



ARQUISUR

2013. "HABITAR LA CIUDAD, TIEMPO Y ESPACIO" EJE 1-INVESTIGACIÓN /  
1.2-HISTORIA Y CIUDAD

**DES-FAMILIARIZACIÓN URBANA CONTEMPORÁNEA** Adriana Mayorga, Mariana  
Inardi [inardimayorg@gmail.com](mailto:inardimayorg@gmail.com) / [marianainardi@hotmail.com](mailto:marianainardi@hotmail.com) MORFOLOGÍA II-A, FAUD, UNC.

Palabras claves: **REALIDAD/ SIMULACRO/ DES-FAMILIARIZACIÓN**

*"La Arquitectura no es tanto el conocimiento de una forma, sino una forma de conocimiento"* Bernard Tschumi

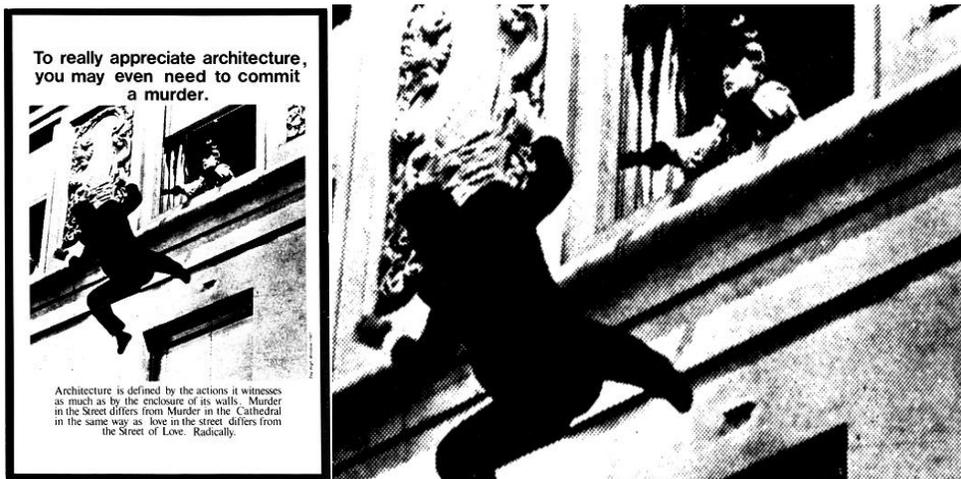
Retomando los desarrollos teóricos de Bernard Tschumi, proponemos entender a la Arquitectura como una disciplina capaz de construir formas de concebir y abordar la realidad, y de permitir reflexionar particularmente acerca del habitar en las ciudades, y sobre la relación entre los espacios, las realidades y las irrealidades en el contexto de la modernidad tardía.

La incorporación de la performatividad del cuerpo en el espacio de la arquitectura y la ciudad, como oposición a suborramiento, operado en la modernidad desde la abstracción

cartesiana, manifiesta un cambio evidente de paradigma que repercute en la arquitectura tanto en los procesos de diseño como en los lenguajes y en las materialidades, es decir, en las maneras de interpretar y producir los escenarios físicos para las sociedades.

Esta nueva forma de conocimiento arquitectónico basado en la **disyunción** involucra nuevas aproximaciones disciplinares, ya que ha desbordado las tradicionales al aplicar métodos dinámicos de disociación, superposición y combinación en sus lógicas de teorización y de proyecto.

Desde estas investigaciones ancladas en un enfoque posestructuralista, Tschumi afirma (provocativamente) que quizás fuera necesario cometer un crimen para poder apreciar realmente la arquitectura. ¿Podrá el marco ilegal de un asesinato constituirse en una forma de conocimiento espacial de la ciudad?



“Figs. 1 y 2. Advertisements for Architecture- “Para apreciar realmente la arquitectura, incluso puede ser necesario cometer un asesinato” Bernard Tschumi, 1976-1977. la on

la noción de programa, y desplazar ese modo de pensar las prácticas sociales en el espacio, hacia otro tipo de ficciones propias de la narrativa novelística o cinematográfica, que permitan incorporar la dimensión conflictiva que implica la interacción social.

En nuestras sociedades, en el contexto complejo de la realidad actual, pareciera imponerse la celebración de la cultura de la fragmentación y de las diferencias, intensificándose lo incierto, el simulacro y la descentralización. Junto a los conceptos de simulacro, réplica y reproducción, aparece también la idea de que la vida misma sería un simulacro revestido de realidad.

Según Jean Baudrillard, estaríamos viviendo “*la historia de un crimen: el del asesinato de la realidad*” (1996), una ilusión que diluye las fronteras entre la realidad y la ficción, al tiempo que produce el exterminio de la ilusión vital, la ilusión radical del mundo. Para Baudrillard, este crimen es perfecto porque la idea y el principio de simulacro han invadido la realidad hasta convertirse hoy en la realidad misma. Lo real no sólo es posible de ser reproducido, sino que para serlo *siempre* debe estar reproducido, mediado: es, más que real, hiperreal. La simulación supone una operación de miniaturización genética. La ciudad y el espacio público dejan de ser el lugar del encuentro en común para convertirse en un producto, una pantalla que pretende mostrar su espectacularidad al mundo.

### **Des-funcionalización, des-estructuración y des-familiarización**

“La Modernidad implicó variedad de batallas tácticas, frecuentemente disimuladas detrás de ideologías reduccionistas como el formalismo, el funcionalismo o el racionalismo. Dichas ideologías han revelado estar llenas de contradicciones. Pero aun así, no hay que limitar las injerencias de la arquitectura a lo social, espacial y conceptual, ni restringir sus límites a un territorio de “ingenio e ironía”, de “conciencia esquizofrénica” o de “codificación dual””, según advierte Tschumi (1996). Los límites de la arquitectura son variables, cada época marca sus temas preferidos y sus confusas modas.

En su variante historicista, la reacción posmoderna en la arquitectura apeló al rechazo de los componentes formales del Movimiento Moderno, abstractos y opuestos a la historia, y adoptó en cambio elementos del repertorio de lenguajes del pasado para recombinarlos desde la estética del collage, en un historicismo figurativo y ecléctico, que en muchas de sus manifestaciones devino en kitsch. Según Colin Rowe, “el collage permite aceptar la última utopía posible: aquella que aprovecha distintos fragmentos supervivientes del fracaso de las viejas utopías.” (Montaner, 2002: 190).

Para Tschumi, en los ´70 hubo una exacerbación de las cuestiones estilísticas por sobre las cuestiones programáticas, y el reduccionismo a una forma de conocimiento de la arquitectura sólo como un medio para conocer las formas.



Fig. 3. Piazza d'Italia-New Orleans  
Charles Moore, 1975.



Fig.4. Les  
Espaces d'Abraham Ricardo Bofill,  
1978-1983.

En sus versiones pos-estructurales las búsquedas arquitectónicas se orientaron en cambio hacia la investigación y la experimentación formal regidas por una fuerte ruptura con la continuidad histórica y con el concepto de *genius-loci*. Ello involucró el **extrañamiento** frente al contexto o los códigos de lenguajes establecidos, el abandono de los sistemas clásicos de representación y el alejamiento de la noción de tipología. Se pusieron en cuestión las ideas de programa, función y estructura. El cuestionamiento de la *utilitas*, la *firmitas* y la *venustas*, llevó implícito sobre todo el quiebre de la noción jerárquica moderna, remarcada contradictoriamente por sus pares opuestos negados: lo inútil, lo inestable y lo feo. En este devenir, se apeló a la des-funcionalización, la des-estructuración y la des-familiarización, y la arquitectura se tornó deconstructiva.

Lo familiar es entendido como aquello que significa seguridad y confort y refiere a lo conocido. La familiarización como proceso consiste en la resonancia que la imagen de un espacio produce en cada sujeto y que le permite saber, a través de asociación con otras imágenes conocidas, sus implicancias. Sintetiza el juego de percepciones que le son familiares y que hace que el espectador no permanezca indiferente.

La des-familiarización como reacción posmoderna nace del extrañamiento hacia las abstracciones del pensamiento moderno; es su crítica.

En nuestras ciudades, sacudidas por la proliferación en exceso, aún con cierto tipo de extrañeza consumimos imágenes en las que la fragmentación y la superficialidad han sido

incorporadas a los entornos como contrapartida a la familiaridad de lo habitual, de lo cotidiano.

En las indagaciones deconstructivas, por su parte, se impone la des-familiarización como disparadora de nuevos mundos posibles.

### Bernard Tschumi. Disyunciones

Los proyectos teóricos desarrollados por Tschumi aportaron una mirada diferente sobre la problemática de la ciudad del siglo veinte, y asumieron la arquitectura como una forma de conocimiento, una estructura interrogativa desde un enfoque decididamente posestructuralista.

Abordando el problema de la relación *forma-función* con procedimientos de superposición, en oposición a la relación binaria y de causa-efecto sostenida por la lógica funcionalista, Tschumi asume que “*los espacios son cualificados por las acciones así como las acciones son cualificadas por los espacios*”. (Tschumi, 1995:105)

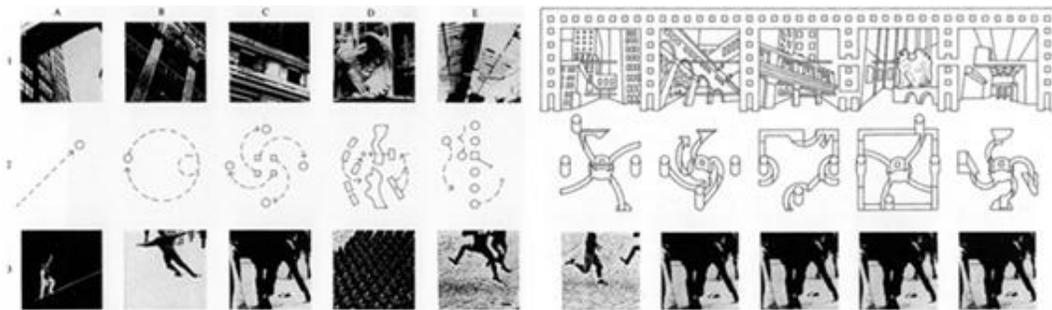


Fig. 5. *The Manhattan's Transcripts*, Bernard Tschumi, 1977.

En “*The Manhattan Transcripts*” (1977) intenta traducir “*la relación compleja entre espacios y su uso; entre el decorado y el guion; entre el tipo y el programa; entre objetos y acontecimientos.*” (Puebla Pons, 2002:100). En estas relaciones se harán explícitas variables como la reciprocidad y el conflicto que implican los entornos urbanos, y se pondrán en evidencia paradojas y contradicciones capaces de abrir interrogantes, y con ellos, la posibilidad de nuevos campos de investigación del espacio. “*No existe arquitectura sin acción, arquitectura sin acontecimientos, arquitectura sin programa; por extensión, no existe arquitectura sin violencia.*” (1996: 121)

“*The Manhattan Transcripts*” consta de cuatro episodios que transcriben acontecimientos imaginados en Nueva York: *El Parque* descubre un asesinato en el Parque Central; *La Calle* narra el movimiento de una persona a la deriva a través de eventos violentos y sexuales en la calle 42; *La Torre* (La Caída) representa una caída vertiginosa de un rascacielos de Manhattan, y *El Bloque* muestra cinco eventos inesperados que ocurren en los patios separados dentro de un bloque de la ciudad.

La arquitectura reside en la superposición del espacio, el movimiento y los eventos. Con el uso de formas de extrañamiento y de ficción en sus investigaciones, Tschumi busca ampliar la dimensión crítica y epistémica de la arquitectura, y constituir las nuevas maneras de explorar lo real, para renovar las miradas de la disciplina sobre el espacio y su producción. Espacio, movimiento y acontecimiento se conjugarán en una arquitectura que buscará plasmar el movimiento, la temporalidad y la secuencia en una “*arquitectura cinemática*”.

*“Los cuerpos no solo se mueven en el espacio sino que producen espacios a través de sus movimientos. Movimientos de danza, de deporte, de guerra, son las intrusiones de eventos espontáneos dentro de los espacios arquitectónicos. Estos eventos se convierten en escenarios o programas vaciados de moralidad, o de implicaciones funcionales, independientes de última, pero inseparables de los espacios que los contienen. (1996:111)*

La concurrencia con lo coreográfico y lo cinematográfico, desde una concepción espacial que opera por secuencias y fragmentos, liga estas exploraciones a técnicas como el collage y el montaje cinematográfico, y al programa con informes de la escena del crimen. Como una exploración de la **disyunción** entre las formas y los usos esperados, Tschumi oponea las series de proyectos, programas particulares con espacios conflictivos.

*“Hay quienes veían a los programas como meros pretextos de experimentación estilística. Muy pocos se atrevían a explorar la relación entre la elaboración formal de los espacios y la invención de los programas, justo en el medio de la abstracción del pensamiento arquitectónico y la representación de eventos.”(1996)*

De esta manera, el concepto de programa se amplía, y se desplaza desde la concepción distributiva racionalista (entendida por Tschumi también como una *ficción* producida por el discurso moderno), hacia la combinación de *acontecimientos*, entendida como una narración que busca rescatar lo inesperado, lo anómalo, lo conflictivo de las prácticas cotidianas en las espacialidades, al tiempo que descarta la posibilidad de síntesis y de totalidad.

Para Tschumi, se trata de una forma de exploración sistemática de un tema o varios a la vez; por ejemplo, a modo de franjas-secuencias en el caso de los *“Transcripts”*, o de superposición-repetición en el *“Parc La Villette”*, en París. Son exploraciones que no surgen en abstracto de la nada misma, sino por el contrario, que emanan de un campo multidisciplinar que enlaza la literatura, la filosofía y el cine con la arquitectura.

La noción de **disyunción** es tomada entonces por Tschumi como una estrategia de interrupción, de límite, de quiebre entre las nociones de uso, forma y sus valores sociales asignados, capaz de repercutir en la producción de los recintos, su construcción y, básicamente, sobre el programa que les dio origen. Está allí donde colisionan los elementos arquitectónicos con los elementos programáticos o con el movimiento de los cuerpos, para producir el **acontecimiento**.

*“El cuerpo-objeto cartesiano has sido puesto en oposición al cuerpo-sujeto fenomenológico y la materialidad y lógica del cuerpo ha sido opuesta a la materialidad y a la lógica de los espacios.”(Tschumi, 1996:110)*

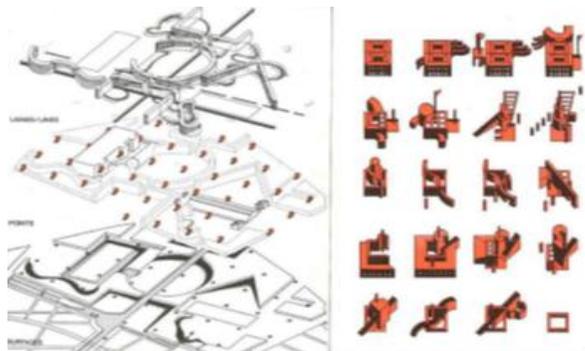


Fig. 7.. Proyecto Parc de la Villette, Paris, Francia- Bernard Tschumi.

Para Jacques Derrida, *“si la obra de Tschumi describe bien una arquitectura del acontecimiento, no es sólo para construir lugares en los cuales deba pasar algo, ni sólo para que la construcción misma constituya en sí, como suele decirse, un acontecimiento. Ahí no está lo esencial. La dimensión de acontecimiento se ve comprendida en la estructura misma del dispositivo arquitectónico: secuencia, serialidad abierta, narratividad, cinemática, dramaturgia, coreografía.”* (1987: 478)

De esta forma, las apariciones de anomalías, disyunciones o paradojas entendidas como estructuras interrogativas, habilitan a encontrar nuevas derivas en las estrategias de exploración, y a correr los límites hacia nuevos modos de conocimiento de la arquitectura y la ciudad. Derrida apunta a que los conceptos arquitectónicos y los filosóficos interactúan, pero con un quiebre epistemológico imaginable. Las rupturas siempre ocurren en una vieja fábrica desmantelada, ya dislocada, y de sus rupturas nacen sus nuevas estructuras y conceptos.

Según David Harvey, *“el análisis de las contradicciones siempre se encuentra en el núcleo del pensamiento original (...) ya que “instauran los cimientos de una crítica que «lleva lo indiscutido a la discusión y lo no formulado a la formulación»”* (Harvey, 1998:367)

### **Advertisements of Architecture (Anuncios de Arquitectura)**

Entre 1976 y 1977, Bernard Tschumi elaboró una serie de carteles o anuncios del tamaño de tarjeta postal, en los que ironizaba y buscaba poner de relieve las diferencias entre la teoría de la arquitectura en el ámbito académico y su disyuntiva, la arquitectura producida en nuestros entornos urbanos.

El formato elegido, a modo de anuncios con slogans publicitarios, no fue casual, ya que jugaba precisamente con el sentido de la arquitectura entendida como una mercancía. Cada uno de los anuncios era un manifiesto, frente a la disociación entre la inmediatez de la experiencia espacial y la definición analítica de los conceptos teóricos.

Para Tschumi, la diseminación popular de imágenes arquitectónicas a través de reproducciones en revistas atractivas visualmente, convierte a la arquitectura en un objeto pasivo de contemplación, en lugar de presentarla como una disciplina que confronta los espacios y las acciones.

En *“The Advertisements”*, buscó imitar la repetición de los anuncios publicitarios en su insistencia de mostrar la misma imagen una y otra vez para crear un deseo de algo que existe más allá de las dos dimensiones de la página: *“ya que hay anuncios de productos arquitectónicos, por qué no para la producción (y reproducción) de la arquitectura?”* Tschumi intentaba ver si el lenguaje de la publicidad podía crear el deseo de ver o estar dentro de un edificio.

Los dos primeros anuncios son los de la famosa Ville Savoye de Le Corbusier, que en 1965 se encontraba en estado de decadencia y abandono, y que pronto iba a ser restaurada.

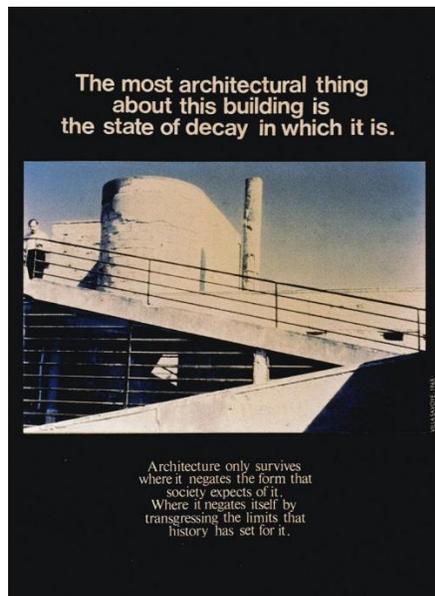


Fig. 8. Advertisements of Architecture  
Bernard Tschumi-1976-1977

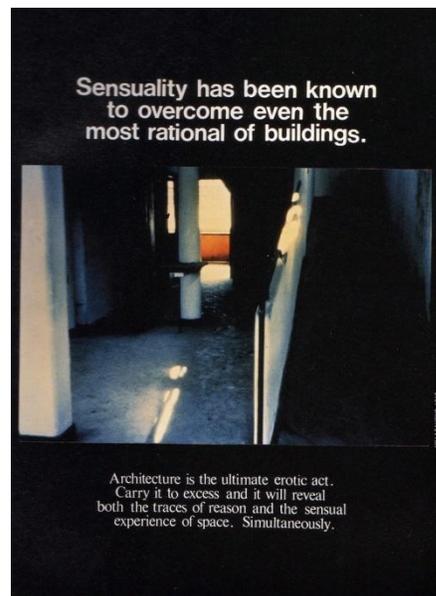


Fig 9. Advertisements of Architecture  
Bernard Tschumi-1976-1977

Al respecto, decía Tschumi en el primer anuncio: *“Lo más arquitectónico de este edificio es el estado de decadencia en el que se encuentra. La Arquitectura sólo sobrevive cuando niega la forma que la sociedad espera de ella. Cuando se niega a sí misma para transgredir los límites que la historia ha establecido para sí.”* ([1977] 1996)

Y continuaba en el siguiente anuncio, diciendo: *“La sensualidad es sabido que sobrepasa al más racional de los edificios. La arquitectura es el último de los actos eróticos. Si lo llevas al exceso, revelará tanto las huellas de la razón como la experiencia sensual del espacio, simultáneamente”* ([1977] 1996)

Las contradicciones que marcaba la temporalidad sobre el “cuerpo racional” del emblemático edificio de Le Corbusier convirtiéndolo en una ruina moderna, sería el modo en que la arquitectura se estaría revelando a sus propios límites. La des-familiarización respecto a la imagen icónica del edificio moderno operaba como disyunción e inducía al pensamiento crítico.

### La ciudad del simulacro

El discurso fragmentario posmoderno surgido como reacción a la abstracción, homogeneidad y unidad totalizadora propias de la Modernidad, parece hoy haber perdido fuerzas ante la trasfiguración operada por lo moderno hacia formas líquidas que se diseminan en redes más complejas y fragmentarias de poder en la trama de lo social.

En las metrópolis, el factor sorpresa ya no radica en la reproducción de imágenes sino en un aluvión de las mismas, y es esa proliferación lo que caracteriza nuestra condición posmoderna-tardía: en el mundo de hoy, todo es insignificante, gratuito, fragmentario, efímero, al punto de lograr que lo familiar (*heimlich*) se trastoque en algo extraño, siniestro (*unheimlich*).

La fragmentación y la yuxtaposición, lo discontinuo y lo descontextualizado ponen de manifiesto la intencionada búsqueda de considerar que todo está sujeto al cambio y a las interpretaciones. Esa fragmentación deviene en pérdida de referencia: ya no es posible una única interpretación de la realidad. Desde que la realidad deviene simulación operada por los medios de comunicación de masas, o por la especulación financiera o inmobiliaria, lo que le queda a la razón es la ficción.

Para Baudrillard la simulación es la suplantación de lo real por los signos de lo real. La función vital del modelo en un sistema de muerte, ya que lo real no tendrá más la posibilidad de producirse.

Claro ejemplo de este tipo de simulacros es el de la *tematización* de las ciudades turísticas. En relación a ello, apuntan Montaner y Muxi: *“Tal como sucede con los productos de consumo, el objetivo turístico, en este caso la ciudad, se proyecta desde su lugar de origen hacia el exterior como un singular objeto de deseo. La ciudad se va convirtiendo en objeto de consumo, como la moda.”*(2011: 148)

Y agregan: *“la tematización comporta una serie de invariantes: exige la máxima facilidad de comprensión para el visitante, lo cual implica simplificar la complejidad de la propia historia para ofrecer un discurso rápidamente transmisible (...)”* (2011: 149) De esta manera, se elaboran entornos hiperreales y se opera la “disneyficación” de las ciudades.

El simulacro es un hiperreal, el producto de una síntesis irradiante de modelos combinatorios en un hiperespacio sin atmósfera. *“La simulación parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación.”*(Baudrillard, 1978)

Para Baudrillard, la revolución ya se habría producido en todos lados, sólo que no en la forma que se esperaba: *“en todas partes lo que ha sido liberado lo ha sido para pasar a la circulación pura, para ponerse en órbita”*(1991:10), es decir, sus sentidos se han perdido en la circulación. El capitalismo, que no es una “cosa” sino un proceso, provoca que toda liberación, puesta en circulación como mercancía, termine fomentando y alimentando a las redes.

Esto significaría también el final de la historia, que según Baudrillard, ya aconteció.

El tiempo, devenido un artificio manejado por los medios de comunicación, se acelera o desacelera en una sucesión de acontecimientos que escapan a las dimensiones espacio-temporales y se disparan en todas las direcciones, para devenir en meras noticias, sin construir una historia.

La lógica de la reproducción viral de las redes ya no es la del valor, ni la de la equivalencia sino la de la dispersión, en una especie de metástasis interna.

*“Nada, ni siquiera Dios, desaparece ya por su final o por su muerte, sino por su proliferación, contaminación, saturación, extenuación y exterminación, por una epidemia de simulación, transferencia a la existencia secundaria de simulación. Ya no un modo fatal de dispersión, sino un modo fractal de dispersión”*(Baudrillard, 1991:10)

## **Conclusión**

Sin embargo, este tipo de extrañamientos operados desde el simulacro y lo hiperreal por las redes de información de los mass-media y los espacios de la ubicuidad tecnológica, difieren del tipo operativo de extrañamiento o des-familiarización de lo real operado en las vanguardias deconstructivas posmodernas, como el practicado en los trabajos e investigaciones de Tschumi.

En el simulacro y la hiperrealidad, más que maniobrar hacia la visibilización de las contradicciones del orden dominante para provocarle grietas o rupturas críticas, se opera de modo contrario: buscando neutralizar estratégicamente desde el discurso hegemónico,

el componente táctico, transformador de la realidad que pudiera llegar a aportar **lo disyuntivo**.

### Referencias bibliográficas

- Baudrillard, Jean (1978). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Baudrillard, Jean (1991). *La transparencia del mal. Ensayo sobre fenómenos extremos*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, Jean (1996). *El crimen perfecto*. Barcelona: Anagrama.
- Derrida, Jacques (1987). *Psyché*, Paris: Galilée.
- Montaner, Josep Maria (2002). *Las formas del siglo XX*. Barcelona Editorial Gustavo Gili.
- Montaner, Josep María y Muxí, Zaida (2011). *Arquitectura y política. Ensayos para mundos alternativos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Puebla Pons, Joan (2002). *Neovanguardias y representación arquitectónica: la expresión innovadora del proyecto contemporáneo*. Barcelona: UPC.
- Tschumi, Bernard (1995). *Questions of space*. London: Architectural Association. (Traducción: Mayorga, Adriana).
- Tschumi, Bernard (1996). *Program en Architecture and Disjunction*. Cambridge: The MIT Press. (Traducción: Mayorga, Adriana).