



OPEN SYSTEMS

Proyectar la incertidumbre

La ruina como dispositivo proyectual abierto

Ecosistemas disidentes

#colapso #abandono #postproducción #IA #miralles

Alejandro Caraballo Llorente

“Nuestro primer intento de definir el acontecimiento como un efecto que excede a sus causas nos lleva por tanto de vuelta a una multiplicidad incoherente: ¿es un acontecimiento un cambio en el modo en que la realidad se presenta ante nosotros, o se trata de una transformación devastadora de la realidad en sí misma? [...] Su característica fundamental es la aparición inesperada de algo nuevo que debilita cualquier diseño estable..” ¹

El objetivo de este apartado es proponer las mecánicas de conformación de la ruina como herramientas proyectuales a la hora de generar espacios abiertos y flexibles. Para ello, estableceremos un punto de partida en la definición de lo que consideramos una ruina y sus características esenciales, así como la construcción de un marco teórico contemporáneo que nos ayude a situar alguna de las cuestiones fundamentales relativas a la ecología entendida desde una perspectiva de mediación entre los diferentes agentes que conforman un ecosistema. A continuación, se propondrán algunos ejemplos que trabajan con estas ideas de manera intencionada o colateral y visibilizaremos su condición de sistema abierto mediante transformaciones sobre documentos gráficos originales.

1. Žižek, Slavojk, *Event: philosophy in transit*. (Londres, Penguin Books, 2014). Ed. consultada en su traducción al castellano: *Acontecimiento*. (Coyoacán, Sexto Piso, 2014).

Una **ruina** arquitectónica es definida tradicionalmente como aquello que ha sufrido un proceso de derrumbe, destrucción o decadencia que ha producido sobre el objeto inicial un desprendimiento de sus cualidades esenciales. A lo largo de la historia, estos procesos han sido provocados por diversos escenarios, de los cuales señalaremos dos como principales y que se suceden el uno al otro sin relación de anterioridad: el **abandono**, en el caso de aquellos objetos cuya utilidad no ha trascendido a su momento histórico de proyecto y ha pasado a encontrarse en una situación de incertidumbre y el **colapso**, en aquellos en los que, de manera pretendida o no, un acontecimiento puntual ha provocado la transformación morfológica en el objeto de tal manera que ya no puede ser usado para el fin para el que fue proyectado.

La lectura histórica sobre este tipo de objetos ha provocado que se utilicen estrategias operativas sobre los mismos para adecuarlos a los intereses de la época actual. Un ejemplo es la consideración de algunos de ellos como fundamentales en la construcción de un relato cultural e histórico, mantenidos en calidad de **monumento** y e institucionalizados con el fin de estudiar y preservar la identidad de un recuerdo pasado. Otro ejemplo es la catalogación de algunos otros como **"objetos útiles"**, los cuales a pesar de su desvinculación con su uso inicial, mantienen ciertas cualidades espaciales e interés arquitectónico (de alguna manera menor que en el caso anterior), lo que les hace atractivos para intervenirlos parcial o totalmente con el fin de ponerlos de nuevo en funcionamiento.

Sin embargo, aquellos objetos que han adquirido esta condición de ruina, ya sea por colapso o por abandono y que sin embargo no han sido intervenidos, presentan unas características particulares de relación con el ecosistema en el que se encuentran, cuyo estudio nos revela condicionantes singulares.



Fig. 1. Museo de automoción Barreiros. Ruina por abandono.



Fig. 2. Tacoma bridge. Ruina por colapso.



Fig. 3. Canopo de Villa Adriana. Ruina por abandono. Preservación desde la consideración del complejo como elemento de relevancia histórica.



Fig. 4. Iglesia memorial Kaiser Wilhelm. Ruina por colapso. Intervención sobre la arquitectura resistente para su reutilización funcional.

MECANISMOS DE GENERACIÓN DE LA RUINA

Cuatro ejemplos transhistóricos de ruinas producidas por colapso o abandono con diferentes perspectivas de interacción según el contexto en el que se encuentran y su utilidad.

Uno de los estados que encontramos presentes en numerosas ruinas, sobretudo en aquellas que se encuentran fuera de la metrópolis es el de su absorción por el **ecosistema** circundante. La situación de abandono produce una absorción simbiótica del objeto arquitectónico con su entorno. La construcción de un objeto dentro de un medio siempre genera una violencia marcada por la necesidad de establecer un **límite** que garantice el desarrollo de las necesidades para las cuales el elemento ha sido proyectado.

La regulación y perpetuidad de las condiciones interiores suponen también en la mayoría de ocasiones un ejercicio de control y restricción del contacto entre el -dentro y -lo de fuera.

Independientemente de si sus aspiraciones tienden a ser más o menos respetuosas con el medio, la arquitectura siempre rompe esta balanza de la mediación en favor del objeto antropizado frente a los condicionantes del contexto, pues las estructuras de producción de las mismas sirven de manera inevitable a fines humanísticos. Sin embargo, como podemos observar en la fotografía de la derecha, una vez la arquitectura entra en un estado de ruina, el límite que anteriormente permanecía impasible, comienza a **difuminarse** y la construcción va cediendo poco a poco partes de su forma física al desarrollo orgánico del medio.

Esta operación no solamente rompe los esquemas formales, sino también los esquemas temporales. La arquitectura, definida en un tiempo y lugar determinados, comienza a sentirse cuestionada y a perder su vinculación cronológica.

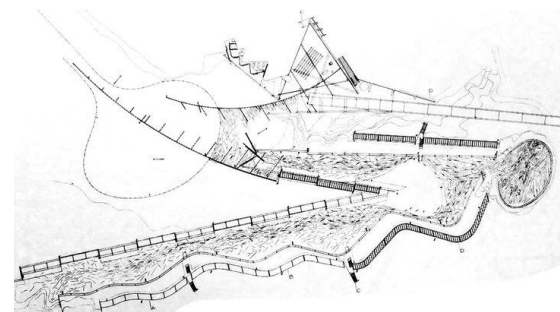


DES-ARQUITECTURAS

Aquellos objetos arquitectónicos que pierden su condición funcional y se sumergen en un estado de **descontextualización cultural** y sin embargo continúan existiendo, tienen la vocación de ser incorporadas al ecosistema en el que se encuentran, cediendo su **autonomía**.

Tomaremos como caso de estudio para esta argumentación el **Cementerio de Igualada**, proyectado por Enric Miralles y Carme Pinós, ganador del concurso convocado por el Ayuntamiento de Igualada en 1983. La mayoría de los archivos disponibles en la red datan la construcción del edificio entre los años 1985 y 1994, pero si observamos los mapas aéreos entre 2004 y 2022 pronto nos daremos cuenta de aquello de lo que hablaba Miralles cuando decía que había conseguido **acelerar** el flujo natural del tiempo de aquel lugar y que poco a poco, tras la intervención humana, el lugar reconocería la herida y restituiría su orden. Los trazados geométricos, materializados a través de perennes muros de hormigón no conforman más que espacios de **indeterminación**, concebidos en un primer momento para hacer de ellos un uso bien específico (incinerar, enterrar...) pero sin ninguna voluntad de permanecer estáticos a tiempos venideros.

El paso del **tiempo** es tan responsable de la continua construcción del cementerio como el propio Miralles. Lo que podemos ver en las imágenes es cómo no solamente el paisaje se ha ido restituyendo poco a poco, sino también cómo éste se ha apropiado de la arquitectura (apenas vemos ya las huellas de la espiral de la entrada). El cementerio presenta la condición anteriormente mencionada de cesión y difuminado y por ello se entiende como sistema abierto, no hermético, liberado del límite, concebido desde el inicio como la **superposición** de estados formales y temporales, indeterminado y transformable.



"Como si en ella se encontrasen todas las leyes de su desarrollo... miramos una y otra vez ese instante-dibujo... ahora los dibujos son nada...no han sido jamás dibujados. Sólo es un juego: esto es aquello. Ahora son recortes de fotocopias. En ese juego todos los dibujos son falsos... Son una serie de imágenes superpuestas, que aparecen en el papel más para contar que para pensar, y que sólo aparecen al reconocer sus correspondencias internas que las alejan de todo lo que las rodea, incluso del porqué fueron pensadas..."²

"Para mí, una obra no la termina el arquitecto, sino su uso y sus avatares, el desgaste y las mismas roturas que recaerán sobre ella..."³

"Tantas veces he representado la destrucción de un edificio para encontrar cuál es su forma, o para hacer aparecer cuál habría sido su proceso de formación, su hacerse. Y ocurría que, en cualquiera de los estados de deformación y ruina, la construcción conservaba sus mejores cualidades... De ahí nace el interés por los cimientos, por las huellas que los edificios dejan en el tiempo, por una noción de la forma en la que el recuerdo es parte principal".⁴

"No será hasta que sus troncos hayan crecido y hasta que sus copas se hayan desarrollado plenamente que estos sellarán visualmente la incisión, y, de alguna manera, reconstruirán el nivel original del terreno. El cementerio entero parecerá entonces desaparecer bajo la tierra formando una especie de fosa común, cubierta por una verde lápida."⁵

2. Fragmentos extraídos de la publicación de la tesis doctoral de Enric Miralles leída finalmente en la UPC en 1988. Miralles, Enric, *Fantasía Muscular: Cosas vistas a izquierda y a derecha (sin gafas)*, vol. III. (Madrid, Ediciones Asimétricas, 2021)

3. Entrevista realizada a Enric Miralles por Vicente Verdú en El País, 8 de octubre de 1993, sección La Cultura, edición nacional.

4. Miralles, Enric, "Al margen de otras consideraciones." *El Croquis n° 70: Arquitectura Española* (Madrid, 1994). p. 36-39.

5. Enric Miralles. "Aus welcher Zeit ist dieser Ort? / From what time is this place?". *TOPOS. European Landscape Magazine* n° 8. (Munich, 1994) p. 102-108



CRONO-ARQUITECTURAS

En la parte superior, una fotografía de Hisao Suzuki para El Croquis en la que se ve el cementerio con los árboles recién plantados y las paredes pulcras. En la parte inferior, una fotografía tomada en Diciembre de 2022 en la que todas las copas de los árboles están crecidas y el cementerio muestra los signos de su **envejecimiento** desarrollo

Al igual que los monumentos de Passaic⁶, algunos edificios de Miralles parecen levantarse en ruinas antes de su construcción, desafiando la estructura del tiempo lineal y de la misma manera, cuando estos finalizan, parecen encontrarse todavía en un cierto estado intermedio, abierto al tiempo y sin voluntad de permanencia o estaticidad. Aquellas arquitecturas que se piensan de manera procesual y continuada y que conciben su formalización como un punto inicial de su transformación son las que podemos denominar crono-arquitecturas, en las que el valor del tiempo, el desgaste y su desaparición son tan fundamentales como la primera piedra.

De la misma manera que Miralles imaginaba los futuribles del proyecto, se propone realizar un ejercicio especulativo a través de la superposición de imágenes de producción propia, tomadas recientemente en el Cementerio de Igualada, para generar una serie de visiones que representen las atmósferas de un proyecto ficticio. Como si de una cartografía visual histórica de un futuro que no ha ocurrido todavía, las capas se van sucediendo unas a otras, tal y como los documentos que iba produciendo Miralles durante el proyecto.

En el siguiente tríptico se pretende también jugar con el papel de la memoria, proponer que las imágenes que se han generado son igual de atemporales que el proyecto de Igualada. Y a su vez, los recuerdos se entremezclan y las arquitecturas posibles son tanto arquitecturas imaginadas como arquitecturas recordadas, desprendidas de las toneladas de hormigón, construidas de la misma manera en la que se entremezclan las experiencias pasadas de un lugar.



META-ARQUITECTURAS

Proponemos este término para etiquetar la indeterminación y la apertura bajo la cual arquitecturas construidas desde la superposición de escenas reales dejan de ser objetos cerrados.

6. Smithson, Robert, "The Monuments of Passaic". *Artforum* Vol.6, No.4 (New York, 1967).



META-ARQUITECTURAS



META-ARQUITECTURAS

Es posible establecer escenarios que se desvinculen totalmente de la realidad para “forzarla” de manera especulativa a través de la producción de imágenes ficcionales o lo que podemos llamar **objetos especulativos**. La ciencia ficción y el meme son mecanismos de especulación a través de los cuales podemos generar este tipo de imágenes. Las realidades digitales que se obtienen a través de estos operadores pueden revelar focos de atracción hacia los cuales se pueden orientar futuros posibles.

Las herramientas de producción de imágenes a través de Inteligencias Artificiales producen dos situaciones particulares que inciden directamente sobre la condición de la ruina como elemento operativo. En primer lugar, el algoritmo ejerce de mediador para la construcción de una imagen-arquitectura, incorporando a los condicionantes dados, estáticos y conocidos, un cierto grado de **desorden contenido**. En el ejemplo de la derecha, el estado actual del Cementerio de Igualada se ve transformado a través de la adición de elementos en principio desconocidos, pero que forman parte del archivo inabarcable del contenido que se almacena diariamente en la red. En segundo lugar, la fuerza de diseño se desvincula momentáneamente de la figura humana para incorporar las realidades de otros ecosistemas sin una interpretación cultural, sino puramente asociativa (visual).

Estas dos situaciones permiten aportar algo de luz en la manera en la que podemos utilizar la arquitectura como un objeto de mediación⁷ que genere vínculos e integración entre los agentes opuestos que existen existente en los ecosistemas en los que se emplazan.

7. Haraway, Donna, *Las promesas de los Monstruos: Ensayos sobre Ciencia, Naturaleza y Otros inadaptables*. (Barcelona, Holobionte Ediciones, 2019)



POST-ARQUITECTURAS

Crítica / Discusión

Arquitectura sin fin

Algunas arquitecturas que se vinculan al medio natural pueden entenderse como **objetos de mediación**. Éstas arquitecturas, son aquellas cuyo proceso de ruina se desarrollará paulatinamente a través de la incorporación de elementos no conocidos o arbitrarios con respecto al sistema de formación del objeto inicial y aún así seguirán siendo construcciones plenamente operativas.

La capacidad de plantear un objeto en su estado inicial con un grado de ruinosidad⁸ elevado multiplica sus posibilidades de convertirse en un objeto dinámico una vez se haya finalizado su construcción. Para ello, tenemos que asumir que la composición (geológica, biológica, ambiental) del medio es un condicionante que no se puede someter a la voluntad del objeto arquitectónico, sino que éste ha de incorporarse en él como una pieza adicional de su proceso evolutivo.

En los estados iniciales de proyecto, herramientas que nos permitan desarrollar ficciones especulativas sobre el futuro de las arquitecturas producidas como la superposición no reglada de capas o la transformación algorítmica de documentos visuales son de gran utilidad de cara a incrementar el grado de **entropía** de los mismos.

Adicionalmente, la construcción de un relato sobre escenarios de futuros posibles en el proyecto a través de los mecanismos con los que se produce la ciencia-ficción, nos ayuda a encontrar focos de atracción y potencias de que permanecen ocultas tras los condicionantes comunes.

8. Según apunta Juan Ruescas, la descripción del grado de ruina de un sistema o ruinosidad es la medida entrópica de un objeto, entendiendo que a mayor grado de ruinosidad, mayor desorden o desconocimiento de la información parcial que compone el sistema. Ruescas, Juan, *Objetos Tenaces: Adaptive reuse en Meatpacking, 1970-1985*. Tesis Doctoral (Madrid, Universidad Politécnica de Madrid: Escuela Técnica Superior de Arquitectura, 2016).