

ARGUMENTOS



MIGUEL GAUSA¹

¹ Manuel Gausa es doctor arquitecto por ETSAB-UPB y profesor de esa escuela y de la de Génova. Además, dirige su estudio profesional con profusa, reconocida y variada obra. Es fundador del grupo y editora Actar y del Instituto IAAC. Dictó, el 26 de setiembre de 2019, en el doctorado FADU-Udelar, el seminario Paisajes del Proyecto, en que desarrolló argumentos que se exponen en este artículo.

j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j m j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j
j j j j j j j j j j j j

Jugar y mirar

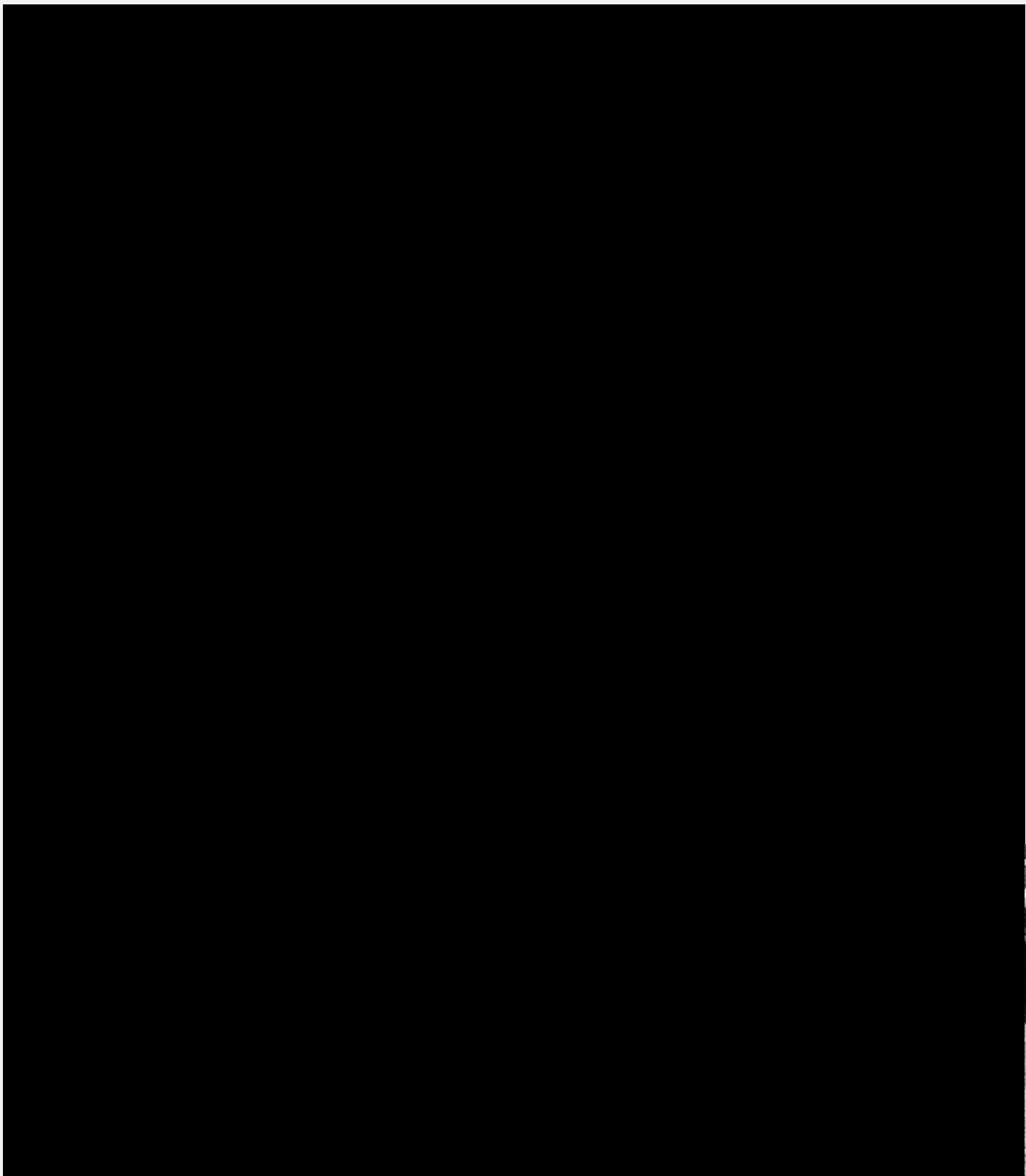


IMAGEN 1
Match de fútbol
amateur de campo
de tierra y público de
pie. Fotos antiguas de
fútbol. O Vicedo

IMAGEN 2
Match de fútbol digital,
play-game. Archivo



I En su libro *City* (Rizzoli, 1999), Alessandro Baricco relata la historia de un niño (el protagonista) y de un viejo profesor que, cada domingo, se encuentran para ver un partido de fútbol *amateur*, de esos de campo de tierra y público de pie. En cada *match*, la pelota sale muchas veces del campo y, a menudo, se para a sus pies. El profesor nunca se mueve. Ni se inmuta. El niño, aplicado, lo imita. Pero un día, impaciente, pregunta por qué: ¿por qué, cuando la pelota cae a su lado, ellos nunca la recogen o la chutan para devolverla a los jugadores? El viejo profesor responde: «Recuérdalo: en esta vida o miras o juegas. Acuérdate bien. O miras o juegas».²

Como el niño (¿futuro frente a pasado?), muchas veces, hemos pensado por qué: ¿por qué no mirar y jugar a la vez, observar y actuar, hacer y contar? ¿Por qué no ser propósitos y críticos a un tiempo, actuadores y narradores?

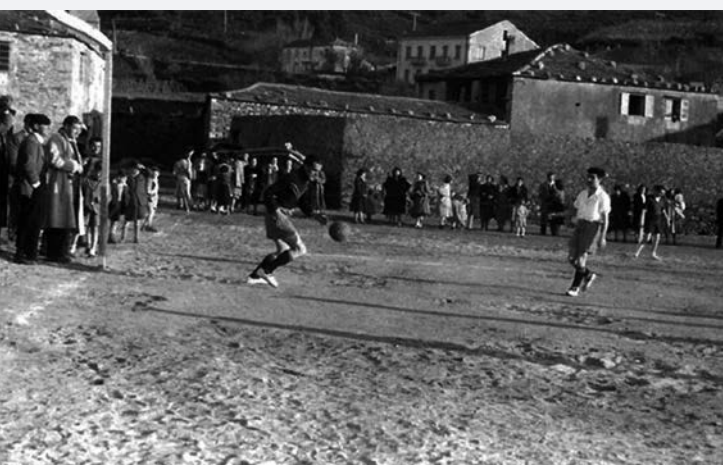
Recogiendo el símil del fútbol, ¿por qué no ser Cruyff, Vialli, Gullit, Platini, Beckenbauer, jugadores y entrenadores (o virtuales entrenadores), observadores y directores en el propio campo y fuera de él? ¿O, por qué, en el campo del diseño y de la arquitectura, no ser Alberti o Vasari en el Renacimiento, Sert o Gropius en la primera modernidad, Gio Ponti o los Smithson en la segunda, incluso Bohigas o De Carlo en plena posmodernidad? ¿Por qué no aunar acción creativa y dimensión intelectual?

Seguramente, algo de *artisticidad* pasional —básica, egocéntrica, sorprendente o sensual, etcétera— se pierde en esa combinación entre acción creativa propia (personal)

y comprensión racional, intelectual, del sistema general, global. Pero hay algo de consideración holística —la de una mirada multivalente— en esa capacidad de desplegarse y concentrarse en un tiempo que resulta particularmente atractiva. Interesa esa dimensión multivalente, polivalente y ambivalente de las cosas. Esa dimensión más compleja aplicada a acciones simultáneas: múltiples, multiplicadas y multiplicadoras.

Nuestro tiempo es el de la defensa de una nueva complejidad informacional-digital, el de la diversidad, de la heterogeneidad, de una *impureza indisciplinada* —no esencial, no cohesiva, combinatoria e híbrida, y, sobre todo, interactiva—, con capacidad para procesar, mezclar e interrelacionar (en *sinergia operativa*, no como el *collage posmoderno*, *acumulador*, sino como el *programa informacional* contemporáneo, *compresor*) datos, parámetros, indicadores, mensajes y patrones múltiples, informaciones, situaciones, condiciones y solicitudes.

Si el viejo anhelo de la disciplina habría sido, precisamente, hasta hace bien poco, depurar y sujetar las cosas y los acontecimientos a categorías (tipologías, definiciones, taxonomías y clasificaciones) fijas, claras, determinadas, hoy sabemos que nuestro universo se presenta cada vez más cambiante y dinámico —más escurridizo y resbaladizo—. Que su mejor abordaje es, quizás, el de una actitud más alegremente desinhibida y desprejuiciada por críticamente desujeta; abierta, alerta, despierta y dispuesta a la vez;³ capaz de una nueva abstracción *no depurativa*, sino *compre(n)siva* —sintética y sintetizadora— llamada a generar procesos más que a formalizar sucesos; susceptible de responder (responsivamente) al entorno de modo tan eficiente, directo y sintético como (re)activo y operativo —experiencial y experimental— a un tiempo. Tan



² Véase BARICCO, Alessandro (1999). *City*, Milano: Rizzoli-RCS Libri. La misma historia se recoge en GAUSA, Manuel, y RAVEAU, Florence (2015). *Gausa + Raveau. Entre échelles, complexesse n'est pas toujours compliqué*, Barcelona: Actar.

³ Véase GAUSA, Manuel (2010). *Open. Espacio-tiempo-información*, Barcelona-Nueva York: Actar Publishers.



activo como (inter)activo: entre usos y usuarios, ciudades y paisajes, estructuras y territorios, escenas y escenarios, ámbitos y campos de acción, personas y colectivos, investigadores (ya no *estudiantes*) y conductores-instructores (ya no maestros ni profesores —menos *formadores*—, sino *inductores-instructores* o, si se prefiere, *inductores-tutores*, utilizando la misma raíz que la de los propios *tutoriales* de las aplicaciones digitales).

II Es cierto también que las resistencias a ese cambio de paradigmas, hoy en curso, siguen siendo enormes. Desde todas las antiguas instituciones sociopolíticas, culturales y académicas, abandonar (o perder) las viejas inercias resulta insoportable.⁴ Como el viejo profesor de *City*, «o miras o juegas»: la especialización, la clasificación, la tipificación, la noción de élite o liderazgo, bien delimitadas, parecen seguir venciendo o, cuando menos, permaneciendo.

También es así en los campos del diseño y de la arquitectura: la forma como composición culta, el orden como control volumétrico-geométrico, la estructura como sujeción espacial, la organización como predeterminación funcional/espacial, etcétera. Y, asimismo, en la transmisión

del propio saber: como *modo de hacer* (conocimiento u oficio adquirido, transmisión vertical del *saber* como *haber*) más que como invitación (o reto) a abordar para *cohacer* (investigación o exploración basadas en la complicidad de búsquedas, tan directas en su orientación como compartidas en su prospección).

Sin embargo, en estos últimos años, los cambios de la era digital han sido trascendentales. Casi veinte años después de *City*, en su último libro *The Game* (Einaudi, 2018),⁵ Alessandro Baricco recoge esta transformación y sus sucesivas etapas de modo magistral.

Muchas páginas y consideraciones podrían dedicarse a esta publicación, particularmente relacionada con el libro AAA-*Advanced Architectural Age, 30 Years of Advanced Knowledge in the Informational Era* (Gausa y Vivaldi), a punto de ser publicado.⁶ Pero, a nivel de la transmisión del conocimiento y del saber, Baricco describe, en su apartado «Comentarios a la época de la colonización», esta mutación espectacular hoy en curso:

La esencia de la experiencia había salido de sus guaridas subterráneas eligiendo la superficie como su hábitat natural [...].⁷

(Pensad en un iceberg, un triángulo): *si lo invertís, obtendréis exactamente la figura mental que ha dominado la cultura del siglo XX.*

Yo crecí con esa figura del siglo XX en la cabeza, por tanto, puedo dibujárola bien. En la superficie, flotando delante de nuestras narices, había un caos, en el mejor de los casos, la pérfida red de las percepciones superficiales. El juego consistía en superarlas, oportunamente guiados por los correspondientes maestros. A través de un camino de trabajo, aplicación y paciencia, era necesario bajar en profundidad donde, como en una pirámide invertida, la articulación compleja de la realidad se iría resumiendo, primero, lentamente, en la claridad de unos pocos elementos y, luego, en el deslumbrante epílogo de una verdadera esencia: donde se guardaba *el sentido auténtico de las cosas*. Llamábamos *experiencia* al momento en que allí lográbamos acceder a la misma. Era un acontecimiento raro, y casi imposible sin alguna clase de mediación sacerdotal, ya fueran profesores o también, simplemente, libros o viajes (rituales); a veces sufrimientos. En cualquier caso, algo que implicaba dedicación y sacrificio.

⁴ Véase GAUSA, Manuel, y DEVESA, Ricardo (2010) (eds.). *Otra mirada*, Barcelona-Nueva York: Actar Publishers.

⁵ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, Torino: Einaudi. Hay una edición española: *The Game*, 2019, Buenos Aires: Anagrama.

⁶ Véase GAUSA, Manuel, y VIVALDI, Jordi (2020). *Thinking Advanced Architecture and Knowledge. Comformative,*

Distributive and Expansive Protocols in the Transfer of Centuries, Nueva York: Actar Publishers.

⁷ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., p. 156.

IMAGEN 4
Movilidad,
conectividad,
interacción: *apps* e
interacción urbana.
Emergent Territories,
Radical Regions, IAAAC-
MAA, José Díaz, 2014

IMAGEN 5
Diagramas recreados
a partir del texto *The
Game*, de Baricco:
el saber tradicional
lineal y el nuevo (re)
conocimiento no
lineal. Manuel Gausa y
Matilde Pianti

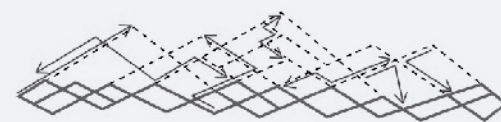
La idea de que pudiera tratarse de un juego o incluso únicamente de algo sencillo nos resultaba ajena. De manera que la *experiencia* acababa siendo un lujo poco frecuente, a veces el resultado de algún privilegio, siempre el legado de alguna casta sacerdotal. Era, en última instancia, un premio del que amábamos la espléndida reverberación en el vacío exhausto de nuestras vidas.

Como veis, una clara figura [...]. Rápidamente, en superficie, encontrábamos el terreno friable y bastante articulado de las apariencias, y, en profundidad (al profundizar), con paciencia y lentitud, intentábamos alcanzar la esencia de las cosas: el corazón útil del mundo, por abajo. El esfuerzo, arriba. El premio, abajo. Una figura clara, ¿verdad?⁸

En efecto: como en la figura del triángulo invertido de base superior irregular, cuando descendiendo desde la superficie aparente —compleja, accidentada, caótica, disipada y disipadora, *superficialmente* confusa e irregular— hacia una anhelada profundización del conocimiento, voy penetrando (para finalmente asentarme, como en un embudo cerrado) en un fondo estable, denso, seguro, compacto y coherente. Es este un viaje lineal, casi ritual o iniciático, serio, direccionado, dirigido y guiado por la experiencia hacia una *profundización y concentración del saber* tan fijas y trascendentes como únicas y unívocas en su *veracidad* esencial y esencialista.

Ahora, si, como propone el propio Baricco, invertimos de nuevo la figura del iceberg, triángulo o pirámide-embudo y —diría yo— la multiplicamos, obtenemos una especie de cordillera montañosa de picos variables en su parte superior y base igualmente irregular. Sin embargo, tal y como señala Baricco, esta vez la situación del *premio* (la meta, el vértice, la cima: el acceso a un conocimiento múltiple) está ya arriba, salimos de ella, descendemos de ella, y la complejidad de una realidad heterogénea está debajo, ya no configura tan solo un conjunto irregular confusamente vago o *superficial*, de *salida* (la de esa realidad aparentemente caótica, dispersa e incomprensible), sino un relieve *en —y de red— común y multifacético*, de *llegada*, pero también de *ida y vuelta* (de relance o reimpulso) fácilmente abordable, deslizándose *up & down*, por el propio conjunto topográfico y topológico, penetrándolo, ladeándolo o con torneándolo, desde su(s) múltiple(s) cima(s). La experiencia deja paso a lo experiencial:

El Iphone está hecho así, Google está hecho así, Amazon está hecho así, Facebook está hecho así, Youtube está hecho así, Spotify está hecho así, Whatsapp está hecho así; despliegan una simplicidad donde la inmensa complejidad de la realidad emerge en la superficie dejando tras de sí cualquier escoria que haga más pesado el corazón esencial. De lo cual se deriva un índice sintético de lo existente que habría tranquilizado a Aristóteles, encantado a Darwin y excitado a Hegel [...].



⁸ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., pp. 157-158.

IMAGEN 6

Ciudad y territorio como un campo fluctuante de fuerzas y de redes (reales y virtuales) de (inter) relaciones. Actar

Arquitectura-GIC-Lab, 2014. PABLL-BCN+, Parque Agrario del Baix Llobregat: un

parque de parques. Expresión digital en

redes dinámicas a través de nuevos modelos de intercambio online

IMAGEN 7

¿Hacia una nueva inteligencia colectiva-conectiva? IAAC-MAA1, Chai(r)ning City,

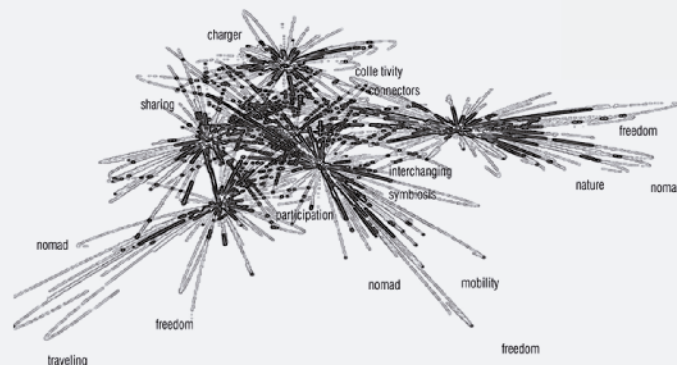
Adrea Katsava y Vagia Paritoui, 2011

Ahora sabemos que, con instrumentos como esos, la insurrección digital golpeaba de lleno el corazón de la cultura del siglo XX, desintegrando su principio fundamental: que el núcleo de la experiencia estaba sepultado en la profundidad, que era accesible solo con el esfuerzo y gracias a la ayuda de algún sacerdote. La insurrección digital arrebatada ese núcleo de las garras de la élite y lo hacía subir a la superficie. No lo destruía, no lo anulaba, no lo banalizaba, no lo simplificaba miserablemente: *lo dejaba en libertad sobre la superficie del mundo.*⁹

III Cuando, en esa nueva figura de picos complejos variables y superficies irregulares complejas, uno se desliza (o navega) desde lo (aparentemente)

sencillo a lo (básicamente) complejo, no se asienta ya (no se aposenta, no se condensa ni *concentra*). El abordaje es tan dinámico como directo y contingente (intencional), utilizando el relieve de salida para llegar al relieve de llegada y viceversa (volviendo del fondo a la superficie, una y otra vez), encontrando en esa aventura experiencial, en esa navegación múltiple, en ese *juego de campo* en común (con otros *buscadores*, esto es, *dispositivos de búsqueda y exploradores en red*), la verdadera *materia del conocimiento* (no solo de los sueños, como en Shakespeare,¹⁰ sino de unas realidades a menudo «más reales cuanto más virtuales»¹¹).

Bajar para volver a subir, ya no de modo ritual y único —predeterminado, grave y gravitatorio, vero y severo,

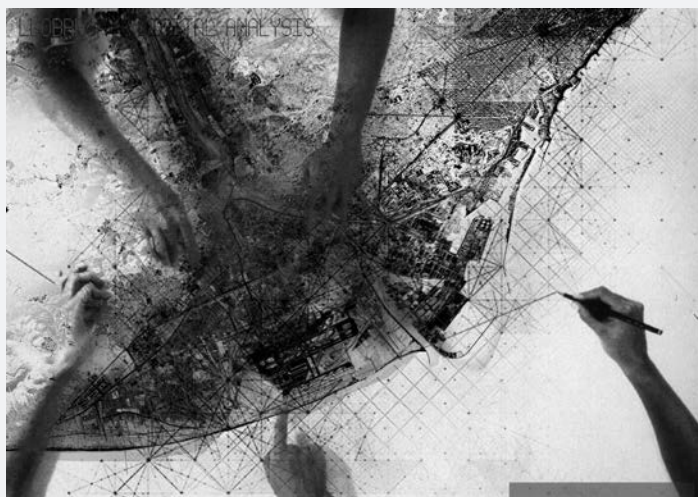


delineado por lineal—, sino de modo heterogéneo y variable, adaptable o vibrátil —no-lineal por n-dimensional—. Bajar para volver a subir, (inter)conectando puntos múltiples, intereses y experiencias diversificadas (datos, informaciones, conocimientos propios y ajenos).

El haz intencional, la investigación multivalente, la exploración (o búsqueda) dinámica, variable, cambiante e inestable en su propia condición temporal (antitrascendente) han sustituido la antigua verdad invariante o esencial del antiguo vector conductor.

También en las nuevas *mediaciones* socio-político-culturales las experiencias propias y compartidas a la vez (complicidad intencional, activismo en común o comunidad interactiva) han sustituido (están sustituyendo) a los antiguos médiums (expertos, maestros, líderes o sacerdotes litúrgicos).¹² En esa nueva *humanidad aumentada* que tiende a haberse producido con la revolución digital,¹³ parece cobrar, en efecto, cada vez más importancia ese nuevo «individualismo de masa», como lo llama Baricco (o, mejor, a mi modo de ver, esa nueva *individualidad colectiva, en común*),¹⁴ que, gracias a las progresivas aplicaciones (y acciones) en red, permite reconstruir el propio yo,¹⁵ no ya como un *ego/superego*, sino como un *n-ego* o *multiego*, tan intencionado e interesado como cómplice e (inter) activo, capaz de generar «millones de micromovimientos que desmantelan la labor de los viejos guías».¹⁶

En esa acción dinámica, las complicidades, las acciones comunes, las *coagulaciones* o *clusterizaciones* de consenso se forman y se deshacen con rapidez, porque responden no tanto a sedimentaciones basilares o ideológicas, sino a reagrupamientos de individuos *implicados* y *agenciados* (*impliqués* et *agencés*, para utilizar los términos deleuzianos de un nuevo tipo de organización más abierta e interconectada):¹⁷ *socios* de exploración, navegación y acción,



⁹ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., pp. 158-159.

¹⁰ «We are such stuff / As dreams are made on, and our little life / Is rounded with a sleep», declama Próspero en SHAKESPEARE, William, «Acto IV», en *The Tempest*.

¹¹ Véase RAMSGAARD THOMSEN, Mette (2014). «The role of the news technologies», en *IAAC Bits*, n.º 1 (1.5.1), Barcelona,

IAAC, p. 2.

¹² Véase el binomio *médium/mediatore* en la figura del arquitecto en GAUSA, Manuel (2011). «Dos protocolos... Sin protocolos», en *F isuras*, 16, Madrid.

¹³ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., p. 216.

¹⁴ La importancia de las nuevas *comunidades en red* o *commons* es creciente en esta última década. Alude a la

emergencia de nuevas comunidades y colectivos sociales (inter)activos, pero también a una creatividad (en) común obtenida por la capacidad creciente de compartir *software* y programas abiertos (*open source*).

¹⁵ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., p. 218.

¹⁶ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., p. 220.

¹⁷ Véase el término *agencement* en DELEUZE, Gilles, y GUATTARI, Félix (1980). *Mille plateaux: capitalisme et schizophrénie*, París: Les Éditions de Minuit.

destinados, dinámicamente, a desagruparse o a *recomponerse en el próximo movimiento*.

La masa ya no existe (sino episódicamente), pero sí existe una cierta capacidad colectiva *actante*,¹⁸ implicada individualmente y en común, *engagée*¹⁹ (¿una nueva inteligencia individual, colectiva e interactiva, generada por las exponenciales tecnologías de intercambio en red?), llamada a compartir y actuar al mismo tiempo, gracias, evidentemente, a la progresiva capacidad de interconexión e interacción digital.

El progreso de las propias tecnologías de *transmisión*, *comunicación* e *intercambio* es el que ha permitido, desde siempre, facilitar las revoluciones socioculturales, instrumentales y mentales, y hoy este axioma se hace evidente. El propio Baricco sintetiza más adelante:

[Hoy] la disciplina del estudio ha sido sustituida por la capacidad de unir puntos, el privilegio del saber se ha disuelto en el de hacer y el esfuerzo de pensar en profundidad se ha invertido en el placer de pensar rápido.²⁰

Y, por qué no, en la capacidad de pensar *heterodoxo*, de pensar *iconoclasta*, de pensar *híbrido*. Porque en esta nueva capacidad de *unir, combinar, declinar* informaciones y solicitudes, condiciones y situaciones, las mezclas, los intercambios, los cruces y las paradojas operativas (paradojas surgidas, como señalábamos en el libro *Open...*, de la unión informacional, aparentemente *contra natura*, de o entre antiguas *categorías* —verdades— taxonómicas o diferenciadas: arquitectura y paisaje, materia y ambiente, realidad y virtualidad, realismo e idealismo, búsqueda y saber, disciplina e indisciplina, crítica y acción) se generan de forma tan directa como desprejuiciada.²¹

Es cierto que las dudas y perplejidades no acaban todavía de desaparecer; que las maniobras y los privilegios de ciertas —viejas y nuevas— élites parecen continuar (y, quizás, aumentar); que los viejos sistemas (profesionales, académicos, económicos, culturales, etcétera) siguen, aparentemente, en pie; que la capacidad múltiple de un conocimiento potencial y exponencial parece



¹⁸ Literalmente, «persona o cosa que interviene o tiene un papel necesario en el relato de una acción, acontecimiento, etcétera». *Actante*, no obstante, es un término originalmente creado por Lucien Tesnière y usado posteriormente por la semiótica para designar al participante en un programa activo/narrativo. Según Greimas, el actante es quien realiza o el que realiza el acto, independientemente de cualquier

otra determinación. Podríamos hablar, pues, de un nuevo activismo actuante y actante a la vez por su capacidad concienciadora, provocativa, narradora, mediadora, etcétera.

¹⁹ Naturalmente, *engagé* (*impegnato, implicat*) con relación a los libros de Stéphane Hessel. Véase HESSEL, Stéphane (2010). *Indignez-vous ! (Pour une insurrection pacifique)*, Montpellier: Indigène Éditions.

Y también HESSEL, Stéphane (2010). *Engagez-vous !*, París: Éditions de l'Aube.

²⁰ Véase BARICCO, Alessandro (2018). *The Game*, op. cit., p. 229.

²¹ Véase GAUSA, Manuel (2010). *Open. Espacio-tiempo-información*, op. cit., capítulo final.

IMAGEN 9
Mapas de flujo y acciones colectivas, sintetizados en escenarios reales y virtuales. IAAC, *From Craft to Research, Reactive Environments*, Rasa Sukkari, *In-Between Realities: Towards a Socially Sustainable Urban Strategy for Beirut City*, IAAC-MAA2, 2015



—todavía— mayoritariamente instalado en un hedonismo del *zapping-surfing*, de la mera navegación indiferente, de la distracción o del espectáculo, de la absorción de informaciones (mensajes, noticias, estadísticas) manipuladas o banalizadas, etcétera.

No obstante, esa nueva *inteligencia colectiva e interactiva* (en red, de interrelaciones e intereses) tiende a emerger con potencia, aquí y allá, y a convertirse en una promesa cada vez más imparable, relacionada, a su vez, con el progreso en curso de un *automatismo-humanismo actante*, reactivo y artificial, tan embebido como ubicuo a la vez.

Porque, ahora sí, veinte años después de *City* (es decir, de los primeros embates de la revolución digital), podemos, cada vez más, mirar y jugar a la vez: practicar y platicar, correr y contar, proponer (proyectar) y observar, estar y contestar, hacer y/para deshacer, crear (proponer) y criticar, nadar y narrar, o, mejor, *actuar* y *actar*²² para, finalmente, mejor (*inter*)*activar*.

22 El término *actar* no se refiere solo a la editorial Actar, sino a la voz propuesta en los años treinta por el arquitecto Nicolau Rubió i Tuduri en su obra *Actar* (edición facsimil, Murcia: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos, 1984, Colección de Arquitecturas), donde el autor defiende la dualidad de una nueva concepción espacial —dinámica, sistémica y material-materialista, de uso y

movimiento— involucrada con un nuevo pensamiento y una nueva posición intelectual y creativa (*actar*, de hecho, el propio movimiento moderno que él, sin minimizarlo, diferenciaba de la arquitectura), generados —y producidos— más allá del tranquilo y armonioso orden clásico (la arquitectura tradicional).