

Universidad ORT Uruguay
Facultad de Arquitectura

Performatividad en Arquitectura

**La producción de discurso, significado y acción
desde la actividad arquitectónica contemporánea**

Entregado como requisito para la obtención del título de
Arquitecto

Lorena Cifuentes (207351)

Eduardo Faral (198861)

J. Pablo Fregosi (198862)

Tutor: Arq. Héctor Acosta

2021

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

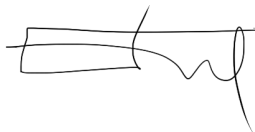
Nosotros, Lorena Cifuentes (207351), Eduardo Faral (198861) y J. Pablo Fregosi (198862), declaramos que el trabajo que se presenta en esa obra es de nuestra propia mano.

Podemos asegurar que:

- La obra fue producida en su totalidad mientras realizábamos Memoria Fin de Carrera;
- Cuando hemos consultado el trabajo publicado por otros, lo hemos atribuido con claridad;
- Cuando hemos citado obras de otros, hemos indicado las fuentes. Con excepción de estas citas, la obra es enteramente nuestra;
- En la obra, hemos acusado recibo de las ayudas recibidas;
- Cuando la obra se basa en trabajo realizado conjuntamente con otros, hemos explicado claramente qué fue contribuido por otros, y qué fue contribuido por nosotros;
- Ninguna parte de este trabajo ha sido publicada previamente a su entrega, excepto donde se han realizado las aclaraciones correspondientes.



Lorena Cifuentes
7 de abril de 2021



Eduardo Faral
7 de abril de 2021



J. Pablo Fregosi
7 de abril de 2021

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas aquellas personas que nos ayudaron y fueron un soporte fundamental en el proceso de la Memoria Fin de Carrera:

A nuestras familias y amigos, por su incondicional apoyo y constante motivación.

A nuestro tutor Arq. Héctor Acosta por su orientación y dedicación a nuestro trabajo.

A los funcionarios de la Biblioteca de la Universidad ORT, por su amable atención y total predisposición.

La arquitectura se posiciona, desde sus capacidades comunicativas, como sistema de interpretación, representación y transformación de la realidad. A lo largo de su historia -y exacerbándose en la contemporaneidad-, la disciplina ha abandonado su condición de absoluta e inalterable para evolucionar hacia un sinfín de posturas y visiones de la realidad, sin dejar de entenderse cada una de ellas como válida. Para Le Corbusier, la arquitectura debía entenderse como una ‘máquina de habitar’, y su desarrollo debía asemejarse en toda medida a la producción automovilística; para Robert Venturi, la clave para entender la arquitectura también podía encontrarse en Las Vegas -y no sólo en los templos griegos-; y para Peter Eisenman, la arquitectura podía prescindir de su valor semántico para constituirse a partir de un proceso de transformaciones geométricas o la adopción de un origen arbitrario.

El concepto de ‘performatividad’ ha ido adquiriendo una mayor incidencia en la sociedad desde mediados del siglo XX, siendo abordado desde diferentes perspectivas teóricas y prácticas, tales como la lingüística y -de manera predominante y más evidente- el arte. Al asociar el concepto de performatividad a sucesos que se han ido desarrollando en otras disciplinas, el contexto temporal constituye un terreno fértil para el desarrollo de lo performativo en la contemporaneidad.

En el marco de la actividad arquitectónica contemporánea, puede entenderse la performatividad en arquitectura como aquella capacidad que parte de su carácter comunicacional, para trascender cualquier función, programa o contexto específico, y constituirse como catalizador de nuevos procesos y exceder la transmisión de un mensaje, en favor de la construcción de una interpretación de la realidad, la producción de significado o la generación de nuevas relaciones con el usuario. Este trabajo logra ahondar en la delimitación del concepto de ‘performatividad’ en la arquitectura y la extensión de su aplicación en la disciplina, basado en el estudio de las distintas manifestaciones que el fenómeno asume para la producción de discurso, significado y acción.

Palabras claves: [performatividad] [discurso arquitectónico] [acción] [teoría contemporánea]

INTRODUCCIÓN	6
I. PERFORMATIVIDAD	10
1.1 Delimitación del concepto	11
1.2 La performatividad en el arte	19
1.2.2 La importancia del espectador	23
1.3 Contexto contemporáneo	27
II. HACIA LA PERFORMATIVIDAD EN ARQUITECTURA	33
III. PERFORMANCE ARQUITECTÓNICA	41
3.1 <i>Performance</i> del sujeto	52
3.2 <i>Performance</i> del objeto	58
IV. ARQUITECTURA PERFORMATIVA	66
4.1 Disciplinar: La incidencia sobre el comportamiento social	76
4.2 Habitar: Las repercusiones sobre la apropiación del espacio privado	84
4.3 Interactuar: La generación de nuevos vínculos entre arquitectura y usuario	94
4.4 Reflexionar: La propuesta de un análisis introspectivo	103
CONCLUSIÓN	111
BIBLIOGRAFÍA	117
ÍNDICE DE CUADROS E IMÁGENES	122

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación, titulado ‘Performatividad en Arquitectura: La producción de discurso, significado y acción desde la actividad arquitectónica contemporánea’, se basa en el reconocimiento de una de las tantas capacidades que caracterizan a la disciplina, asociada a procesos que -a través de distintos mecanismos y estrategias circunscritos en la actividad arquitectónica- generan acciones o plantean declaraciones ideológicas. De cierta manera, no se trata de una capacidad novedosa que surge en el contexto contemporáneo, sino que puede reconocerse -en distintas manifestaciones a lo largo de la Historia de la Arquitectura- como implícita en el ejercicio de la disciplina, dado que parte de la facultad del objeto arquitectónico de generar efectos sobre los usuarios, en función de las posibilidades del individuo de relacionarse con el espacio físico que ocupa, convirtiéndolo en la concreción de una interpretación, traducción y representación de la realidad. Esta capacidad de la arquitectura es la que comprende el análisis propuesto en esta investigación, y se definirá como ‘performatividad’.

A estos efectos, el objetivo de esta memoria es aportar herramientas que permitan identificar este fenómeno en la actividad arquitectónica, para comprender un rol social que trasciende lo meramente funcional, logrando constituirse como sistema de ordenamiento que permite transmitir distintas interpretaciones y aproximaciones de la realidad y la disciplina, generando efectos de transformación en el comportamiento y pensamiento de sus usuarios. En relación a ese rol social, adquiere gran relevancia la consideración de la actividad arquitectónica desde un espectro mayor, abarcando también producciones y discursos teóricos, y sin limitarse a proyectos que necesariamente hayan alcanzado su materialización, en tanto estos elementos también logran identificarse como constructores de una determinada interpretación de la realidad.

Si bien se trata de un fenómeno con antecedentes históricos, el análisis busca ubicarse temporalmente dentro de la contemporaneidad, donde la globalización ha acarreado un acento en la multiplicidad de visiones frente a una realidad común. Cuando se habla de una capacidad que refiere a la instauración de una determinada interpretación de la realidad, es únicamente lógico que la multiplicidad de aproximaciones posibles que caracteriza al contexto contemporáneo permita identificar un crecimiento en el desarrollo de dicha capacidad. En este sentido, el planteo de distintas interpretaciones de una realidad concreta necesita de un contexto abierto y susceptible a recibir dichos planteos, asumiendo como imprescindible la pérdida de una verdad única y absoluta, aspecto que se consolida y se exagera en la contemporaneidad.

(...) la crisis actual ha propiciado un giro hacia lo estratégico, convirtiendo el proyecto arquitectónico en un sistema de pensamiento y posicionamiento enfrentado a la realidad. Frente al mundo de la auténtica especialización, la sociedad demanda generalistas de un mundo complejo e incierto, que intenten conectar una multiplicidad de saberes especializados. (Amann, 2018, p. 39)

Así como el contexto contemporáneo acentúa la multiplicidad de aproximaciones frente a una realidad común, el concepto de performatividad -análogamente- no se circunscribe dentro de una única definición categorizadora, sino que dicho concepto ha expandido sus límites y se ha hecho un lugar dentro de múltiples disciplinas -tales como la lingüística o, de manera predominante y más evidente, el arte-, compartiendo un trasfondo común que se intentará identificar. A este respecto, las palabras '*performance*' y '*performative*' no son términos unívocos que puedan adoptar un único significado, por lo que -en el marco teórico de esta monografía- se propone ahondar en enfoques extradisciplinarios del concepto, que permitan transponerlo al mundo de la arquitectura. El concepto de 'performatividad' se adoptará, entonces, para hacer referencia a capacidades de la arquitectura que ya han sido analizadas por otros autores bajo otros términos, como ser el caso de Atxu Amann en 'Arquitecturas otras' o Fernando Quesada en su libro 'Arquitecturas del devenir', textos -dentro de otros tantos- que aportarán el sustento necesario para situar el concepto dentro de la disciplina. Para el desarrollo de este estudio se plantea un abordaje teórico retrospectivo, cuyo foco será el análisis del concepto de performatividad, las teorías relacionadas a éste y su aplicación discursiva o proyectual según los trabajos de ciertos arquitectos.

Esta aproximación a la performatividad implica que la metodología utilizada para abordar la temática se basará en un marco teórico que delimite el concepto, para la elaboración de un discurso teórico que respalde estas características reconocidas en la práctica arquitectónica, vinculadas a sus posibilidades de establecer un proceso de transformación bilateral entre usuario y arquitectura. A estos efectos, será necesario reparar en la importancia que asume el usuario -traducido como receptor, en la lingüística, y como espectador, en el arte- dentro de ese proceso de transformación, para conferirle una relevancia paralela a la del arquitecto y el objeto arquitectónico -emisor, artista-. Todos estos aspectos se condensan en el primer capítulo de este trabajo, y a partir de éste se plantea el apartado 'Hacia la performatividad en arquitectura' como

articulador entre la performatividad en el arte y la aproximación al concepto desde la disciplina arquitectónica, dando cierre a lo que se ha entendido como marco teórico.

Sobre esta base, el trabajo se estructura a partir de un desglose de las manifestaciones en la arquitectura que pueden ser reconocidas como performativas -en función de la delimitación propuesta-, que simplifique la comprensión de un proceso arquitectónico complejo. De esta manera, en una primera instancia se estudia lo que se define como '*Performance* arquitectónica', que refiere a la performatividad como instauración de sentido y legitimación de las condiciones objetivas del mundo; una arquitectura en donde la actitud performativa se transforma en aquella que busca instaurar una noción de la realidad y de la disciplina. Esta aproximación presenta la declaración como herramienta que se incorpora en la arquitectura desde el acto de proyectar, y que permite la construcción de un sistema de pensamiento y posicionamiento frente a la realidad. En estos casos, adquiere una mayor importancia el 'emisor' de la acción performativa, por lo que este capítulo se abordará desde dos perspectivas planteadas en función de quién o qué asume el rol de *performer*.

En una segunda instancia, se estudia lo que se ha delimitado como 'Arquitectura performativa', en referencia a una arquitectura que induce ciertas actitudes por parte de quien la experimenta. En este sentido, se habla de una arquitectura que incita a la acción y produce efectos sobre el usuario que la experimenta, incidiendo directamente sobre su comportamiento o su pensamiento, y no vinculados a efectos netamente prácticos o funcionales. En este tipo de manifestación de lo que se entiende como performativo, lo esencial recae en el hecho de que se trata de una arquitectura que intencionalmente prevé los efectos perceptivos en el usuario. Así, se han definido cuatro categorías de análisis que permiten estudiar estos efectos generados sobre el usuario a través de los procesos performativos. Es pertinente hacer la salvedad de que las categorías planteadas exponen los efectos más representativos y recurrentes de esta arquitectura, sin constituirse como absolutas y asumiendo la existencia de otras manifestaciones posibles.

En síntesis, esta estructura de análisis permite llegar a conclusiones que condensan las características del fenómeno permitiendo reconocer la performatividad en la actividad arquitectónica. Esta investigación busca posicionarse como una aproximación a la arquitectura, a partir del estudio de su capacidad de trascender lo meramente funcional para generar efectos en el usuario y transformar sus formas de pensar y actuar.

CAPÍTULO I
PERFORMATIVIDAD

1.1 DELIMITACIÓN DEL CONCEPTO

Cuando se habla de performatividad en arquitectura se habla de un aspecto que parte de su carácter comunicacional, y se enmarca dentro de la base del entendimiento de la misma como un lenguaje y un sistema de símbolos que busca transmitir un mensaje. No obstante, el término también es utilizado para indicar la capacidad de la arquitectura de atravesar distintos medios y lenguajes, enfatizando paralelamente la importancia del rol del espectador y la dependencia del tiempo (Quesada, 2014). En una época donde la contemporaneidad ha sido marcada por una exacerbación de la multiplicidad de visiones frente a una realidad común, el mensaje cobra una particular importancia, y es tomado como elemento de destaque y diferenciación dentro de un mismo campo de aplicación.

Tal como señala J. M. Montaner (1999): “La arquitectura pierde sus atributos básicos y se convierte en puro mensaje e imagen, por encima de los espacios, procesos, funciones, tipologías, estructuras, técnicas o formas” (p. 166). Si bien el libro ‘Después del movimiento moderno: arquitectura de la segunda mitad del siglo XX’ de Montaner condensa las características de una arquitectura de finales de siglo, las ideas en él planteadas aún mantienen su vigencia y han adquirido una particular relevancia en el contexto contemporáneo. Frecuentemente, el mensaje que la arquitectura pretende transmitir es explícito y captado directamente por el usuario, pero en algunos casos se encuentra implícito en los propios códigos definidos por cada obra y cada arquitecto, transformándose en un medio para expresar intencionalidades y motivaciones -en ocasiones ocultas- que no refieren a un mensaje específico, sino que a un sistema de pensamiento y posicionamiento propio. En otros casos, la arquitectura se vuelve generadora de nuevos procesos e interacciones, que no necesariamente forman parte del mensaje y que buscan establecer nuevos vínculos con el usuario, la sociedad y el entorno. Es en estas dos situaciones -cuando la arquitectura excede el carácter comunicacional- que pasa a un nuevo plano y adquiere una dimensión performativa. La arquitectura deja de ser ‘puro mensaje e imagen’ -como señalaba Montaner (1999) en referencia a la arquitectura posmoderna de finales del siglo XX-, para convertirse en hacedora y transformadora de la realidad y los sistemas de pensamiento que traduce y representa, un “dispositivo puramente coercitivo” (Quesada, 2014, p. 17).

Así como la contemporaneidad y la globalización exacerbaban la pluralidad de aproximaciones a una misma realidad, también fortalecen y catalizan la actividad multidisciplinar.

De hecho, esta interdisciplinariedad es lo que permite a la arquitectura experimentar una constante evolución. La arquitectura ha dejado de ser una disciplina aislada y autosuficiente, que busca resolver exclusivamente problemas sociales y funcionales, enriqueciéndose con aportes de otras disciplinas transformadoras y generando una “continua mezcla y contaminación” (Montaner, 1999, p. 215). Esta multidisciplinariedad, sin embargo, no implica una divergencia de los objetivos concretos de la arquitectura, sino que se traduce en aportes que en última instancia apuntan a la generación de una arquitectura que se alinea más fielmente a las necesidades sociales en todos sus aspectos. Fernando Quesada (2014) hace referencia a este aspecto de la multidisciplinariedad, enfatizando que “no propone una expansión de la arquitectura hacia otras formas de práctica, sino la incorporación de otros discursos al arquitectónico con el propósito de afilar sus capacidades” (p. 21).

No resulta extraño dentro de este contexto temporal, entonces, que este fenómeno coincida con una explosión de las *performances* artísticas desde finales del siglo XX, donde el arte excede el mensaje involucrando al espectador, haciéndolo partícipe y otorgándole un rol fundamental dentro de la expresión artística. La exploración de la performatividad en varios campos del pensamiento impulsa su incorporación en la arquitectura, llegando a entenderse como algo que parece inherente a la disciplina. Como expone Montaner (1999), “para la arquitectura es vital introducir innovaciones que primero se hayan tanteado visual y plásticamente en otros campos artísticos de más fácil transformabilidad y experimentación que la arquitectura” (p. 229).

Sin embargo, quizás la principal diferencia entre la arquitectura y otros campos de aplicación más efímeros es exactamente eso: la durabilidad y la permanencia en el tiempo. En el caso particular de la *performance* artística, que requiere de una participación del usuario pero también de una participación indispensable del artista, la aplicación queda limitada necesariamente a la presencia de este último. En la arquitectura, el contenido performativo trasciende al propio arquitecto -así como también trasciende el contenido comunicacional- y en ese sentido no se trata de algo efímero. No obstante, cabe retomar la relevancia de una coincidencia que se identifica entre ambos campos: la necesidad de un espectador o usuario. En ambos casos, se necesita un individuo que debe, interprete y decodifique el contenido de lo performativo, ya sea que éste corresponda a declaraciones ideológicas o a la generación de nuevos procesos de interacción con el espectador/usuario. De hecho, la arquitectura puede ser entendida,

según Lucía Jalón, como “instrumento de pensamiento y acción” (Amann, 2018, p.55) en donde adquiere otro rol transformándose en:

(...) cuerpo entre cuerpos, escapando del encierro en la función y generando otro concepto de operatividad ligado a la espacialidad propia de cada elemento... Cada soporte, cada planta, cada mueble y también cada usuario es portador de una potencia arquitectónica que en el tiempo de la duración que expresa del uso cotidiano conforma la arquitectura real del edificio entendida como producción común de todos los cuerpos implicados. (Amann, 2018, pp. 55, 57)

Esta noción de la arquitectura se vincula directamente a la capacidad de la disciplina de afectar la vida de sus usuarios que plantea Quesada en su libro ‘Arquitecturas del devenir’ (2014):

La arquitectura es una práctica que siempre determina la vida de sus destinatarios, y en ocasiones incluso la sobredetermina, voluntariamente o no. Es precisamente esa cualidad de determinación de la vida aquello que centra los intereses vertidos en este libro, que intenta proponer lo performativo, un modelo para la acción implícito en el devenir, como herramienta paralela de la determinación arquitectónica, y que tiene la capacidad de matizarla o de darle uno u otro acento. (p. 18)

De esta manera, se puede establecer entonces que las palabras *performance* y *performative* no son términos unívocos que puedan adoptar un único significado, y han sido utilizadas en diferentes disciplinas para referir, entre otras cosas, a procesos que generan acciones o que plantean declaraciones ideológicas. El concepto indudablemente parte de una capacidad comunicativa, llegando a sobrepasar este límite para constituirse como catalizador de nuevos procesos y exceder la transmisión de un mensaje. Latour define ciertas ventajas del diseño -concepto que indudablemente abarca a la arquitectura-, dentro de las cuales destaca la capacidad semiótica: “el objeto es cada vez más entendido como ‘cosa’ y, como tal cosa, se privilegia su significado sobre su materialidad. Esto se conecta inevitablemente con la caducidad material de nuestros artefactos actuales ‘de manera que la materialidad es absorbida en el significado’” (Quesada, 2014, p. 57).

Parece interesante, entonces, tomar como punto de partida la perspectiva de la arquitectura como lenguaje, y su entendimiento como un sistema de símbolos y estructuras lingüísticas. Austin

es quizás el principal exponente en materia de performatividad en el lenguaje. En su libro ‘Cómo hacer cosas con palabras’, analiza el rol de los distintos tipos de enunciados, e introduce el concepto de enunciados realizativos *-performative utterances-*, que de aquí en adelante llamaremos performativos. En oposición -o mejor dicho crítica- a lo que los filósofos hasta el momento sostenían, Austin analiza que la relevancia de un enunciado no se reduce solamente a describir el “estado de cosas o enunciar algún hecho, con verdad o falsedad” (Austin, 1962, p. 41), sino que existen enunciados que no son ni verdaderos ni falsos, pues no describen o constatan nada. En efecto, las expresiones performativas no describen ni informan, pero al ser enunciadas “llevamos a cabo una acción que no debe confundirse con la acción de pronunciarlas” (Austin, 1962, p. 30). Así, entendemos que para Austin la acción performativa es aquella que se utiliza para o al llevar a cabo algo. Se trasciende el mensaje para constituir la expresión como un acto en sí mismo.

De esta manera, quedan definidas tres situaciones que determinan la validez de un enunciado: lo descriptivo, lo constatativo y lo performativo. Los enunciados descriptivos están conformados por aquellos que cumplen los requerimientos establecidos -con anterioridad- por los filósofos, siendo su único objetivo enunciar o describir una determinada situación. Austin plantea una primera diferenciación frente a este tipo de enunciado, en la cual se encuentran los constatativos y performativos. Estos primeros tienen como propósito únicamente informar -constatar, tal como se expresa en su propia denominación-, mientras que los segundos buscan llevar a cabo una acción mediante el propio acto de enunciar. Como ejemplo de un enunciado performativo se puede señalar ‘Yo prometo cumplir con lo propuesto’, donde no se describe nada ni se constata ningún hecho, sino que por medio del lenguaje se logra generar un acto; en este caso, la promesa se consolida al pronunciarla.

En esta primera aproximación, Austin plantea a su vez que lo performativo no queda relegado a verificaciones de verdad o falsedad, dado que no se trata de un ‘enunciado tradicional’. Las descripciones y constataciones de hechos sí son sometidas a este tipo de validaciones, en tanto refieren a una realidad absoluta, acotada y determinada. Puesto que implica realizar una acción, lo performativo está sujeto a los posibles defectos propios de cualquier acción. Sin perder su validez, entonces, queda sometido a la crítica, pudiendo considerarse como afortunado o desafortunado -en oposición a verdadero o falso-.

Austin llega a la conclusión de que la relación entre la acción constativa y performativa no es necesariamente opuesta, sino que repara en que ‘decir’ es otro tipo de ‘hacer’. Frente a esta hipótesis, plantea una segunda categorización de los actos del habla: locucionario, ilocucionario y perlocucionario (Austin, 1962). El acto locucionario es la mera acción de decir algo, el enunciar; el ilocucionario es aquel que se lleva a cabo al decir algo, tiene una fuerza y está vinculado a las intenciones, motivaciones y justificaciones detrás del acto de enunciar; y el perlocucionario genera determinados efectos como consecuencia del propio hecho de decirlo, desencadenando otros actos independientes. Cabe destacar que bajo el término ‘acto del habla’ se hace referencia a una abstracción del concepto que excede el propio acto de hablar. Bajo esta idea, Austin (1962) sintetiza esta categorización y la interacción entre las distintas partes de la siguiente manera:

Realizar un acto locucionario y, con él, un acto ilocucionario, puede ser también realizar un acto de otro tipo. A menudo, e incluso normalmente, decir algo producirá ciertas consecuencias o efectos sobre los sentimientos, pensamientos o acciones del auditorio, o de quien emite la expresión, o de otras personas. Y es posible que al decir algo lo hagamos con el propósito, intención o diseño de producir tales efectos. (...) Llamaremos a la realización de un acto de este tipo la realización de un acto perlocucionario o perlocución. (p.145)

J. L. AUSTIN	ACTO LOCUCIONARIO	ACTO ILOCUCIONARIO	ACTO PERLOCUCIONARIO
	<i>WORDS</i>	<i>MEANING</i>	<i>OUTCOME</i>
ARQUITECTURA	<i>BUILDINGS</i> Producción	<i>STATEMENT</i> Justificaciones, intenciones, motivaciones	<i>EFFECT</i> Lo que hace, lo que genera

Figura 1.
Cuadro comparativo entre la performatividad en la lingüística y su interpretación en la arquitectura.

Se plantea la necesidad de diferenciar concretamente los conceptos que conllevan el acto ilocucionario y el perlocucionario, dado que pueden ser considerados como similares pero sólo este último genera el desarrollo de nuevos actos. La acción ilocucionaria no supone generar una consecuencia, ni lo es en sí misma. Al mismo tiempo, Hugo Aguilar (2007) -quien trabaja sobre el

concepto de performatividad bajo las teorías de Austin- propone (cambiando la idea de ‘enunciador’ por la de ‘arquitecto’):

Es necesario también captar la intención del [arquitecto] para percibir lo implícito. Este contenido comunicacional se ubica a medio camino entre lo que se dice explícitamente y la intención comunicativa definida ésta como la motivación que guía al [arquitecto] para ejecutar un acto determinado. (p. 3)

A partir de esta constatación se puede observar cómo la dimensión lingüística de la arquitectura empieza a asimilarse a estos estudios y análisis particularizados del uso del lenguaje en su término más amplio. Análogamente a la consideración de los enunciados como elementos meramente descriptivos o constatativos, en el campo de la arquitectura, la relevancia no está dada sólo por sus cualidades de arte y/o ‘edificio’ -en cuanto a su concepción como ‘obra de arte’ o su funcionalidad-. La arquitectura no se limita solamente a generar objetos de contemplación o de uso, pudiéndose reconocer ocasiones en las cuales la arquitectura relega estos intereses a un segundo lugar, encontrando su validez en declaraciones ideológicas y la generación de nuevos procesos. Tal como plantea Quesada (2014), cualquier planteo arquitectónico puede referir también a “la posibilidad o imposibilidad de una significación específicamente arquitectónica, desvinculada del lenguaje y, por consiguiente, al margen de la cultura” (p. 19).

Usualmente, la arquitectura es entendida o bien como una obra de arte, con el fin de ser contemplada, o bien como un soporte para las actividades humanas, es decir, con un uso determinado y respondiendo a una función específica. La performatividad en arquitectura, entonces, trasciende estos aspectos para lograr, por un lado, la generación de nuevas relaciones con el usuario (*effect*), y por otro lado, la traducción de un discurso arquitectónico cargado de justificaciones, intenciones y motivaciones individuales y particulares (*statement*). Asimismo, cabe destacar que la performatividad es una entre tantas dimensiones de la disciplina, lo que implica que no toda arquitectura es performativa. En definitiva, toda arquitectura comunica, pero no necesariamente es performativa. Al igual que las expresiones performativas de Austin, la performatividad en la arquitectura no está sometida a un proceso de validación que determine si ésta es ‘verdadera’ o ‘falsa’, sino que recae directamente sobre la crítica, que determinará los

aciertos, desaciertos y repercusiones; en definitiva, determinará cuán ‘afortunadas’ o ‘desafortunadas’ resultan dichas actitudes performativas en un marco subjetivo.

En este sentido, Austin expresa que luego de interiorizar que el objeto de estudio no es el enunciado en sí mismo sino la acción de emitir dicha expresión, resulta explícito advertir que “enunciar es realizar un acto (...) y los enunciados ‘tienen efecto’” (Austin, 1962, p.185). Según sostiene Atxu Amann (2018), “las palabras no son inocentes” (p. 23); esto se vincula directamente a la afirmación de Austin que establece que cualquier acto de enunciar produce efectos. Amann entiende que el lenguaje no es únicamente un instrumento comunicativo, sino que es la raíz de nuestro pensamiento y propulsor de conocimiento. Así, afirma que el ‘hacer arquitectura’ no requiere de una materialización concreta, sino que la aproximación a la disciplina puede darse desde la concepción de producciones teóricas, contribuyendo al desarrollo de un discurso. De esta manera, la actividad arquitectónica asume su capacidad de instaurarse como interpretación de la realidad, convirtiéndose en una herramienta de construcción de pensamiento.

En algún momento se produjo el divorcio entre los anhelos de la agenda de la arquitectura y aquellos representados por la sociedad. Afortunadamente, la crisis actual ha propiciado un giro hacia lo estratégico, convirtiendo el proyecto arquitectónico en un sistema de pensamiento y posicionamiento enfrentado a la realidad. Frente al mundo de la auténtica especialización, la sociedad demanda generalistas de un mundo complejo e incierto, que intenten conectar una multiplicidad de saberes especializados. (Amann, 2018, p. 39)

Según su teoría, se podrían catalogar algunos de sus conceptos según las categorías de enunciados antes propuestas. De esta forma, los ‘anhelos de la arquitectura’ se corresponden a la categoría descriptiva del lenguaje y refieren a los elementos de transmisión pura de mensaje (el carácter artístico de la arquitectura); los ‘anhelos de la sociedad’ a los enunciados constatativos, en tanto refieren a la aplicación práctica y funcional del lenguaje; y el ‘sistema de pensamiento y posicionamiento’ a lo que fue denominado performativo, que trasciende todo mensaje y funcionalidad específicos, y se transforma en declaraciones ideológicas y motor de nuevos procesos e interacciones.

J. L. AUSTIN	Enunciados descriptivos	Enunciados constatativos	Enunciados realizativos (o performativos)
ARQUITECTURA	ARTE Se contempla	EDIFICIO Se usa, funcional	PERFORMATIVIDAD Hace algo, genera algo <i>STATEMENT</i>
A. AMANN	Anhelos de la arquitectura	Anhelos de la sociedad	Sistema de pensamiento y posicionamiento

Figura 2.

Cuadro de interrelacionamiento entre los autores analizados y la arquitectura.

En su libro ‘Después del movimiento moderno. Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX’ (1999), Montaner plantea que para algunos arquitectos todo proyecto puede ser justificado como una “autorreflexión sobre el lenguaje arquitectónico” (p. 246), de la misma forma en que algunos autores focalizan su pensamiento en relación al lenguaje como “juego formal de diferenciación de posiciones” (Montaner, 1999, p. 246).

1.2 LA PERFORMATIVIDAD EN EL ARTE

Indiscutiblemente, al mencionar el término *performance* tendemos a efectuar un vínculo automático con el campo del arte, particularmente con las artes escénicas: aquellas representaciones que se desarrollan en base a la improvisación, a la participación activa del espectador y al propio cuerpo humano.

Según Aldo Rossi (1966):

Todas las grandes manifestaciones de la vida social tienen en común con la obra de arte el hecho de nacer de la vida inconsciente; a un nivel colectivo en el primer caso, individual en el segundo; pero la diferencia es secundaria porque unas son producidas por el público, las otras para el público; y es precisamente el público quien les proporciona un denominador común. (p. 74)

A mediados del siglo XX, se empieza a percibir una modificación en la forma en que algunos artistas conciben la principal finalidad de su obra, y comienzan a prescindir de la pura elaboración de elementos físicos para reemplazarla por lo que Tadeusz Pawlowski (1994) denomina ‘acciones artísticas’. De esta forma la concepción de arte adoptó una nueva variante que ha devenido en lo que se ha denominado arte performativo.

A partir de este punto de inflexión, el arte de acciones se ha ramificado en varias orientaciones, dentro de las cuales encontramos los *happenings* y la propia *performance*, coexistentes durante cierto periodo de tiempo pero culminando con el relegamiento del primero en pos del segundo. El principal objetivo planteado por los propulsores del *happening* fue modificar el esquema de relacionamiento de la sociedad, para lo cual debían romper el límite que anteriormente se generaba entre la realidad y la ficción del arte representativo. La locación elegida para llevar a cabo la acción artística era una de las herramientas fundamentales para encauzar los resultados hacia dicho objetivo, por lo que se tendían a elegir áreas públicas concurridas o lugares estratégicos, con el fin de sensibilizar al espectador.

Se presentaba un ejecutante solitario cuya relación con el espectador se basaba en la implementación de su participación activa, permitiendo que el azar y el tiempo jugaran un rol

indispensable. De esta forma se presenta la ejecución de ciertas acciones por parte del artista, cuyo resultado no es inicialmente detectable para el espectador, provocando una sucesión de eventos que le resultan imprevistos, y con la constante incorporación de nuevos personajes y temas. El rol del tiempo se torna intermitente y variable, siendo la simultaneidad una característica definitoria de este tipo de arte de acción dado que se desarrolla en “tiempo real y en presencia de los espectadores” (Quesada, 2014, p. 167). No obstante, tal como manifiesta Quesada (2014), estos eventos eran anti-teatrales, dado que la audiencia no actuaba sino que se limitaba a ejecutar aquellas tareas que les eran asignadas, pero tampoco se le podía considerar como público en sí, dado que no se trataba de un espectador pasivo. El receptor era considerado como uno más de los componentes de la representación: no participaba sino que simplemente ejecutaba. Según O’Doherty en Quesada (2014):

Los *happenings* mediaron un cuidadoso enfrentamiento entre teatro de vanguardia y collage. Concibieron al espectador como una forma de collage en la que era esparcido por el interior, siendo su atención dividida por acontecimientos simultáneos, sus sentidos desorganizados y redistribuidos por lógicas firmantes transgredidas. (p. 172)

Esta actitud fue divergiendo hacia un modelo donde se sustituye a este único artista por un par de representantes -o incluso hasta un grupo pequeño- cuya aproximación al espectador se torna inusual. Así, aquel arte inicial, centrado en materia psicológica del individuo, hasta lo intrínsecamente existencial de éste, se ha convertido en un terreno mucho más amplio que engloba un vasto espectro de consideraciones.

Según Pawlowski (1994), la raíz de este tipo de representación se encontraba en el instinto y lo subconsciente, en la importancia del individuo y sus dilemas existenciales, por lo que el foco principal de la *performance* se encontraba en el propio cuerpo del *performer*.

En palabras de Quesada (2014):

La performatividad de la obra de arte se produce entonces gracias a un proceso de especialización del marco en el que la arquitectura juega un rol esencial. La arquitectura ya no es un marco de marcos, el cubo blanco para lienzos o esculturas como marcos de las representaciones, y pasa a ser simplemente el marco, el único soporte de la obra de arte. Sin embargo, si la arquitectura es meramente espacio y materia disponibles y no cuadra una

representación social, de igual modo a como una pintura no representa objetos sino que es un objeto, el usuario del espacio necesita ser re-definido como sujeto objetivado y no meramente como otro objeto más en el espacio. (pp. 172-173)

De este modo se introduce otro factor incidente en las ya denominadas ‘artes de acción’, proveniente del campo de las artes visuales y asociado al marco material donde se plasman dichas prácticas. En su texto ‘*Assemblage, environments and happenings*’, Allan Kaprow (1966) plantea que, en ese entonces, las artes visuales comenzaron a prescindir de la base arquitectónica que se presentaba como límite espacial y marco material interno. De esta forma, estas obras se empezaron a presentar en contextos que generalmente no eran representativos de sus intenciones artísticas, por lo que los inventores intentaron ‘disfrazarlos’ a través de lo que llamaron *environment*. En palabras de Quesada (2014), se plantea:

(...) generar un espacio alternativo que elimina la evidente discrepancia espacial entre arquitectura y arte. Esta discrepancia se produce por la invasión de competencias se podría decir, en tanto que el arte generaba, como ya había hecho de forma tan activa en la modernidad, el espacio arquitectónico en abierta competencia con la propia arquitectura, aunque no siempre explícitamente. (p. 162)

El concepto de ‘campo pictórico’ está también ligado a la arquitectura como espacio donde se lleva a cabo la representación. Sin embargo, Kaprow (1966) plantea la existencia de un único espacio pictórico -el real-, rechazando la antigua concepción de dos espacios, sumando al antedicho el sublime-pictórico. Asimismo, entiende que la concepción del término, en ese entonces, ya comprendía el rol del lienzo como semejante al espectador en cuanto a la forma de habitar tal espacio. Según Quesada (2014): “El campo es generado materialmente con la producción pictórica. La obra al completo se convierte de alguna manera en campo pictórico en toda su extensión y la arquitectura en lienzo preparado” (p. 165).

Sería posible entonces, quizás, confundir un *environment* con un decorado o escenografía, pero el término va más allá y pone su énfasis en aspectos exclusivamente cuantitativos en relación al espacio. La falta de actividad y significado son características que no encajan en este tipo de configuración espacial, e incluso se podría considerar que un espacio completamente desierto -en su esencia- es un espacio habitado. Quesada (2014) manifiesta: “Esta nueva condición del

espectador se basaba sobre todo en cómo el espacio era considerado como poseedor de valor, como parte de la obra de arte y de su ideología y no meramente como su soporte neutro” (p. 165).

Espectador y espacio son entonces dos de los grandes elementos en común que presentan las dos ‘artes de acción’ antes presentadas: *happening* y *performance*. Aunque su existencia es fundamental para el desarrollo de éstas, el rol que cumplen -como ya se ha estudiado- es diferente, pero en ambos casos es posible concluir -tal como plantea Quesada (2014)- que el espectador no puede producir *environment* como consecuencia de su *performance*. Sin embargo, éste sí puede ser preformado por el espacio, condicionado, dirigido a realizar determinado acto, tal como un libreto delimita las acciones a desarrollar por un actor convencional.

La relación entre forma y uso, espacio y acontecimiento, está profundamente relacionada por esta discusión sobre la performatividad como categoría arquitectónica suspendida entre la materia y el lenguaje, en tanto que la arquitectura necesariamente combina tanto fenomenología como semiótica, estando por tanto suspendida entre el soporte y el valor. (Quesada, 2014, p. 181)

En 1959, Kaprow presenta su obra denominada *18 Happenings in 6 parts* donde podemos ejemplificar los conceptos que se han contemplado anteriormente en este texto. El *environment* consistía de una secuencia de espacios delimitados por tabiques plásticos translúcidos, iluminados por colores diferentes, y donde las sillas para los espectadores estaban dispuestas en diferentes organizaciones. Otro elemento de interés eran los espejos, que cubrían la sala de piso a techo, permitiendo reflejar todo lo que sucedía en su interior. Al arribar a la sala, a cada espectador se le otorgaba un programa que planteaba instrucciones específicas y breves textos que daban indicaciones sobre el modo de desarrollo de la *performance*. Algunas de estas instrucciones indicaban en qué momento debían realizar una determinada acción, como por ejemplo cambiar de asiento, caminar, levantar un brazo, haciéndolos activamente partícipes de la acción performativa.

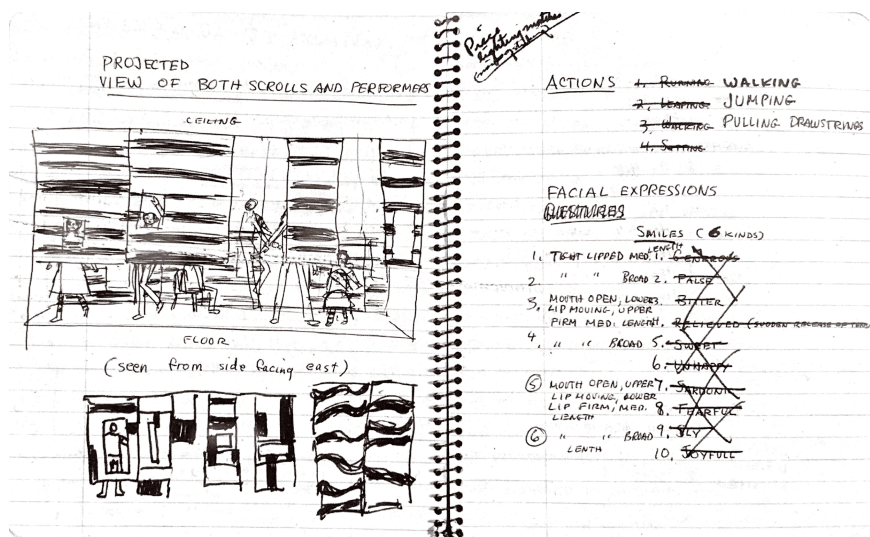


Figura 3.
18 Happenings in 6 parts.
Escena final.
Allan Kaprow (1959).

La representación era realizada en intervalos previamente estipulados. Luego de transcurrido determinado tiempo, ingresaba al espacio un artilugio denominado ‘*The Sandwich Man*’. Este elemento simulaba la figura humana y contaba con dos espejos -uno en el frente y otro detrás del ‘cuerpo’- que reflejaban todo lo sucedido en las salas a medida que se desplazaba entre las mismas. En simultáneo al movimiento de este artefacto, los tabiques de plástico translúcido eran pintados, volviéndose opacos y transformándolos en un límite espacial. De cierta manera, los espectadores de la *performance* eran a su vez testigos y partícipes de la transformación del espacio. En palabras de Quesada (2014):

Lo que había sucedido era un evento performativo en su formato, en tanto que el hecho de suceder en tiempo real es inseparable de su propio formato como obra de arte, ante la presencia de una serie de espectadores que, además, se movían en el propio espacio de las acciones. (p. 170)

1.2.2 La importancia del espectador

Sin lugar a dudas, dentro del marco de lo performativo, el actor -o quien ejecuta la acción performativa- cumple un rol clave. No obstante, el proceso cobra sentido únicamente ante la presencia de un espectador que recibe los efectos de esta acción performativa. Como en cualquier transmisión de un mensaje -porque la acción performativa se inicia con la transmisión de un mensaje-, el proceso se cumple únicamente cuando existe un receptor que capte, interprete y decodifique dicho mensaje. En la *performance*, éste suele estar vinculado a símbolos y

significados específicos, y requieren a su vez medios de interpretación también específicos y menos aparentes, que suelen implicar procesos de abstracción.

Wilhem Worringer (1953), en su libro ‘Abstracción y Naturaleza’ expone la importancia de este proceso de abstracción dentro del fenómeno artístico que define como ‘empatía’, destacando el rol del espectador o intérprete. Tal como se expone en el apartado correspondiente a la delimitación del concepto, es necesaria una acción o actitud consecuente (*effect*) por parte de quien experimenta la acción performativa, vinculandola a esa empatía que plantea el autor. Worringer (1953) relaciona esta actitud resultante con el propio efecto de goce estético generado por la obra de arte:

Gozar estéticamente es gozarme a mí mismo en un objeto sensible diferente de mí mismo, proyectarme en él, penetrar en él con mi sentimiento. Lo que proyecto en él con mi sentimiento es vida, en un sentido muy general. Y vida es vigor, es un trabajar, aspirar y realizar interior. En una sola palabra: vida es actividad. (p. 19)

El goce estético, entendido en el marco de lo performativo como la consecuencia de esto, estará determinado no por el ‘tono del sentimiento’, sino por la alineación de dicha consecuencia con el propio movimiento, ‘la vida interior, la autoactividad interna’ (Worringer, 1953). Pero este aspecto en sí mismo no define la necesidad de un espectador, sino que refleja simplemente los efectos producidos por cualquier objeto sensible sobre quien lo contempla. La importancia del espectador se acusa en la comprensión de cualquier objeto sensible como “la resultante de estos dos componentes: lo perceptible por los sentidos y mi actividad perceptiva” (Worringer, 1953, p. 20). Sin lugar a dudas, Worringer no hace referencia a la empatía en el arte como una cualidad performativa, pero presenta una característica de la misma que permite entender su aproximación hacia el rol del espectador, aproximación que se considera vinculable a la idea de performatividad expuesta en esta investigación.

Se plantea, entonces, la interrogante respecto a qué sucede cuando la acción performativa no tiene un espectador definido que la reciba, y si ello condiciona su comprensión dentro de ese marco. En este sentido, sin embargo, podría decirse que cualquier acción estará siempre relacionada a un espectador. Tal como sostiene Montaner en su libro ‘Del diagrama a las experiencias: hacia una arquitectura de la acción’ (2014), “la acción es la expresión del sujeto

contemporáneo en la esfera pública” (p. 131). Por tanto, cualquier acción estará relacionada directamente a una captación por parte de la sociedad que estará siempre presente, independientemente de la acción. No obstante, la acción en sí misma también se considera siempre presente, en tanto “lo que caracteriza la existencia humana es la capacidad de discurso, de intención y de acción” (Montaner, 2014, p. 131). Queda de esta manera establecido que tanto la acción como la participación del espectador están siempre presentes en un contexto social público, y el carácter performativo refiere entonces a esa capacidad de discurso y de intención que identifica Montaner.

Una vez definido que tanto la acción como el espectador están siempre presentes, surge una nueva interrogante vinculada al resultado de la *performance*. Una acción será performativa siempre y cuando evoque en el espectador que la recibe una determinada acción o actividad, aún en los casos en los que esta actividad se limite a la interpretación y la decodificación de lo que se quiere transmitir. Es importante destacar que la acción no dejará de ser performativa más allá de la voluntad del espectador que la recibe, sino que la clave está vinculada a esa evocación, insinuación o motivación a determinada acción o actividad.

Hay dos posibilidades: puedo decir sí o no; puedo realizar libremente la actividad que se me pide o puedo oponerme a la exigencia; las tendencias, inclinaciones, necesidades de autoactividad, naturales e inherentes a mí, pueden coincidir o no con la exigencia. Siempre necesitamos la autoactividad. Ésta es incluso una necesidad fundamental de nuestro ser. Pero la autoactividad que me pide un objeto sensible, puede estar constituida de tal manera que precisamente por esta constitución suya no me sea posible realizarla sin conflictos, sin antagonismo interno. (Worringer, 1953, p. 20)

Cuando trasladamos estas nociones a la disciplina arquitectónica, puede identificarse el problema de que la arquitectura como objeto sensible no es una acción en sí misma, ni tampoco puro mensaje exclusivamente. La arquitectura se encuentra suspendida entre su concepción como soporte físico de las actividades humanas en el espacio, y su concepción como estructura artística de valores significantes y lingüísticos; se encuentra suspendida entre funcionalidad y arte. Tal como señala Quesada (2014), “es el espectador y su performatividad lo que media entre ambos

planos, quedando por tanto ligados arquitectura y espectador entre sí hasta ser eso mismo el propio tema de la obra” (p. 21).

Cabe destacar que la actitud performativa es una actitud social por naturaleza, en tanto está enfocada a generar transformaciones en un entorno social que excede el contexto físico. En definitiva, la arquitectura performativa apunta a eso mismo: la transformación de la sociedad a través de la incorporación de ciertos códigos y estrategias. La sociedad en su conjunto se convierte, entonces, en el espectador omnipresente de la arquitectura performativa, cuyos símbolos y significados interpretará y sobre los cuales determinará su actitud, su pensamiento y su relación hacia el contexto físico y social que dicha arquitectura determina. De hecho, Quesada (2014) enfatiza que:

La determinación de la vida de manos de la arquitectura es un instrumento de enormes posibilidades. No debe implicar necesariamente coerción ni sobredeterminación, aunque siempre existe esa posibilidad y resulta de máximo interés, ya que permite establecer de un modo muy elástico y problemático los límites soportables de la disciplina. (p. 21)

Queda planteada entonces cuál es la relación entre el espectador o destinatario y la arquitectura. Lo que toma particular importancia en esta relación deja de ser el ‘producto’ en sí mismo, adquiriendo una mayor relevancia los efectos producidos sobre el destinatario por parte de este objeto. El arquitecto, como diseñador del objeto arquitectónico, se convierte inevitablemente en el “diseñador del comportamiento del consumidor” (Quesada, 2014, p. 159).

1.3 CONTEXTO CONTEMPORÁNEO

Cuando se asocia el concepto de performatividad a sucesos que se vienen desarrollando en otras disciplinas desde principios del siglo XX, parece necesario la definición de un marco y un contexto temporal, que constituye de cierta manera el caldo de cultivo que propicia el desarrollo de lo performativo. Sin lugar a dudas, es necesario establecer qué características de la contemporaneidad permiten este crecimiento del concepto y su posicionamiento dentro del campo de la arquitectura.

Probablemente el punto de partida más evidente para este contexto es el fenómeno de la globalización. De cierta manera, los procesos de globalización han dado lugar al desarrollo de nuevos relatos, desvinculados de la idea de un único ‘gran relato’ con la que se contaba hasta el fin de la modernidad. Al mismo tiempo, estos procesos implican una universalización de las ideas a través del desarrollo de medios masivos de difusión y un aumento en el alcance de los medios existentes. El mundo contemporáneo se caracteriza por la convivencia de una multiplicidad de flujos, que conforman una red compleja de intercambios económicos, sociales y, sobre todo, de información. Debido al desarrollo de la tecnología y de los medios de comunicación masivos, las personas pueden enterarse de lo que sucede a kilómetros de distancia sin mayor dificultad.

El sí mismo es poco, pero no está aislado, está atrapado en un cañamazo de relaciones más complejas y más móviles que nunca. Joven o viejo, hombre o mujer, rico o pobre, siempre está situado sobre ‘nudos’ de circuitos de comunicación, por ínfimos que estos sean. Es preferible decir: situado en puntos por los que pasan mensajes de naturaleza diversa. (Lyotard, 1989, p. 37)

Sin embargo, fruto del alcance y la difusión de la información propios de la globalización, hoy en día nos encontramos inmersos en un bombardeo constante de mensajes, datos e imágenes. En el pasado, la información que recibían las personas estaba limitada por su ubicación y su capacidad, pero hoy nos llega de manera indiscriminada y en cantidades desorbitantes. Las redes sociales y los avances tecnológicos hacen que todos tengamos contenido de todo tipo al alcance de nuestras manos. Sin intención de realizar juicios de valor, es sabido que nuestros sentidos se encuentran de alguna manera sobreexcitados, sin predominar necesariamente uno sobre otro, o depender de uno exclusivamente para conocer y entender la realidad que nos rodea. De esta

manera, “la arquitectura agobiada por la sobreabundancia de imágenes, se cuestiona el protagonismo dictatorial del ojo: un pensamiento visual con el que interpretamos el mundo, nos apropiamos de los lugares y concebimos nuestras obras” (Amann, 2018, p. 19).

Si bien, entonces, esta proliferación de múltiples visiones sobre una realidad común caracteriza el contexto contemporáneo, también será la responsable de un cierto proceso de uniformización de las culturas en respuesta a la “emergencia de un vocabulario formal planetario” (Bourriaud, 2009, p. 10). De cierta manera, el proceso de uniformización y el incremento en la exposición a la información son procesos que se desarrollan de manera simultánea, en paralelo a los avances tecnológicos que los posibilitan: “Internet es el medio privilegiado de esa proliferación de informaciones, el símbolo material de esa atomización del saber en múltiples ‘nichos’ especializados e interdependientes” (Bourriaud, 2009, p. 19).

Nicolas Bourriaud en su libro ‘Radicante’ habla sobre la idea de múltiples flujos ‘modernos’ -entendidos como propios de su tiempo, y no en relación a lo que se entiende como modernidad- vinculados a la ausencia de un ‘gran relato’. Sobre este contexto contemporáneo, Bourriaud (2009) sostiene:

Es aventurarse: no conformarse con la tradición, con las fórmulas y las categorías existentes sino abrir nuevos caminos, volverse piloto de pruebas. Para mantenerse a la altura de tal riesgo, también hay que cuestionar la firmeza de las cosas, practicar un relativismo generalizado, un comparatismo crítico despiadado para con las certezas que reciben más adhesión; percibir las estructuras institucionales o ideológicas que nos encuadran como circunstanciales, históricas y, por lo tanto, reformables sin reparo. (p. 15)

Tal como sostiene Montaner (2014), la arquitectura contemporánea puede entenderse como una construcción social al introducir otra dimensión aparte de la sensorial: las experiencias. En efecto, “Niklas Luhmann desarrolló en su texto ‘Confianza’ la idea de que la experiencia, que lleva a la acción y a la comunicación intersubjetiva, constituye el requisito principal para enfrentarse a la complejidad del mundo” (Montaner, 2014, p. 79). Las personas intercambian información e interactúan con los demás para entender la sociedad que las rodea y esto se opone a la idea de individuo e individualismo. Así, las experiencias también pasan de ser algo personal a ser algo comunicable y global, lo cual puede entenderse fácilmente desde el punto de vista de las

redes sociales; esta idea de intercambio constante y accesibilidad a las opiniones está estrechamente vinculada a la idea de visibilidad. Podría afirmarse que la constante visibilidad -y la intencionalidad de cada individuo de mostrarse visible- es teóricamente vinculable a las ideas desarrolladas por Jeremy Bentham en El Panóptico. De cierta manera, podríamos decir que nos encontramos frente a una era de completa e intencional visibilidad, una especie de panoptismo digital donde las personas se encuentran “sumergidas, inmersas, en un campo de visibilidad total” (Bentham, 1989, p. 15) y sujetas, por lo tanto, a la opinión, el juicio y las miradas ajenas.

En esta sociedad hiperconectada, en donde todo resulta visible, no solo las personas buscan diferenciarse unas de otras, sino que también lo hace la propia arquitectura. De esta manera, “en el panorama de la arquitectura internacional triunfarán cada vez más aquellas propuestas más fácilmente convertibles en eslogan, más reproducibles en imágenes, más directamente mediatizables” (Montaner, 1999, p. 166), y también así ocurre con los arquitectos. La palabra ‘eslogan’ trae asociada una noción de reconocimiento y vínculo con elementos de la realidad, ya sea un lugar, un arquitecto o la construcción de cualquier otro tipo de identidad; se trata de expresar y representar con claridad -a través del lenguaje- una idea concreta y frecuentemente compleja. La mediatización de un eslogan posibilita que la idea que se busca transmitir adquiera visibilidad y difusión, fortaleciendo la noción de representación y su vínculo con dicha idea. Es en este sentido que lo que propone Montaner en relación al eslogan se enmarca dentro de lo performativo, por su capacidad de sintetizar y transmitir ideas complejas, y no como elemento vacío de significado. Bourriaud (2009) sostiene sobre este afán de diferenciación lo siguiente:

Los tiempos posmodernos ven nuevamente obras que manifiestan sentimientos edificantes disfrazados de una ‘dimensión crítica’, imágenes que se redimen de su indigencia formal por la exhibición de un estatuto minoritario o militante, o discursos estéticos que exaltan la diferencia y lo ‘multicultural’ sin saber claramente por qué. (p.25)

La búsqueda de constituirse como ‘eslogan’ suele traducirse en una arquitectura que pretende alinearse a ideas o sistemas de pensamiento específicos, en ocasiones sin tener un argumento crítico que lo respalde. Resulta familiar hablar de *starchitects* -o arquitectos estrella- para referirnos a aquellos arquitectos reconocidos a nivel mundial, con obras llamativas que resuenan en el imaginario colectivo y que, generalmente, se encuentran ubicadas en zonas

importantes y de gran visibilidad de distintas ciudades globales. Lo que permite a estos arquitectos posicionarse a nivel mundial es el lenguaje formal con el que abordan sus proyectos, que los transforma en identidades reconocibles y les permiten construir una ‘marca’ que los caracteriza. Estos arquitectos conquistan nuevos mercados y expanden los límites físicos de su trabajo, dejando su impronta -o su firma de autor- por todo el mundo. Sin embargo -y retomando lo que expone Bourriaud (2009)-, estas actuaciones frecuentemente parecen validarse y legitimarse a sí mismas, construyéndose sobre fundamentos difícilmente sostenibles, sin un sustento objetivo o irrefutable.

Por otro lado, la globalización trae consigo una notoria y evidente exacerbación del consumo, dentro de un marco de adherencia generalizada al sistema capitalista. El consumismo ha pasado a entenderse como algo básico, inherente y hasta necesario para la sociedad contemporánea, con una incidencia directa sobre las distintas esferas sociales y, por supuesto, también sobre la arquitectura. El arte y la arquitectura pasan a entenderse como un bien de consumo más, ilusoriamente garantizadores de un determinado *status* o una determinada influencia dentro de la sociedad; de hecho, Bourriaud (2009) hace referencia a la propia globalización como un sistema de ‘capitalismo integral’, propio de la contemporaneidad. No obstante, esta idea de *status* o influencia dentro de la sociedad debe conjugarse con una creciente efimeridad y dinamismo; los cambios en los sistemas de pensamiento y posicionamiento de la sociedad se dan con una velocidad exponencial y en constante aumento, por lo que pasa a tomar un mayor valor la experiencia por sobre la permanencia. Steven Connor (1996) sostiene al respecto:

En cualquier lugar del mundo los medios de comunicación de masas presentan la posibilidad y el deseo de la experiencia ‘en directo’ y abarcan el ‘proceso’ a la vez que desacreditan la permanencia de la definición. La economía de la cultura de masas, lejos de exigir la congelación de las experiencias humanas contingentes en formas mercantiles, promueve conscientemente esas formas de fugaz intensidad, puesto que al final es mucho más fácil controlar y estimular la demanda de experiencias que se suponen fuera de la representación de un modo espontáneo (...) los imperativos publicitarios y la demanda del consumidor ya no responden a bienes, sino a experiencias. (p. 114)

De todas maneras, en oposición a la arquitectura que se destaca del resto -a la forma por la forma misma- encontramos también otra aproximación a la realidad arquitectónica contemporánea. Según el texto de Ignasi De Solá-Morales (2001) ‘Arquitectura líquida’, se puede entender la arquitectura como una realidad en perfecta consonancia con la contemporaneidad, ya que permite ser planteada desde esos flujos, ese constante cambio y esa multiplicidad:

Una arquitectura líquida, fluida, no está dirigida a la representación ni al espectáculo sino que es el resultado de un pliegue sobre sí misma, una suerte de interior de una cinta de Moebius en la que no es posible escapar de la forma que crea su misma fluctuación permanente. (De Solá-Morales, 2001, p. 9)

Esta idea de una ‘arquitectura líquida’ que propone De Solá-Morales refiere a la constante adaptación y transformación a la que se somete -fruto de la multiplicidad que caracteriza a la contemporaneidad-, y en este sentido Bourriaud sostiene una aproximación similar. Este último hace hincapié en la relevancia de dicha multiplicidad propia de la contemporaneidad, enfatizando que la misma es a su vez enriquecida por las interacciones que se habilitan entre las distintas posturas: “La apuesta es colosal: se trata de permitir la reescritura de la Historia ‘oficial’ en beneficio de relatos plurales, permitiendo al mismo tiempo la posibilidad de un diálogo entre esas versiones diferentes de la Historia” (Bourriaud, 2009, p. 29).

De alguna manera, todos estos fenómenos propios de la contemporaneidad, desde el elevado flujo de información hasta la uniformización de las culturas y los lenguajes, contribuyen a una determinada pérdida de identidad del sujeto. Judith Butler, filósofa contemporánea cuyo trabajo se centra principalmente en cuestiones de género, hace referencia a esta idea, sosteniendo que “el sujeto como entidad idéntica a sí mismo ya no existe”, sino que “la noción de identidad se borra en beneficio de actos ‘performados’, escenificaciones de sí que implican un movimiento permanente de parte del ‘sujeto’” (Bourriaud, 2009, p. 40). Así, la identidad del sujeto deja de ser una fuente de arraigos para transformarse en “un juego con códigos, la articulación de signos que un individuo lleva sin adherir a ellos, (...) sin identificarse de manera irrevocable con uno de ellos” (Bourriaud, 2009, p. 40).

Se podría sintetizar, entonces, la actitud performativa dentro de la contemporaneidad como la canalización de un único sentimiento o una única postura para transmitir y destacar una

determinada visión de la realidad de entre las múltiples disponibles. Esta actitud de alguna manera exige un determinado compromiso hacia esa postura, pero al mismo tiempo cierto desapego, en tanto debe asumirse justamente la existencia de múltiples visiones de una realidad común. No se trata de una actitud que busque ser canónica, sino transformadora. La actitud performativa no caerá, por tanto, en el cinismo, sino que se trata de una interpretación honesta -mas no necesariamente literal- de una determinada realidad. En relación a esta idea de una ausencia de identidad, y al desapego hacia determinadas visiones que el propio individuo propone sobre una realidad común, Bourriaud (2009) sostiene que:

El arte contemporáneo provee nuevos modelos a este individuo en perpetuo desarraigo, porque constituye un laboratorio de identidades: de este modo, los artistas de hoy expresan menos la tradición de la que provienen que el recorrido que hacen entre aquella y los diversos contextos que atraviesan, realizando actos de traducción. (...) El artista contemporáneo no busca un estado ideal del Yo, del arte o de la sociedad, sino que organizan los signos para multiplicar una identidad por otra. (p. 57)

Una vez más, lo que cobra una mayor importancia en el contexto contemporáneo es la interrelación entre las subjetividades; tal como sostiene Montaner (2014), “hoy debemos prescindir de los conceptos de identidad, disciplina y autonomía para teorizar sobre la arquitectura contemporánea y para profundizar en las diferencias, los saberes y las relaciones” (p. 15). A partir de esta pérdida de una identidad, Bourriaud (2009) ubica al artista contemporáneo -que etiqueta como ‘radicante’- en una posición de ‘semionauta’, que define flujos entre distintos elementos semánticos a través de los cuales construye su propio discurso y su propia visión de la realidad. Lo interesante resulta, entonces, que para moverse libremente entre distintos fragmentos de significación, el artista contemporáneo debe abandonar los propios límites de la disciplina artística:

El arte radicante implica por lo tanto el fin del *medium specific*, el abandono de las exclusividades disciplinarias. (...) La ‘radicantidad’ altermoderna no tiene nada que ver con tales figuras de disolución: su movimiento espontáneo consistiría más bien en trasplantar el arte a territorios heterogéneos, en confrontarlo a todos los formatos disponibles. (Bourriaud, 2009, p. 59)

CAPÍTULO II
HACIA LA PERFORMATIVIDAD EN ARQUITECTURA

Una vez que se ha definido la idea de performatividad y se ha estudiado su aplicación en campos trasladables a la disciplina arquitectónica, es necesario definir cómo se traducen estos conceptos y de qué modos puede manifestarse la performatividad en la arquitectura. El contexto contemporáneo ha demostrado que la arquitectura se ha posicionado -y se posiciona cada vez con mayor relevancia- como una disciplina social, no sólo desde el punto de vista de atender a las necesidades sociales de creciente especificidad, sino que también desde su concepción como un dispositivo de interacción, no limitado por entornos geográficos y sociales inmediatos, pero también de escala y alcance globales. La capacidad de transformación de la sociedad excede, a su vez, la mera modificación de la actitud de los usuarios respecto al entorno, pasando a ser la arquitectura también transformadora de pensamiento y realidades. Este proceso de transformación de la sociedad desde la actividad arquitectónica abarca lo que se ha definido como performatividad en arquitectura.

Todos estos aspectos refieren a un potencial del espacio arquitectónico que se deriva directamente de las capacidades del ser humano de interactuar con el medio físico que lo rodea. Como mencionaba Lucía Jalón, “la arquitectura se convierte también en cuerpo entre cuerpos, escapando del encierro en la función y generando otro concepto de operatividad ligado a la espacialidad propia de cada elemento” (Amann, 2018, p. 55). Estas capacidades de la arquitectura y de los espacios que concibe han sido exploradas en muchas ocasiones a través de actuaciones artísticas, que interviniendo sobre estos elementos plantean y definen nuevas relaciones con los usuarios que los experimentan.

Más allá de la arquitectura, la escultura es, quizás, una de las principales de estas actuaciones artísticas capaces de transformar el espacio y la relación del espectador con el mismo. De hecho, esta consideración nos remonta al análisis que Rosalind Krauss (1996) realiza en su ensayo ‘La escultura en el campo expandido’. En este texto la autora hace referencia a la evolución de la escultura como objeto artístico y social, considerando la relación con su emplazamiento, su mera composición y su significado. La escultura -históricamente asociada al monumento- pierde su condición como tal cuando se empieza a concebir como un objeto no ligado a un espacio físico específico ni a un tiempo histórico.

Krauss entiende que la escultura moderna se encontraba en una especie de ‘agujero negro’ por lo que la única forma de poder definirla era mediante oposición, estableciendo aquello que no

era: “la escultura era aquello que estaba sobre o frente a un edificio y que no era el edificio, o aquello que estaba en el paisaje y no era el paisaje” (Krauss, 1996, p. 295). Sin embargo, esta concepción no significa que estos elementos no influyan ni interactúen con su entorno, ya sea paisaje y/o arquitectura.

La obra de Richard Serra denominada ‘*Strike*’ es un claro ejemplo de esta interacción. Pudiendo ser considerada minimalista -por ser un acto de mínima intervención-, se trata de una colosal placa metálica, que se dispone de forma vertical incrustada en una esquina de una habitación, generando dos claros sub-espacios dentro de ella. Con este simple gesto, la obra condiciona y transforma el entorno donde se implanta. Una búsqueda similar se da en intervenciones posteriores ‘*The matter of time*’, ‘*Sequence*’ y/o ‘*Band*’, pertenecientes al mismo autor. Al igual que en el caso anterior, para concretar su obra, Serra también utiliza placas metálicas de dimensiones considerables, con el fin de definir una serie de espacios dentro de la sala de exposiciones donde construye la instalación. (Krauss, 1996). Particularmente en estos casos, las placas son dispuestas en forma de laberinto, acción que podría considerarse como performativa, en tanto -además de afectar al entorno- induce la acción del visitante, quien se siente atraído a ingresar a la intervención para poder vivenciarla.

Como consecuencia de la mutación del término ‘escultura’, y la condición puramente negativa del mismo abordada por Krauss -como aquello que es no-arquitectura y no-paisaje-, comienzan a encontrarse elementos que no es posible categorizar exactamente como tal -como sucede con *Stonehenge*, Líneas de Nazca o el propio *land art*-, sino que ingresan en una categoría no definida hasta el momento. Entonces, ¿qué son esos elementos que no se pueden caracterizar ni como escultura ni como arquitectura?

En este sentido, Krauss introduce un esquema lógico de relaciones, compuesto por las negaciones antes mencionadas, no-arquitectura y no-paisaje, y sus correspondientes afirmaciones: arquitectura y paisaje. “Así, la no-arquitectura no es más, de acuerdo con la lógica de cierto tipo de expansión, que otra manera de expresar el término paisaje, y el no-paisaje es, sencillamente, arquitectura” (Krauss, 1996, p. 296). Esta expansión mencionada por la autora hace referencia al ‘campo expandido’: diagrama cuaternario basado en la lógica en el cual se representan las diversas vinculaciones entre los diferentes conceptos de interés.

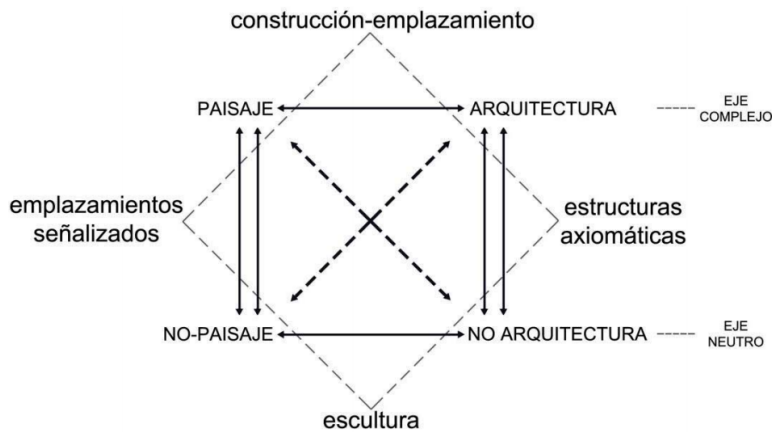


Figura 4.
Representación gráfica
del campo expandido.
Rosalind Krauss (1996).

Así como la escultura puede entenderse como el resultado de la relación no-arquitectura/no-paisaje, surge el concepto opuesto y los puntos intermedios, a los que Krauss (1996) denomina construcción localizada, o construcción/emplazamiento -haciendo referencia a aquellas esculturas que son un híbrido entre paisaje y arquitectura-, lugares señalados -como vínculo paisaje/no-paisaje; esculturas que forman parte del paisaje-, y estructuras axiomáticas -como conexión arquitectura/no-arquitectura; esculturas que transforman arquitecturas existentes-.

De cierta manera, el análisis de la escultura dentro de este campo expandido permite el nacimiento de las instalaciones -y en consecuencia sus sucesoras: las intervenciones-, las cuales son consideradas como un arte híbrido al no ser arquitectura, escultura ni paisaje en sí mismo, aunque de una forma u otra integren dichos elementos e interactúen con ellos, pudiendo modificarlos. En este apartado, en relación a la actitud performativa de la arquitectura, resulta particularmente interesante la calidad de escultura como ‘estructura axiomática’: aquellas intervenciones que mediante una acción buscan transformar un elemento existente.

Como claro ejemplo de este tipo de operación, en 1995, Christo y Jeanne-Claude -cuyo amplio catálogo de obras comprende intervenciones sobre la arquitectura y el paisaje- realizan la instalación que probablemente tuvo más repercusión en su carrera. En líneas generales, su trabajo está caracterizado por la ‘envoltura’ y la repetición, mecanismos que utilizan para establecer nuevas aproximaciones a objetos ya existentes, y en ese año, el *Reichstag* -sede del parlamento alemán en Berlín- fue el lienzo que adoptaría un nuevo mensaje.

Existen dos aspectos claves para entender el acto de envolver como mecanismo de producción artística: por un lado, la idea de provisionalidad y temporalidad, asociado a

instalaciones efímeras que buscan transmitir un mensaje en un período relativamente corto de tiempo; por otro lado, la idea de ausencia de propiedad privada, en el sentido de que “todo lo que se expone al aire libre no pertenece a nadie y puede ser disfrutado por todo el mundo” (Reucher, 2015). De alguna manera, lo que Christo y Jeanne-Claude proponen es efectivamente una actitud performativa, en tanto definen nuevos vínculos entre la arquitectura -como objeto- y los usuarios: la actitud de quienes visitan el edificio ya no es la misma que era antes, su actuar se vio modificado como fruto de una intervención en el espacio arquitectónico, y lo único que media entre el usuario y el edificio realmente es sólo una tela, un velo. Pero es justamente ese velo lo que ha generado la transformación en el espectador/usuario.



Figura 5.
Reichstag envuelto.
Christo & Jeanne-Claude (1995).

Hay un elemento que no debería ser ignorado y refiere al destinatario de la obra. Como menciona Christo, la exposición busca poder ser disfrutada por todo el mundo (Reucher, 2015). La obra demanda el involucramiento del espectador -usuario-, característica indispensable para poder considerar este acto como performativo, dado que el mismo no tendría sentido sin un público que lo contemple. El hecho de que el objeto envuelto conserve su capacidad de ser reconocible es un aspecto que caracteriza las intervenciones de Christo y Jeanne-Claude, y genera que el foco recaiga en el espectador, dado que es éste quien al enfrentarse a la obra debe estimular su imaginación para poder adivinar los contornos de lo que se encuentra bajo la manta y así reconocer el objeto original.

Además del propio rol del espectador, lo interesante de la instalación, es la importancia, el significado y el simbolismo del propio elemento arquitectónico -del edificio- que excede a la propia intervención. No se trata solamente de la localización, sino que la carga simbólica asociada

a la sede del parlamento alemán deriva directamente del significado que este edificio tuvo para Alemania durante el siglo XX. De hecho, cabe destacar que los artistas responsables del ‘Reichstag envuelto’ buscaron insistentemente desarrollar la idea desde principios de la década de 1970, una época considerablemente más próxima a la fecha de fin de la Segunda Guerra Mundial, donde Alemania se encontraba todavía atravesando un proceso de reestructuración política y económica, pero también -y fundamentalmente- social y cultural. En efecto, el Muro de Berlín aún estaba en pie para entonces, dando la pauta de que los procesos de transformación estaban en pleno desarrollo. Para los artistas, el edificio constituía un símbolo de libertad, a pesar de estar estrechamente vinculado a una historia de conflictos y disparidades.

Por otro lado, otro artista que podría considerarse que trabaja con acciones performativas es Gordon Matta-Clark. Este artista estadounidense caracteriza su trabajo por realizar acciones literales sobre obras arquitectónicas, las cuales se relacionan con el vínculo entre luces y sombras. En general, estas acciones se centran en realizar incisiones sobre arquitecturas ‘inertes’. Una de sus obras, denominada ‘*Splitting*’, se basa en realizar un corte transversal sobre la totalidad de una vivienda abandonada, desencajando totalmente la estructura de la misma y su vínculo espacial. Según Hernán Barría Chateau (2012), lo que Matta-Clark busca con esta acción es transformar “el espacio de lo familiar y cotidiano en el escenario de lo extraño, creando una serie de imágenes fantasmagóricas y de vértigo” (p. 19). En otras palabras, construir un ambiente extraño, cargado en sombras, en contraste con la atmósfera ‘hogareña’ de una vivienda en su conformación natural.



Figura 6. (izq.)
Splitting. Vista exterior.
Matta-Clark (1974).

Figura 7. (der.)
Splitting. Vista interior.
Matta-Clark (1974).

En este sentido, podríamos afirmar que las intervenciones de Matta-Clark constituyen acciones performativas, en tanto apuntan a la transformación de las capacidades comunicativas de

una arquitectura existente, más allá de su función o su uso. El valor real está dado por la intervención en sí misma y las acciones que se llevaron a cabo para llegar a ella, más allá de las funcionalidades o espacialidades de la arquitectura -entendida como su materia prima-. De cierta manera, se podría afirmar que este aspecto constituye una aproximación singular a la disciplina -donde lo relevante no es la generación de algo nuevo, sino que la transformación de lo existente- que lo enmarca dentro de lo que se ha definido como *statement*, una acción performativa en sí misma.

Tal como manifiesta Barría Chateau (2012), se puede considerar las intervenciones de Matta-Clark como la manifestación de una cierta idea sobre la concepción del espacio. Las intervenciones de incisión de Matta-Clark buscan generar la transformación de un espacio arquitectónico, acción que podemos relacionar con la categoría de estructuras axiomáticas planteada por Krauss (1996) en su texto ‘La escultura en el campo expandido’. El artista utiliza el concepto de ‘anarquitectura’ para explicar las acciones que realiza, término que define como:

“(…) la creación de un espacio sin construirlo a través de la intervención irreversible sobre un objeto arquitectónico desahuciado. Manifiesto donde el valor del espacio no reside en su posible uso (funcionalidad) sino que en sus posibilidades metafóricas o incluso de una funcionalidad absurda que ridiculice la idea de función.” (Barría Chateau, 2012, p. 19)

Con estos ejemplos, comienzan a condensarse las implicancias que tiene lo performativo en la arquitectura, a la vez que se constata la eficacia de las capacidades del espacio arquitectónico para modificar, reestructurar o condicionar el contexto y los usuarios que los experimentan. Sin caer en la redundancia, vale aclarar que cuando se habla de usuarios en una arquitectura que apunta a la performatividad, estamos hablando de la esfera pública y de la sociedad en su conjunto, en tanto la actitud performativa carece de destinatarios específicos.

A modo de conclusión, podríamos distinguir dos categorías dentro de lo que hemos denominado performatividad en arquitectura, que responden a estas variables en que la arquitectura excede los propios límites funcionales de la disciplina para entrelazarse con intereses de transformación de la realidad y de plantear nuevos vínculos con el usuario. Por un lado, existen arquitecturas que van más allá del campo social e, incluso, del propio campo de la disciplina; una arquitectura que busca instaurar, validar y legitimar ideas dentro de un marco de realidad propio.

En estos casos, entran en juego las motivaciones e intenciones detrás del acto de proyectar, para generar un proceso intelectual que dé lugar a una determinada interpretación de la realidad. A esta arquitectura la llamaremos *performance* arquitectónica. Por otro lado, existe una arquitectura que -a través de distintos procesos, mecanismos y estrategias- induce a ciertas actitudes por parte de quien la experimenta, a la que llamaremos arquitectura performativa.

CAPÍTULO III
PERFORMANCE ARQUITECTÓNICA

En apartados anteriores de este trabajo se han definido dos tipos de acciones relacionadas a la disciplina que componen el concepto denominado como ‘performatividad en arquitectura’. Para poder abarcar integralmente dicho concepto es necesario considerar aquella arquitectura que trasciende el campo social -y el propio campo de la disciplina- para instaurar, validar y legitimar una cierta concepción de la realidad. Este proceso de instauración se hace posible a través de lo que se definió como *statement*, estrategia capaz tanto de hacer tangible una determinada idea específica -y de cierta manera, independiente-, como de construir y modificar el discurso arquitectónico, entendido como conjunto e interrelación de ideas. El estudio de este recurso dentro de la arquitectura permite identificar aquellas actitudes que trascienden el propio campo de la disciplina, y mediante un proceso intelectual hacen posible la decodificación de las motivaciones e intenciones individuales del autor, así como los propósitos intrínsecos de cada producto final.

Como se planteó en la delimitación del concepto, el *statement* se encuentra directamente enraizado en la definición de performatividad, en tanto implica un elemento comunicativo que trasciende la propia comunicación y el propio propósito utilitario de la disciplina, dando lugar al surgimiento de nuevos procesos intelectuales. La declaración como herramienta se incorpora en la arquitectura desde el acto de proyectar, permitiendo la construcción de un sistema de pensamiento y posicionamiento frente a la realidad. En palabras de Amann (2018): “La acción arquitectónica hoy no implica necesariamente el construir, y puede contribuir al discurso de la arquitectura” (p. 59), entendido el discurso, en este caso, como aquel propio de toda arquitectura abocado a su voluntad comunicativa. Tal como señala Paul Jones (2011):

Todas las definiciones de arquitectura, excepto las más funcionalistas, posicionarían el entorno construido como un portador de significado social, como una forma en que los actores e instituciones dentro de la sociedad buscan objetivarse, representarse y reconstruirse a sí mismos. La arquitectura es, pues, un ‘discurso’, en la medida que es una forma y un conjunto de prácticas a través de las cuales se comunican los significados sociales y se sustentan las visiones del mundo social. (p. 29) ¹

Cuando se habla de *statement* y de su comprensión como herramienta dentro de la *performance* arquitectónica, podría afirmarse que para su concreción es necesario un individuo o

¹ Traducción propia. Cita original: “All but most functionalist of definitions of architecture would position the built environment as a carrier of social meaning, as one way in which actors and institutions within society seek to objectify, represent and reconstruct themselves. Architecture is thus a ‘discourse’, inasmuch as it is a form and a set of practices through which social meanings are communicated and visions of the social world are sustained.” (Jones, 2011, p. 29)

elemento que asuma el rol de *performer* y lleve a cabo la acción performativa. El *performer* será entendido como aquel responsable de la concepción y transmisión de esa idea, de ese mensaje y de esa interpretación de la realidad que se busca plasmar. Podrían distinguirse en particular dos situaciones en las cuales se identificarán dos individuos distintos responsables de esta actitud performativa. Por un lado, encontramos al arquitecto, que a través de su arquitectura buscará generar un sistema de pensamiento propio y construir un discurso teórico que manifieste su postura de ordenamiento de la realidad. Por otro lado, tendremos al propio objeto arquitectónico, pudiendo ser tanto un elemento construido como un elemento de producción teórica, que buscará plasmar un *statement* que no será necesariamente vinculable al pensamiento y el discurso propio de su autor. Al primer caso lo denominaremos *performance* del sujeto, en tanto su objetivo apunta a la construcción de un discurso teórico propio del arquitecto y estrechamente ligado a sus experiencias y referencias personales. Al segundo caso, por otra parte, lo llamaremos *performance* del objeto, en tanto deriva de las capacidades de un objeto -o medio tangible- de transmitir ideas en sí mismo como materialización de una construcción teórica. Si bien este último caso podrá estar también ligado a una interpretación de la realidad, la diferencia radica en que en una situación lo que importa es quién define esa aproximación a la realidad y a la disciplina, y cómo el producto arquitectónico ayuda a edificar su discurso, mientras que en el otro, la relevancia del propio mensaje y de la idea que se busca transmitir sobrepasan al discurso individual.

De esta manera, el papel que pasa a desempeñar la comunicación y la imagen se torna fundamental al momento de poder interpretar las intenciones de cada obra, que serán traducidas o bien al discurso propio de su autor, o a una declaración formal e ideológica independiente. La idea de comunicación e imagen en arquitectura es una constante, y no es únicamente una característica propia de aquella categorizada como performativa. Sin embargo, estos dos elementos se encuentran relacionados directamente a una intención. El lenguaje arquitectónico y la forma serán, entre otros, algunas de las herramientas que se vinculen a la forma de canalizar mencionadas intenciones.

Podría argumentarse, no obstante, que cualquier concepción arquitectónica tendrá siempre una determinada intención, puesto que, en caso contrario, abandonaría su cualidad de objeto útil para el ser humano. Sin embargo, se hace referencia a intenciones que escapan al plano utilitario de la disciplina para instalarse en un plano mayor de significación y construcción de realidad: la arquitectura no como soporte de las actividades humanas, sino como mecanismo de interpretación

y transformación de la realidad y de los sistemas de pensamiento. En este sentido, Jones (2011) en su libro *'The sociology of architecture'* retoma las siguientes palabras de Mark Wigley:

El arquitecto es una cierta clase de comunicador, una cierta clase de intelectual público... El papel del arquitecto no es hacer edificios, sino hacer un discurso sobre los edificios, y hacer edificios como una forma de discurso, y esta es la más fascinante forma de compromiso social. (p. 27) ²

Si bien este trabajo no pretende ser un análisis sobre el lenguaje en arquitectura, sí es necesario entender su capacidad dentro de la producción de conocimiento. Tal como menciona Amann (2018), “el lenguaje no es solo una herramienta de comunicación, sino la base del pensamiento humano, el motor del conocimiento” (p. 17), actuando al mismo tiempo como constructor de saber y herramienta para su transmisión. Amann sostiene que mediante el acto de nombrar y, por tanto, el uso del lenguaje, se construye el imaginario. Para la autora, este aspecto constituye el episteme de la contemporaneidad, ese conjunto de saberes que definen las distintas formas de aproximarse a la realidad y de interpretar el mundo: “El imaginario lo formamos con las palabras, pero a su vez las palabras forman el imaginario” (Utopías líquidas, 2020).

Retomando las ideas de Austin (1962), ‘decir’ -o dicho de otro modo, la utilización de un lenguaje- es otro tipo de ‘hacer’. Dentro de un marco de producción arquitectónica, se podría afirmar entonces que el ‘hacer’ implica necesariamente la utilización de un lenguaje. De esta manera, toda arquitectura estará vinculada a un lenguaje y, por tanto, a un determinado significado y un determinado proceso comunicativo, sin vincularse exclusivamente a permitir entender aspectos relacionados al propio estilo y a las características de cada época. Quesada (2014) hace referencia a este aspecto, afirmando que “Incluso si la arquitectura fuese despojada de toda capacidad semiótica y fuese identificada con la materia cruda, de hecho interferiría en la producción de subjetividad, ya que la materia nunca deja de producir significado” (p. 179).

Entonces, a modo de ejemplo, es posible considerar que hasta las fachadas blancas y despojadas de ornamentos de los proyectos de Adolf Loos comunican. Lejos de ser una arquitectura intencionalmente desprovista de cualquier tipo de significación, existe en la obra de Loos -y también de tantos otros contemporáneos a este autor- una incuestionable intención de

² Traducción propia. Cita original: “*The architect is a certain kind of communicator, a certain kind of public intellectual... The role of the architect is not to make buildings, but to make discourse about buildings, and to make buildings as a form of discourse, and this is the most fascinating form of social commitment.*” (Jones, 2001, p. 27)

reducción y simplificación, que no deja de ser un reflejo de una determinada interpretación de la realidad y, por sobre todo, de la propia disciplina arquitectónica. Para mostrar una arquitectura más sobria y que no busca hacer referencia a nada más que a sí misma, Loos decide prescindir del ornamento evitando decoraciones superfluas y afirmando que el ornamento ‘es delito’. Esta declaración podría circunscribirse con claridad dentro de lo que se ha definido en esta monografía como *performance* arquitectónica, en tanto se trata de un *statement* sobre el cual se construye un discurso que condensa la postura del autor respecto a la disciplina.

Una actitud similar se puede reconocer en las ideas que Le Corbusier plasma en su libro ‘Hacia una Arquitectura’. El carácter performativo de esta publicación no refiere a su carácter de ‘manifiesto’ ni a su búsqueda de generar un canon de ‘cómo hacer arquitectura’, sino a los mecanismos y referencias que en él utiliza para transmitir su discurso y su sistema de pensamiento y posicionamiento. Ese ‘cómo hacer arquitectura’ no es lo que lo ubica dentro de la categoría de performativo, puesto que la *performance* justamente supone una interpretación de la realidad, y como toda interpretación será subjetiva y abierta a la existencia de múltiples relatos. Lo performativo en este caso está, entonces, en el estudio de la realidad que proponen esos relatos, sin buscar ser determinantes de cómo debe ser la arquitectura de forma absoluta.

Una de las principales características de la arquitectura de Le Corbusier y de su producción teórica es la constante alusión al automóvil y sus procesos de fabricación. La *performance* arquitectónica a este respecto se vincula a las actitudes que acompañan su propia práctica de la disciplina, no solamente desde su producción escrita -comparando el automóvil con la arquitectura clásica de los templos griegos-, sino que también desde la producción de imágenes de difusión de sus obras, siempre ubicando en primer plano la presencia del automóvil, contribuyendo en ambos casos a la construcción de un determinado discurso.

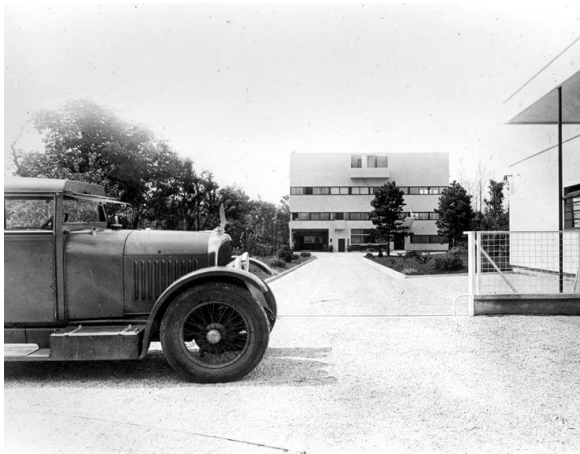


Figura 8. (izq.)
Villa Stein.
Le Corbusier (1927).

Figura 9. (der.)
Casa Doble en la
Weissenhofsiedlung.
Le Corbusier (1927).

Se podría argumentar que cualquier manifiesto como tal constituye una declaración ideológica en sí mismo, y que por lo tanto caería dentro de lo que se ha definido como *performance*. Sin embargo, existe una particularidad dentro de esta aproximación en tanto adquiere una cierta temporalidad en su carácter de performativo: un manifiesto dejará de entenderse como parte de esta categoría cuando se incorpora a la disciplina como canon absoluto, se valida y se transforma en una herramienta meramente operativa, abandonando su valor como sistema de pensamiento y posicionamiento. De cierta manera, el manifiesto se origina como una interpretación de la realidad y una determinada perspectiva de la disciplina, pero su voluntad excede este carácter para buscar instaurarse en la realidad y transformarla directamente. En conclusión, como se mencionaba anteriormente, deja de ser una *performance* para transformarse en una herramienta utilitaria y práctica.

Otro aspecto en que se podría considerar que un manifiesto no consolida una *performance* arquitectónica en su totalidad, es el hecho de que como tal, busca definir con claridad una determinada forma de ejercer la disciplina. Cualquier desempeño dentro del campo, por lo tanto, estará -bajo los parámetros impuestos por el propio manifiesto- sujeto a valoraciones de verdadero o falso: una arquitectura será entendida como tal solamente si se adecúa a los lineamientos establecidos a través de esta declaración ideológica. Sin embargo, y retomando las ideas de Austin (1962) analizadas en el marco teórico de esta monografía, lo performativo no queda relegado a verificaciones de verdad o falsedad, sino que está sujeto a los posibles defectos propios de cualquier acción. La *performance* arquitectónica, sin perder su validez, queda sometida a la crítica, pudiendo considerarse como afortunada o desafortunada -en oposición a verdadera o falsa-. En este sentido, lo que diferencia al manifiesto del mero *statement* -como declaración

ideológica sobre una realidad concreta- es la intención de su autor. Mientras que el *statement* no abandona su lugar como interpretación de la realidad, el manifiesto apunta a instaurarse en ella, hasta convertirse en esa realidad absoluta, acotada y determinada que describe.

Por lo tanto, en conjunto con la concepción actual del discurso debe considerarse la crítica, nociones que están vinculadas entre sí y que, a su vez, representan parte del pensamiento contemporáneo sobre el que se pretende hacer foco. Bourriaud (2009) considera que uno de los principales aspectos que define a los autores contemporáneos es el ser ‘radicantes’, característica que define cómo “poner en escena, poner en marcha las propias raíces en contextos y formatos heterogéneos, negarles la virtud de definir completamente nuestra identidad, traducir las ideas, transcodificar las imágenes, trasplantar los comportamientos, intercambiar en vez de imponer” (p. 22), el interrelacionamiento entre distintas interpretaciones de una misma realidad por sobre la instauración de una de ellas como verdad absoluta.

Bajo esta distinción, se puede tomar como ejemplo la producción teórica de Robert Venturi, que mediante publicaciones como ‘Aprendiendo de Las Vegas’, construye su discurso. En este escrito, Robert Venturi, Denise Scott-Brown y Steven Izenour tratan el valor simbólico de la arquitectura y las distintas formas de transmitir el contenido en función de su correlación con la forma, estructura y programa del edificio. Basándose en un estudio de la arquitectura comercial de esta ciudad norteamericana, identifica edificios ‘pato’ y ‘tinglados decorados’, permitiendo distinguir dos categorías dentro de la práctica arquitectónica: o bien la propia forma del edificio deja en evidencia su función, o bien se debe entender la arquitectura como un ‘cobertizo’ que se envuelve con signos y elementos comunicativos que acusan su función. En definitiva, esta investigación aplicada -basada en lo ya edificado y bajo el método de análisis comparativo- funciona como herramienta para construir su propia teoría. Sin embargo, así como Venturi, desde el desarrollo de la arquitectura postmoderna otros autores construyeron sus teorías sobre la realidad y sobre la disciplina, ninguna de ellas asumiendo el rol de ‘única verdad’. Quizás, la principal singularidad de la arquitectura postmoderna es justamente el planteo de la coexistencia de múltiples discursos. Tal como señala Connor (1996):

La arquitectura postmoderna se caracteriza, dice Jencks, por sus diversas maneras de negar el principio de univalencia. La primera y más obvia consiste en la recuperación del sentido de la función significativa o referencial de la arquitectura. En la obra de los arquitectos Robert

Venturi y Denise Scott-Brown, aparece un nuevo sentimiento de tolerancia ante esa arquitectura que tiende a señalar más allá de sí misma, a reconocer su significado, propuesta o contexto. *‘Learning from Las Vegas’* de Robert Venturi propone al arquitecto recobrar la forma en que el edificio puede ser contemplado o traducido en su contexto, poniendo como ejemplo las calles de Las Vegas con su multiplicidad de símbolos callejeros, pintados, iluminados, literales y emblemáticos. (p. 55)

A partir de este estudio, lo que Venturi propone no es un manifiesto en tanto no define un único modo de hacer arquitectura, sino que reconoce la existencia de otras aproximaciones hacia la disciplina, sin dejar de expresar su preferencia sobre una de ellas. De alguna manera, lo que este autor logra es, a partir del estudio de una realidad concreta, definir una serie de herramientas y estrategias que le permitan configurar una posible interpretación de la realidad, sin buscar imponer ideas ni ninguna fórmula absoluta, a diferencia de a lo que apuntaba Le Corbusier con su publicación *‘Hacia una Arquitectura’*. De esta manera, el *‘cómo hacer arquitectura’* toma su lugar en la construcción del discurso propio de cada arquitecto y en la definición de su identidad y su aproximación hacia la disciplina. Entre una multiplicidad de aproximaciones posibles, cada una de ellas fortalece su vínculo con la identidad de quien lo define, tomando una mayor relevancia el autor detrás de cada concepción de la realidad y cada discurso.

En la actualidad, en parte como consecuencia de la globalización, se ha dispersado aún más esa concepción del *‘discurso único’* que da indicaciones específicas sobre cómo se debe hacer arquitectura, y nos encontramos con un sinnúmero de teorías, casi tantas como arquitectos pueden haber en el mundo. Este gran abanico de discursos y la facilidad de difusión propia de la contemporaneidad, conlleva a que cada quien pueda expresar sus propias ideas, generando una amplia multiplicidad de puntos de interés.

Al enfrentarnos a esta gran diversidad de discursos resulta pertinente aclarar que la acción performativa a la que hacemos referencia en este apartado, no es una característica común de todas las declaraciones; para poder diferenciar los *statements* de interés se debe, principalmente, recordar que se hace referencia a aquellas estrategias que radican en el compromiso con una idea y su concreción. La intención adopta un papel fundamental en este tipo de arquitectura: intención

como la “actitud del arquitecto hacia la obra creada por él, a la totalidad del significado que introduce en el modelo o la forma construida” (Jencks & Baird, 1975, p. 136).

Hasta ahora se ha hablado de discursos que se construyen mediante producciones escritas, pero es posible identificar otro tipo de construcción de discurso cuyo origen no se encuentra en la teoría escrita o explícitamente manifestada por el autor, sino que se ha fabricado con el paso del tiempo mediante la construcción física del mismo y mediante proyectos concretos. A causa de la globalización, la pluralidad de ideas, tecnologías y herramientas y el acceso a la información y educación formal, se ha generado un considerable incremento en la producción arquitectónica profesional a nivel mundial. Consecuentemente, resulta prácticamente imposible poder abarcar todos los ámbitos de la disciplina, por lo que se tiende a la especialización en áreas, tecnologías o rubros específicos. Estudios de arquitectura y arquitectos particulares se han ido centrando cada vez más en los tópicos de su interés, para poder crear proyectos que destaquen, cada uno en su propio nicho disciplinar.

Con la contemporaneidad, los medios visuales de transmisión de información han adquirido una preponderancia por sobre los medios escritos. La sobreabundancia de imágenes, la alta y constante exposición a pantallas que nos acercan un sinfín de información al instante, y la rapidez de su flujo, son todos elementos que terminan por definir un contexto donde la concepción visual predomina sobre cualquier otro tipo de lenguaje. A diferencia de otros tiempos, donde la producción escrita era necesaria para la difusión de construcciones teóricas, hoy en día las imágenes se han posicionado como elemento suficiente en sí mismo para transmitir una declaración ideológica. La inmediatez de los actuales medios de difusión visuales dan, hoy más que nunca, un inigualable valor a la tradicional afirmación ‘una imagen vale más que mil palabras’. En este sentido, la propia imagen de una obra podrá -de modo independiente a sus capacidades funcionales específicas- transmitir ideas complejas, definirse como un *statement* en sí mismo y reflejar un determinado sistema de pensamiento y una determinada interpretación de la realidad. Tal como sostiene Montaner (1999) -en un contexto temporal anterior, pero de gran vigencia en la contemporaneidad-:

Ahora lo más importante en arquitectura es su capacidad comunicativa, es decir, su fachada, la imagen que el edificio ofrece. Eso será una característica definitoria de la arquitectura posmoderna que irá estrictamente ligada a la emergente cultura visual de los medios de

comunicación y que comportará en peligro de caer en la mera mercadotecnia, trivialización y superficialidad. (p. 166)

Sobre la base de este aumento en las capacidades de transmisión de ideas del propio objeto arquitectónico, la acción performativa estará directamente vinculada a éste y a su capacidad de *performer*, manifestando simultáneamente cierta independencia de quién lo concibe y desvinculándolo de cualquier discurso específico. La obra de arquitectura podrá entenderse singularmente, entonces, como una materialización de una determinada idea concreta, de una determinada intención o de una determinada voluntad expresiva para la transmisión de un mensaje.

Independientemente del tiempo histórico en que nos encontremos, los discursos arquitectónicos pueden ser correspondidos -o no- con la praxis del autor. Resulta interesante enfrentar ambas caras de la producción arquitectónica y analizar si entre ellas existen coincidencias o, en su defecto, la teoría y la práctica discrepan entre sí. Claramente, para poder realizar este tipo de comparación es necesario considerar una teoría y una práctica que sean contemporáneas entre sí, pues de otro modo la evolución profesional de cada autor puede presentar disonancias a consecuencia del propio paso del tiempo. Si bien este capítulo no abordará un análisis sobre las concordancias entre el discurso y la práctica arquitectónica, cabe señalar que las obras deben entenderse como capturas, cápsulas que retienen en el tiempo el pensamiento y un determinado 'orden' de la realidad propuesto por un arquitecto en un determinado tiempo y en un determinado contexto. Como el lenguaje y el código sígnico utilizado por el arquitecto para la construcción de esa interpretación de la realidad se define en base a experiencias y referencias individuales, es únicamente lógico que la interpretación de la realidad de cada autor vaya cambiando a lo largo del tiempo, a medida que adquiere un mayor número de experiencias. En definitiva, esto puede resultar en una consolidación y profundización de los distintos aspectos que lo componen, así como también en disonancias dentro del propio discurso. En este sentido, la *performance* arquitectónica se definirá una vez más como aquella herramienta que permite construir y transformar ese discurso individual para definir una interpretación de la realidad que no será hermética, sino abierta a la incidencia de factores posteriores que la modifiquen.

A partir del análisis precedente sobre la *performance* arquitectónica, se estudiará el rol de cada elemento responsable de la configuración de un *statement*, una declaración ideológica, ya sea

este el propio arquitecto -definiéndolo como herramienta del acto de proyectar capaz de edificar y modificar su discurso, en lo que se llamó '*performance* del sujeto'-, o el propio objeto arquitectónico de manera aislada -constituyendo una declaración ideológica en sí mismo, con su propio significado y su propio valor como dispositivo de interpretación de la realidad y la disciplina, en lo que se denominó '*performance* del objeto'-.

3.1 PERFORMANCE DEL SUJETO

Existe una primera distinción dentro de lo que se entiende por *performance* arquitectónica, identificada como la *performance* del sujeto. Como se explicó en la introducción a este apartado, esta categorización refiere a la identificación del responsable de la acción performativa. En este caso, la acción performativa -la *performance* arquitectónica- estará vinculada a la adopción de una determinada actitud por parte de quien concibe la obra de arquitectura; mediante la práctica de la disciplina, el arquitecto como figura social intentará traducir su interpretación de la realidad y una determinada concepción de la propia arquitectura.

Cuando se habla de *performance* del sujeto, por lo tanto, se estará haciendo referencia esencialmente a una búsqueda por parte del arquitecto, que se traducirá en la intención detrás de su obra, la comunicación de su discurso y la justificación de sus declaraciones. En este apartado entonces, se propone analizar el rol del arquitecto como sujeto que realiza la acción performativa. Lo interesante de este análisis se basa en entender cuáles son las motivaciones de la *performance* arquitectónica y qué es lo que hace performativo al discurso en arquitectura, considerando lo performativo “como herramienta paralela de la determinación arquitectónica, y que tiene la capacidad de matizarla o de darle uno u otro acento” (Quesada, 2014, p. 18). De cierta manera, se puede afirmar que detrás de todo acto de proyectar existen intenciones específicas; una vez más, cabe destacar el planteo que sostiene Amann (2018) sobre la falta de inocencia en las ‘palabras’. La performatividad surgirá, pues, en aquellos casos donde la arquitectura es concebida más allá de sus intenciones funcionales específicas, para adoptar intenciones predominantes sónicas y de construcción de un discurso propio.

El problema radica, entonces, en entender hasta qué punto la arquitectura abandona sus aspectos esenciales para transformarse en un elemento transmisor de ideas que busca instaurarlas en la realidad a través de la repetición, la novedad, la ‘originalidad’, la fotogenia. La performatividad como instauración de sentido y la performatividad como legitimación de las condiciones objetivas del mundo; una arquitectura de símbolos y recursos que conforman un lenguaje, en el cual la actitud performativa se transforma en aquella actitud que busca instaurar una idea, un concepto, una noción del mundo, de la realidad. Este aspecto de la arquitectura como proceso de instauración de ideas dentro de la realidad fue definido en la delimitación del concepto de performatividad como *statement*. Quesada (2014) sostiene que “el *statement* del arquitecto será

la relación entre una compresión y una expansión del espacio del propio yo” (p. 49), una exteriorización -y en muchos casos, también materialización- de un sistema de pensamiento y posicionamiento propio.

De cierta manera, este sistema de pensamiento y posicionamiento forma parte de un proceso de validación y legitimación propio, en tanto las ideas que se plantean son fruto de un discurso abocado a la construcción de una interpretación de la realidad, dentro de la cual se circunscribe la propia disciplina arquitectónica. Si bien el objetivo último de la performatividad no es el de validar las ideas ante la esfera pública, sí buscará instaurarse dentro de un marco social subjetivo. La performatividad como parte del discurso arquitectónico estará, entonces, ligada a la traducción de una determinada interpretación de la realidad, según parámetros que el propio *performer* -en este caso, el arquitecto- define. Estos parámetros suelen estar vinculados a una serie de códigos y un lenguaje a partir de los cuales el usuario debe construir ese mensaje y esa interpretación de la realidad que se busca plasmar. Por lo tanto, el rol del arquitecto en la *performance* será definir sus propios códigos y su propio lenguaje para delimitar la aproximación a la realidad que busca plantear, así como lo ha hecho cada estilo arquitectónico a lo largo de la Historia de la Arquitectura, delegando al usuario el rol de decodificar dicha construcción signica. Esto no quiere decir, sin embargo, que cada estilo arquitectónico a lo largo de la Historia de la Arquitectura deba entenderse como una actitud performativa en sí misma, sino que lo que adquiere mayor relevancia en la contemporaneidad es quién transmite el mensaje, quién es el individuo detrás de la construcción de ese discurso arquitectónico y esa interpretación de la realidad.

En ocasiones, los códigos y el lenguaje utilizados para la traducción de un discurso no se encuentran directamente en la arquitectura como fenómeno construido, sino que puede presentarse también a través de la construcción de un fundamento teórico que dé soporte a las decisiones tomadas en el acto de proyectar. Este acto es entendido como aquel proceso necesario e inherente a la disciplina para la consumación del proyecto arquitectónico, que constituye la traducción de la teoría de quien concibe la obra -el arquitecto- y la carga de significado. Lo interesante radica en entender que al no ser necesaria la materialización del proyecto, la *performance* en este sentido supone un proceso meramente intelectual.

Frecuentemente, podría reconocerse la actitud performativa dentro del propio acto de proyectar, no necesariamente quedando condicionada por la concreción del producto final. El proceso que lleva a la configuración de una determinada arquitectura ocasionalmente adquiere un mayor valor como herramienta de declaración ideológica, entendiéndose como un *statement* en sí mismo e independiente de su resultado. Incluso, el acto de proyectar puede tanto tener más de un único resultado, como también exceder cualquier concreción específica para convertirse en una herramienta de construcción de un discurso integral.

El concepto de ‘proceso’ es introducido por Eisenman en ‘*Diagram diaries*’, haciendo referencia a la forma de entender el proyecto como todo lo sucedido en relación a éste durante el lapso de tiempo en que se ha desarrollado. El autor plantea que el objeto por sí solo no comunica las intenciones, sino que para hacerlas perceptibles es necesario dejar constancia del proceso. Al momento de elaborar un proyecto, inevitablemente se deberá transitar a través de varias etapas, cuyo registro permitirá comprender cuáles fueron las operaciones formales realizadas durante el acto de proyectar para concebir la arquitectura. Es en este sentido, que al focalizar el interés en el desarrollo del proyecto el producto final se torna irrelevante, y la responsabilidad se vuelca completamente sobre el arquitecto y su proceso intelectual. En palabras de Moneo (2004):

(...) el proyecto se entiende a través de lo que ha sido la secuencia del tiempo que lo ha hecho posible. El objeto, por sí solo, no comunica las intenciones, o si se requiere, las ideas del arquitecto y de ahí que para hacerlas perceptibles sea preciso dejar constancia del proceso. Representar la arquitectura no será tan solo definir el objeto. Representar la arquitectura significa dar cuenta de lo que fue el proceso (p. 151)

En relación al proceso como generador de múltiples productos finales, la operativa de Eisenman en torno a su sistema de ‘diagramas’ resulta ser un claro ejemplo. Este término es utilizado para definir la obra del arquitecto, quien a través de este código operativo logra representar simultáneamente el proceso y la forma. Se trata de una arquitectura cuyo resultado se basa en un proceso mecánico casi automático y no en aspectos predeterminados, es decir, no está sujeta a un imaginario formal previo.

Para ilustrar este aspecto, entre fines de la década de 1960 y fines de la década de 1970, Eisenman proyecta una serie de casas -a las que enumera cronológicamente- donde se pone de

manifiesto el carácter abstracto de su obra. Cada una de éstas es entendida como un resultado distinto de ese ‘proceso’ y ese sistema de pensamiento de la arquitectura que propone Eisenman. En este sentido, la arquitectura pierde toda relación con cualquier contexto o respuesta funcional y social específica que deba proponer, tratándose de un trabajo puramente formal y autónomo. Al mismo tiempo, cada una de las viviendas de esta serie queda circunscrita en un proceso discursivo mayor, el cual excede a la condición individual de cada una. Así, se puede entender el conjunto como un ensayo experimental, en el cual cada una de estas ‘casas numeradas’ será el resultado de los aprendizajes obtenidos de sus predecesoras.

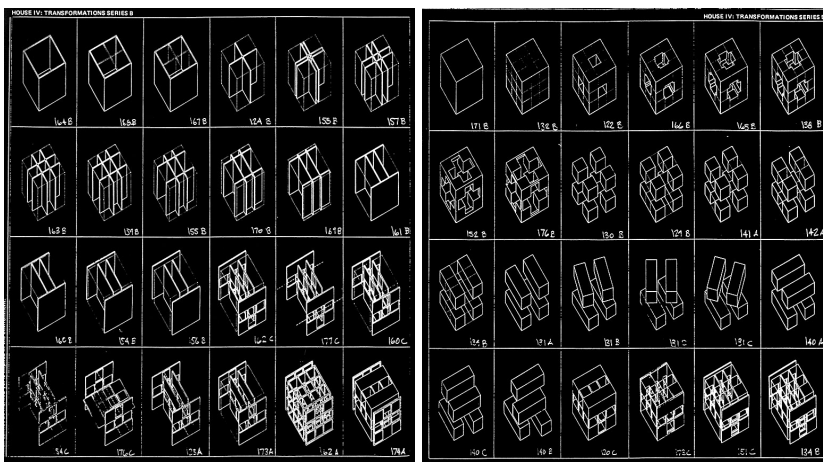


Figura 10. (izq.)

House IV: Transformation series B.
Peter Eisenman (1971).

Figura 11. (der.)

House IV: Transformation series B.
Peter Eisenman (1971).

La arquitectura de Eisenman, entonces, comienza a responder a ese discurso vinculado al proceso, pero uno donde no importa el punto de partida ni el resultado. Es común en la obra de este arquitecto identificar proyectos en donde el punto de partida es abstracto, arbitrario o, incluso, ficticio. Las herramientas utilizadas para la concepción de la arquitectura también son arbitrarias, en tanto carecen de un argumento cohesivo, resultando en una superposición de acciones sobre el espacio. De esta manera, la arquitectura de Eisenman adquiere una dimensión performativa que permite transmitir un discurso arquitectónico, al mismo tiempo que busca instaurarlo y validarlo, con incidencias directas sobre la recepción del usuario, indistintamente del programa que aloje y de su ubicación, ya que es intrínseca al acto de proyectar y excede al carácter funcional. No obstante, y como propone Cynthia Davidson (2006):

(...) podemos considerar seriamente la palabra de Eisenman y aceptar la idea de que el significado puede inscribirse en la estructura formal del edificio mediante una serie de

transformaciones geométricas, al tiempo que somos escépticos sobre la naturaleza exacta de los significados producidos. (p. 61)

Parece pertinente aclarar el hecho de que lo que Eisenman propone -en esencia- es una arquitectura despojada de cualquier valor semántico, transformándose en una arquitectura que es puramente un juego sintáctico de acciones formales. Así, a lo que la autora refiere como ‘significado’ es realmente lo que Eisenman propone como el valor de la disciplina arquitectónica. Lo que Davidson plantea es la interrogante sobre la validez de las propuestas de Eisenman y el verdadero valor del proceso, en tanto parecen derivados de una suerte de autojustificación. Sin embargo, no pierde su validez como *performance* del sujeto en tanto mantiene su calidad de interpretación de la realidad y de aproximación hacia la disciplina. Tal como plantea Moneo (2004), “lo que realmente parece interesar a Peter Eisenman es lo que las obras dicen, lo que las obras cuentan, la capacidad de expresar, mediante acertadas metáforas formales, el contenido ideológico de la arquitectura” (p. 169).

Como se mencionaba anteriormente, la *performance* arquitectónica también puede identificarse en determinadas concreciones específicas como constructora de un discurso; la obra en sí misma tendrá un rol decisivo en la configuración del sistema de pensamiento y posicionamiento del arquitecto a través de su propia consumación. Cada proyecto, enmarcado dentro de un ‘catálogo’ integral de propuestas de quien concibe la arquitectura, tendrá su aporte en la constitución de la teoría individual. Tal como plantean Jencks y Baird (1975), cada arquitectura “proporciona expresión visual a ideas que significan algo para el hombre porque ‘ordenan’ la realidad” (p. 246). Así, cada obra y cada proyecto serán la traducción en medios tangibles de ese sistema de ‘ordenamiento’ de la realidad adoptado por cada arquitecto, es decir, de su propio discurso teórico.

De esta manera, la arquitectura se cargará de un significado derivado de las experiencias individuales del autor, las cuales originarán una serie de referencias singulares que constituirán el sistema léxico y sígnico que el arquitecto utilizará para ‘ordenar’ la realidad y definir su aproximación a la disciplina. Se podría considerar el caso de Rem Koolhaas como uno de los principales exponentes en lo que se relaciona a la incorporación de múltiples referencias externas al proyecto arquitectónico. Se trata de una arquitectura que en su individualidad tendrá un valor y un significado propio dentro de la definición de la interpretación de la realidad y de la disciplina

que propone el autor. Cada una de las referencias adoptadas por el arquitecto configuran ese marco sónico que da 'orden' a la realidad, conjugándose con el resto del proyecto arquitectónico para establecer una totalidad integral, sin que sea imposible identificarlos: "La obra de arquitectura, como tal objeto intermediario, no describe el mundo, sino que más bien unifica alguno de sus aspectos en una nueva totalidad plena de significado" (Norberg-Schulz, 1998, p. 116).

Este aporte individual propio de cada obra, a su vez, es trascendido al incorporarse y considerarse dentro del discurso del arquitecto. En este sentido, parece necesario entonces atender a esta construcción de un discurso que se plantee desde distintas actuaciones singulares, puesto que una interpretación de la realidad no podrá definirse a partir de una única obra o un único proyecto. Tal como plantea Norberg-Schulz (1998) en su libro 'Intenciones en Arquitectura':

Es natural definir la 'verdadera' experiencia arquitectónica como la percepción de la totalidad arquitectónica, y creemos que esta experiencia no está unida a ninguna situación singular, sino que exige una intención particular en la que la obra de arquitectura se comprende como una concretización total, como un objeto cultural. Una auténtica actitud arquitectónica no se dirige, por tanto, a los aspectos instrumentales o simbólicos individuales, sino que tiende a entenderla como un todo. (p. 125)

Por ello, dentro de este ámbito de performatividad, cada obra de arquitectura no deberá ser entendida como un caso puntual independiente y aislado, sino que como parte de un discurso arquitectónico propio. A tal efecto, Koolhaas -junto a Bruce Mau- se encarga de estructurar el 'catálogo' de obras realizadas por su estudio *Office for Metropolitan Architecture (O.M.A.)* a través de un gigantesco compendio que denominó 'S, M, L, XL'. Esta publicación, además de sintetizar las intenciones arquitectónicas de cada proyecto y de su arquitectura en general, las organiza en función de su escala. La escala es, para Koolhaas, una de las principales preocupaciones a las que debe atender la arquitectura de la ciudad en la contemporaneidad, definiendo así la base sobre la cual decide concebir sus proyectos. Este escrito pretende ser aquella lectura del ejercicio de la arquitectura en el mundo contemporáneo. La intención en esta agrupación de obras es posicionarse como un reflejo de la actual condición de la arquitectura, estudiando particularmente las repercusiones de la política, el contexto, la economía y la globalización.

3.2 PERFORMANCE DEL OBJETO

La segunda distinción dentro de lo que se entiende por *performance* arquitectónica, consiste en considerar al propio objeto arquitectónico como herramienta de construcción de un *statement*. Como se mencionó anteriormente, con la *performance* del objeto se hace referencia al estudio de aquellas obras de arquitectura que, sin ser proclamada por un arquitecto o revelada a través de un discurso en particular, constituyen una declaración ideológica en sí misma, con su propio significado y su propio valor como dispositivo de interpretación de la realidad y la disciplina.

Según Matt Patterson (2019), existe una arquitectura capaz de posicionarse como una *performance*, pues entiende que determinados edificios funcionan como instrumento para comunicar una idea a ser interpretada por la sociedad. En este sentido, tal como sostiene Jorge Sarquis (2006), “Ha habido un desplazamiento del interés de los arquitectos del sujeto al objeto, una imagen concebida con sentido apriorístico, desvinculada de las prácticas vitales” (p. 10). Así, el objeto por sí mismo adquiere gran relevancia en la práctica arquitectónica, no tanto por su función o el programa que aloja, sino por sus capacidades de instauración de una determinada interpretación de la realidad.

En cierta forma, esta arquitectura que pretende construir una declaración ideológica en sí misma tiende a focalizarse en la imagen, buscando transmitir una determinada idea como objetivo final y trasladando a ésta el foco de la obra. Como se mencionaba en la introducción a este capítulo, las capacidades de la imagen de transmitir conceptos e ideas concretas se han exacerbado en la contemporaneidad a consecuencia del desarrollo de los medios visuales de transmisión de información, ocupando el lugar que en otros tiempos se asignaba a los medios escritos. Quizás, el aspecto que da sentido a estos cambios en los sistemas de difusión -de la palabra hacia la imagen- es la inmediatez con la que una imagen logra transmitir y difundir una determinada idea. Esta inmediatez, a su vez, se alinea con una sociedad contemporánea dinámica y en constante cambio, reduciendo considerablemente los tiempos de asimilación de nuevas ideas. En estos casos, donde la concepción arquitectónica está regida por una preponderancia de la imagen, podría identificarse un aumento en su carga de significado, a la vez que se limita la carga de significado propia del arquitecto y su discurso como respaldo de la obra. Es por este motivo

que la acción performativa estará directamente vinculada a ésta, manifestando simultáneamente cierta independencia de quién la concibe y desvinculándola de cualquier discurso específico.

Cuando se hace referencia a la imagen, parece inevitable entender la forma de una obra de arquitectura como la responsable de edificarla. La forma, por sobre la función, ocupará el rol principal como estrategia constructora de esa determinada interpretación de la realidad que se quiere transmitir. En el marco de un proceso comunicativo, a través del cual se buscará manifestar e instaurar esa determinada idea, la forma se identifica como el código que permite la transmisión del mensaje. La obra de arquitectura podrá entenderse singularmente, entonces, como una materialización de una determinada idea concreta o de una determinada voluntad expresiva para la transmisión de un mensaje. De esta manera, la interpretación de esa idea estará vinculada a un análisis de ese código, definido en el propio objeto arquitectónico a través de su volumetría, materialidad y demás aspectos formales asociados.

Estos fenómenos asociados a la imagen, de alguna manera, determinan transformaciones sobre el papel que asume el usuario. Como se ha definido en el marco teórico de este trabajo, la relevancia del usuario/espectador se entiende como decisiva para enmarcar una determinada arquitectura dentro de lo performativo. En el caso de la *performance* del objeto, esta importancia del usuario estará vinculada a un proceso de interpretación de esa idea de la realidad que se intenta plasmar, asumiendo el rol de conferir a esa imagen arquitectónica el significado propuesto. De cierta manera, la *performance* del objeto se entiende como una representación y, como tal, necesita de un receptor que la decodifique y asocie con la idea que es representada. Así, la importancia del usuario recae justamente en este proceso de asociación, en tanto una '*performance* del objeto' que no logre ser decodificada y asociada a la idea que busca representar perderá su sentido como tal.

De esta forma, queda establecida la aproximación a la imagen que se adopta en este capítulo. Se trata de una imagen a la que, mediante procesos de interpretación por parte del usuario, se le asigna un determinado significado. Es en este sentido que se adoptará la idea de ícono, entendido como aquel elemento que guarda una estrecha relación de identidad con una idea o un concepto. El ícono trasciende a la imagen en tanto propone ser una representación, buscando establecer esa estrecha relación entre una imagen y un significado; no será solamente la imagen -por la imagen en sí misma-, sino que estará asociada a una determinada identidad. Cuando se

habla de esta idea de identidad podrá asociarse tanto a una idea abstracta o a un determinado sistema de pensamiento, como a un individuo, grupo social o, incluso, la sociedad en su conjunto.

Bajo esta idea de ícono, la arquitectura comienza a entenderse como herramienta de construcción de identidad, y la imagen del objeto arquitectónico como la traducción de la misma. De cierto modo, el ícono se inscribe dentro de la *performance* del objeto en tanto se manifiesta como una interpretación de una determinada realidad concreta con la cual busca establecer un vínculo estrecho de reconocimiento. En ocasiones, esta estrategia es utilizada para comunicar una determinada identidad, como ser el caso de marcas o ciudades enteras, con la intención de transmitir los valores, la visión y las realidades a las que adhieren. Tal como sostiene Koolhaas, “Es realmente increíble lo que el mercado demanda [de la arquitectura] ahora. Exige reconocimiento, exige diferencia y exige cualidades iconográficas” (Jencks, 2005, p. 101)³.

Así, esta idea de reconocimiento deriva en la adopción de ciertas estéticas arquitectónicas por parte de marcas, empresas o corporaciones, frecuentemente asociadas a determinados arquitectos por su alineación con esos valores y visión que representan. Este aspecto permite a estos actores mantener una cierta coherencia global dentro de su imagen hacia la sociedad, asignando a un mismo proyectista el diseño de la mayor parte posible de su estructura física. Quizás uno de los casos más ilustrativos de este punto es el de Norman Foster y las tiendas de Apple. El posicionamiento de Foster en la vanguardia de los avances tecnológicos aplicados a la arquitectura lo posiciona como el representante idóneo para una empresa que busca instaurarse a la delantera de su propio campo de aplicación de la tecnología. Se trata de una preocupación constante y bilateral entre tecnología y diseño a la que ambos actores adhieren.

Como se mencionaba anteriormente, esta idea de identidad -derivada de la noción de ícono- suele asociarse también a la imagen de un determinado lugar. A esto hace referencia Charles Jencks (2005) en su libro ‘*The iconic building*’ cuando trata acerca del edificio como ícono y lo que genera en la ciudad; un objeto arquitectónico será capaz de identificarse como representación de la totalidad de una ciudad, país o región, por la expresividad de sus formas y la presencia de su imagen dentro del contexto urbano. De cierta manera, esta presencia mantiene un vínculo cercano con la visibilidad que adquiere la obra dentro del entorno en el que se implanta. Sin embargo, esta cualidad de la arquitectura no es algo exclusivo de la contemporaneidad, sino

³ Traducción propia. Cita original: “It is really unbelievable what the market demands [from architecture] now. It demands recognition, it demands difference and it demands iconographic qualities.” (Jencks, 2005, p. 101)

que tiene innumerables precedentes en la historia que vinculan un objeto arquitectónico con un determinado imaginario colectivo. En este sentido, Jones (2011) menciona:

El intento de los primeros regímenes religiosos de utilizar edificios como catedrales y ayuntamientos para capturar “el horizonte y la imaginación del público” es un contrapunto interesante a la forma de los iconos contemporáneos (...) Desarrollar una fuerte asociación con el lugar a través de una imagen instantáneamente reconocible que está diseñada explícitamente para ser ampliamente difundida (p. 123) ⁴

A modo de ejemplo resulta pertinente considerar el caso del Museo Guggenheim de Bilbao de Frank Ghery, que logra constituirse como ícono representativo de la ciudad, a la vez que comunica la historia de la misma, a través de su expresividad formal. La obra en este caso logra instaurar simultáneamente -a través de su imagen- el pasado y el futuro de Bilbao. Por un lado, retoma características culturales locales vinculadas a una comunidad de pescadores, que se traducen en una volumetría abstracta y difusa, pero que perfectamente podría asociarse a un barco que flota sobre la Ría. Por otro lado, las formas y materialidades -vinculadas a aplicaciones innovadoras de la tecnología- establecen el rol que asumió la obra dentro de un proceso de transformación de la ciudad, planteado desde su origen como catalizador de procesos urbanos y revitalizador de un área industrial en decadencia. Así, el objeto arquitectónico -en el momento que se concibió- lograba interpretarse como una representación de un pasado histórico característico, un presente cultural crítico y un futuro vinculado a lo que posteriormente se denominó ‘Efecto Bilbao’, logrando posicionarlo como un ícono de identificación de la ciudad.



Figura 12.
Museo Guggenheim de Bilbao.
Frank Ghery (1997).

⁴ Traducción propia. Cita original: “The attempt of early religious regimes to use buildings such as cathedrals and town halls to capture ‘the skyline and the public imagination’ is an interesting counterpoint to the form of contemporary icons (...) develop a strong association to place through an instantly recognizable image that is explicitly designed to be widely disseminated in mediated form.” (Jones, 2011, p. 123)

En consecuencia, este ‘objeto’ se constituye como interpretación de una realidad concreta que envuelve a la ciudad y que lo desvincula de sus capacidades funcionales y su desempeño como museo; es este aspecto el que lo ubica dentro de lo que se ha definido como *performance* del objeto. No obstante, cabe señalar que ciertos autores han criticado las voluntades formales adoptadas en la concepción del Guggenheim de Bilbao, aludiendo a las limitaciones que suponen los espacios que la volumetría exterior determina en el interior. Tal como advierte Joan Ockman, la sala de exposiciones larga “hace parecer pequeña cualquier obra de arte que no sea la de Richard Serra” (Medina Lasansky & McLaren, 2006, p. 268), limitando la capacidad de exposición a un solo artista. En definitiva, la arquitectura no actúa para el museo, sino que para una intervención mayor que involucra al contexto y la ciudad.

Todos estos aspectos -y la idea de ícono- refieren a una arquitectura enfocada a la imagen y a las capacidades de la misma de transmitir una idea concreta. En este sentido, cabe retomar las propuestas planteadas por Venturi, Scott-Brown e Izenour en ‘Aprendiendo de Las Vegas’, en relación a las estrategias posibles para la construcción de esa imagen arquitectónica -que definieron como edificios ‘pato’ y ‘tinglados decorados’-. Sin embargo, en la revisión que se hace de este planteo -denominada ‘Reaprendiendo de Las Vegas’-, Venturi se aproxima a la arquitectura considerando que su valor se encuentra en su capacidad de instaurarse como ícono -o como signo, tal como refiere el autor-, y al preocuparse esencialmente de la forma o de la imagen arquitectónica, relega el contenido funcional del edificio a un segundo plano. Resulta interesante que en este artículo, tanto Venturi como Koolhaas se refieren a este tipo de arquitectura como escultura, en tanto el edificio pasa a convertirse automáticamente en un objeto artístico con motivaciones que escapan de su función y, en definitiva, trascienden a la disciplina arquitectónica propiamente dicha.

(...) para decirlo de otro modo: edificio, signo y arte son un todo. (...) del arquetipo del *strip* y el *sprawl* Las Vegas ha pasado a ser una escenografía de Disney. Escenográfico no quiere decir necesariamente malo, *la Place des Vosges* parisiense lo es y la arquitectura, en cierto modo, implica la creación de escenas. (Reaprendiendo de Las Vegas, 2002, p. 45)

En efecto, podría decirse que lo que se ha obtenido en Las Vegas es la incorporación de aquellas arquitecturas que han logrado establecer esa marcada relación -que se mencionaba anteriormente- con el lugar en el que se implantan y ese reconocimiento que las caracteriza,

alterando la percepción de la ciudad y transformando el paisaje urbano en una ‘colección’ de arquitecturas al servicio del ocio y del consumo. Así, la ciudad se vuelve una puesta en escena, un simulacro, un espacio comercializado. La aproximación a las obras arquitectónicas cambia radicalmente: la importancia para la sociedad pasa a ser su valor como ícono, no por su bagaje histórico, su contexto o su razón de ser, sino que por lo que ellas representan. De cierta manera, cada uno de estos ‘objetos’ arquitectónicos define su *performance* como transcripción literal de la idea que representan, en un contexto completamente distinto a aquel en el que fueron concebidos, y es por ello que habla de una ‘puesta en escena’; en definitiva, un espectáculo.

En su libro ‘La sociedad del espectáculo’, Guy Debord analiza el fenómeno del espectáculo en la sociedad contemporánea y sus repercusiones sobre la disciplina arquitectónica. En esencia, lo que define la idea de espectáculo es justamente la noción de representación, una suerte de manifestación de ideas concretas, con la intención de exponerlas a la sociedad. En este sentido, Debord (2008) sostiene que “El espectáculo, como tendencia a ‘hacer ver’, a través de diferentes mediaciones especializadas, el mundo que ya no es directamente comprensible, suele encontrar en la vista el sentido humano privilegiado” (p.44).

Este aspecto del espectáculo como manifestación, como esa búsqueda de ‘hacer ver’ una realidad concreta que no es ‘directamente comprensible’, es sin duda una característica que circunscribe este tipo de arquitectura dentro de lo que se denominó *performance* del objeto. De algún modo, se busca poner de manifiesto cuestiones implícitas en la realidad a través de la comunicación arquitectónica, relegando a las capacidades del usuario el comprender y decodificar esas cuestiones que se buscan plasmar. En términos del espectáculo, el usuario se convierte en un espectador, a quien se le presenta una representación de la realidad que debe interpretar.

De cierta forma, esta ‘sociedad del espectáculo’ que define Debord adquiere una mayor relevancia cuando retomamos la importancia de los medios visuales de difusión contemporáneos que se estudiaron en la introducción a este capítulo. Como se mencionaba anteriormente, la imagen adquiere un rol preponderante en la difusión arquitectónica, entendida como el elemento que más clara y directamente transmite lo que se busca comunicar, y de allí surge la preocupación especial con la que es atendida en la contemporaneidad. Se podría argumentar que en este proceso de difusión visual ya no depende directamente del arquitecto la promulgación de su propia

producción, sino que el alcance que tendrá cada obra de arquitectura estará determinado por los propios usuarios.

En este sentido, la arquitectura recurrirá, desde el acto de proyectar, a estrategias que permitan alcanzar un nivel de fotogenia que rápidamente logre posicionarla en el imaginario colectivo y la destaque dentro de un contexto social bajo un constante bombardeo de imágenes. Por otra parte, esa fotogenia con la que se concibe la arquitectura da inicio al proceso de reconocimiento e identificación con una determinada idea o un cierto lugar que se analizaba anteriormente; según la fotogenia del edificio y su imagen, será su difusión, y según su difusión, será la velocidad con la que la obra logre instaurarse en el imaginario colectivo y relacionarse con las ideas que representa, transformándose en un ícono. Jones (2011) entiende esta relación entre arquitectura y fotogenia de la siguiente manera:

Posicionar la arquitectura en relación con el consumo visual (...) significa que “la apariencia de la superficie y el efecto visual son primordiales, ya que los edificios se diseñan de afuera hacia adentro, desde la perspectiva de una mirada externa ... ‘el público’ se posiciona como consumidores de imágenes visuales” (Crilley 1993: 237). (p. 120) ⁵

En síntesis, podría decirse que, en la contemporaneidad, la arquitectura -y su difusión- son miradas desde otra perspectiva -a través del lente de la cámara fotográfica-, en tanto de ello dependerá la difusión de la producción arquitectónica. Lo que adquiere una mayor relevancia es el incremento en el volumen, el alcance y la rapidez de esa difusión, por lo que la consciencia por parte de los arquitectos en torno a este aspecto permite abordar estas inquietudes desde el diseño. Nuevamente se retoma, entonces, la idea de ícono como elemento de fácil reconocimiento que mantiene una estrecha relación de identidad con una idea o lugar, y tal como expone Jones (2011): “un edificio icónico se trata de una silueta, se trata de lo que se fotografía bien, no de su uso. El ícono es lo último en arquitectura mediática” (p. 132) ⁶.

Para concluir, la idea de *performance* del objeto adopta la noción de ícono en un contexto contemporáneo que dinamiza su desarrollo, logrando definir arquitecturas que plantean eficazmente una determinada interpretación de una realidad concreta, una idea o un sistema de

⁵ Traducción propia. Cita original: “Positioning architecture relative to visual consumption (...) means that the “surface appearance and visual effect is paramount as buildings are designed from the outside in, from the vantage of an external gaze... ‘the public’ are positioned as consumers of visual imagery” (Crilley 1993: 237).” (Jones, 2011, p. 120)

⁶ Traducción propia. Cita original: “(...) an iconic building is about a silhouette, it’s about what photographs well, not what it is like to use. The icon is the ultimate in media architecture.” (Jones, 2011, p. 132)

relaciones. Estas interpretaciones no estarán referidas a discursos individuales, sino que -desde el valor del propio objeto arquitectónico como *performer*- estarán vinculadas a aspectos propios de la realidad, construyendo a su vez ideas de identidad y capacidades de reconocimiento. Patterson (2019) reconoce estas capacidades del objeto arquitectónico como ícono, para establecer que “[Los desarrollos arquitectónicos icónicos] brindan una oportunidad importante para comprender mejor cómo los objetos adquieren ‘poder icónico’, definido como la fusión de significados sociales poderosos con la superficie estética de los objetos físicos” (p. 1) ⁷.

⁷ Traducción propia. Cita original: “[Iconic Architectural Developments] provide an important opportunity to better understand how objects gain ‘iconic power’ – defined as the fusion of powerful social meanings with the aesthetic surface of physical objects.” (Patterson, 2019, p. 1)

CAPÍTULO IV
ARQUITECTURA PERFORMATIVA

Basándonos en la definición de performatividad que se ha construido en el marco teórico de esta monografía, si únicamente se considera la arquitectura como performativa en el sentido de que tiene la capacidad de actuar, se estaría imponiendo un límite sobre la categoría que no abarcaría la totalidad del concepto. En este sentido, para comprender integralmente la noción de una arquitectura performativa, se debe hacer referencia a aquella arquitectura que por su propia configuración y a través de distintos mecanismos y estrategias, funcionales y de significación, logra generar determinados efectos sobre los usuarios y la sociedad en su conjunto, hasta convertirse en transformadora de una realidad que traduce, interpreta y representa.

Sin lugar a dudas, la arquitectura no escapa de su rol como cobijo, siendo la primera y más obvia acción que realiza el protegernos del medio físico y alojar las funciones y actividades humanas que en ella se desarrollan. Al ofrecer un límite entre lo interior y lo exterior, y definir ambientes que sean habitables, una obra arquitectónica se concibe como un objeto útil para el hombre. De hecho, la equivocidad del término *performance* hace posible hablar del mismo como la calidad del desempeño de la arquitectura y su funcionalidad en relación a las prestaciones necesarias, de cómo se comporta una obra arquitectónica en relación al confort térmico o lumínico que brinda, o bien a las características de las instalaciones del edificio. Existe una rama de la arquitectura que justamente se dedica a estudiar el desempeño de los edificios en función de su diseño arquitectónico *-performance-based design-* mediante la simulación y estudio de prototipos digitales. Sin embargo, esta noción refiere a una cualidad inherente y constitutiva de la arquitectura que escapa a la idea de performatividad expuesta en este trabajo.

Ahora bien, ¿qué sucede cuando un edificio va más allá de ser un objeto estático para convertirse en un instrumento coercitivo y proactivo? Tal como planteaba Austin (1962) en relación a la capacidad performativa del lenguaje, todas las acciones -del habla en su caso, de la arquitectura en el nuestro- tienen efecto. También sostiene Amann (2018) que “las palabras no son inocentes” (p. 23) y, por lo tanto, cualquier acción arquitectónica concebida desde el acto de proyectar estará ligada en muchas ocasiones a generar determinados efectos, y es en este aspecto donde la performatividad encuentra su identificación. El arquitecto e historiador Christian Norberg-Schulz (1998) habla de esa cualidad de la arquitectura de no limitarse únicamente a su carácter instrumental, y de la necesidad de adoptar en conjunto intenciones de significación:

Decir que la arquitectura es instrumental y artística significa que su propósito incluye componentes cognoscitivos, catécticos y valorativos. No es puramente cognoscitiva porque no nos proporciona conocimientos, y no obstante contribuye a ordenar el entorno. No es puramente catéctica, porque no nos proporciona entretenimiento, y no obstante es una fuente de placer y de disgusto. No es puramente valorativa, porque no establece reglas para nuestro comportamiento, y no obstante pone de manifiesto normas sociales y culturales. En cualquier caso, la arquitectura es algo ‘más’ que un instrumento puramente práctico, y este ‘más’ es esencial para la vida del hombre. (Norberg-Schulz, 1998, p. 122)

Existen varias formas de entender una obra arquitectónica. En primer lugar, se la puede ver como obra de arte, como objeto de placer estético. Así, entran en juego elementos como la proporción, la composición y, concretamente, la belleza de la forma arquitectónica. Otro acercamiento a un edificio podría ser en función de sus capacidades y aportes técnicos, es decir, por sus avanzados o complejos sistemas constructivos, por sus materiales y hasta por su desempeño. Pero una visión aún más interesante parece ser la de entender al edificio como objeto social, tal como señala Bryan Lawson (2001) haciendo referencia a Tom Markus. En definitiva, “ya no estamos satisfechos con hacer nuestros edificios funcionales, sino que deseamos que también sean ‘significativos’” (Jencks & Baird, 1975, p. 246).

En este sentido, y en contraste a la consideración de la arquitectura como mero instrumento funcional, tal como señala Austin (1962), la performatividad no está sujeta a valoraciones de verdadero o falso, sino a juicios críticos individuales -y en consecuencia, subjetivos- de acertado o desacertado que, por lo tanto, y tal como sostiene Worringer (1953), dependen de la alineación de la arquitectura con mi “autoactividad interna”. Esta cualidad de subjetividad del acto performativo hace que sea necesario distinguirlo de aplicaciones técnicas y funcionales específicas objetivamente calificables, y vincularlo a las capacidades de interpretación y transformación de una realidad. De hecho, una obra no dejará de ser performativa por no generar placer estético o ser poco útil como instrumento para el ser humano; la performatividad escapa estas ataduras para encontrar su lugar en otro lado.

De aquí, se desprende una doble mirada sobre la performatividad en la arquitectura: por un lado la de la arquitectura como fenómeno cultural, y por otro la de performativa en cuanto se dirige ‘a la sociedad’ con objetivos específicos. Se podría tomar como ejemplo el Museo

Guggenheim de Bilbao de Frank Gehry. Este edificio, por sus formas extravagantes y llamativas, y por su ubicación sobre la Ría de Bilbao, además de convertirse rápidamente en un ícono arquitectónico, puso a la ciudad en el mapa. Lo importante -y lo performativo- en este caso, no refiere a la calidad arquitectónica del edificio en sí mismo -en cuanto al placer estético que pueda generar o su calidad como museo-, sino al hecho de que formaba parte de un proceso mayor a sí mismo de revitalización de la ciudad. Lo que se denominó 'Efecto Bilbao' -que contempla otra serie de obras desarrolladas en dicha ciudad española- de alguna manera terminó de concebir en la contemporaneidad ese carácter cultural y ese rol social de la arquitectura, en tanto transforma la manera en que se ve y se percibe la ciudad, incidiendo en la catalización de procesos económicos y turísticos, pero también en la propia relación de los ciudadanos con su ciudad y su aproximación hacia la misma. No obstante, cuando nos referimos a la performatividad en cuanto a la producción de efectos a través del acto de proyectar arquitectónico, no nos referimos a esa primera parte de efectos netamente prácticos, de fines económicos y hasta capitalistas, sino que a esa segunda parte: la capacidad de la arquitectura de incidir directa y personalmente en cada uno de nosotros y en nuestro comportamiento.

En su libro '*The language of space*', Lawson (2001) escribe acerca de los *behavioural settings*, haciendo referencia a la capacidad que tienen algunos espacios, por su propia configuración, de influenciar o incluso restringir el comportamiento de los usuarios. Pero los espacios -y en definitiva, la arquitectura- no solo son capaces de incitar directa y explícitamente los actos humanos, sino que también los pueden encauzar indirecta e implícitamente. Sin importar en qué parte del mundo se encuentren, quien recorre un espacio puede darse cuenta cómo debe actuar, ya que su configuración y organización les resulta familiar, o bien el mismo espacio comunica el rol de las personas dentro de él. Para clarificar esto, Lawson (2001) propone dos claros ejemplos:

La iglesia cristiana no solo organiza el espacio para el ritual, sino que también ubica de manera única cada uno de los roles en la sociedad especial de adoración. El coro, la congregación y el clero tienen cada uno su lugar, y un cristiano que visite una iglesia extraña tendrá pocas dificultades para saber a dónde ir y cómo comportarse. Como ha señalado Duncan Joiner, la sala del tribunal legal coloca de manera similar a todos los participantes en el espacio de tal manera que expresen sus roles (Joiner 1971). El juez se sienta más alto; el acusado está en una posición ligeramente más baja y muy expuesta a la vista de todos; el

jurado está a un lado, indicando su rol de observadores; y los dos conjuntos de representantes legales se encuentran a ambos lados de un eje a través del juez, demostrando su oposición y su neutralidad. (pp. 26-27) ⁸

En los dos casos mencionados por Lawson (2001), puede entenderse cierta noción de jerarquía dentro de un mismo espacio, donde el usuario es el responsable de interpretarla, decodificarla y, en base a ello, modificar su actitud asumiendo el rol que el espacio arquitectónico le asigna. Sin lugar a dudas, se trata de algo implícito en la arquitectura, en tanto la propia configuración del espacio encauza las actividades que en él se desarrollan. El espacio no dice directamente al usuario cómo se debe comportar en él, sino que de alguna manera el usuario se ve ‘obligado’, incentivado a actuar de determinada manera por sus características. Esta capacidad sin lugar a dudas comunicativa de la arquitectura debe diferenciarse de la capacidad del espacio arquitectónico de ser ‘leído’ y ‘entendido’, para pasar a tener una mayor relevancia aquella que comunica cómo comportarnos dentro.

Se puede notar una transición histórica entre las intenciones de la arquitectura moderna, y la posmodernidad -entendida como el tiempo histórico inmediatamente posterior a la modernidad- y la contemporaneidad. La arquitectura moderna, por un lado, persiguió a toda costa la función del edificio por sobre la forma, la materialidad y el contenido semántico. Muchas de las obras de reconocidos arquitectos modernos se pueden vincular fácilmente al famoso lema de Louis Sullivan (1896) ‘la forma sigue a la función’: “Donde la función no cambia, la forma no cambia” (p. 5) ⁹. En efecto, poniendo como ejemplo el edificio de la Bauhaus de Walter Gropius, se puede observar cómo la volumetría acusa la diferenciación funcional de las distintas partes del conjunto. El arquitecto alemán Hans Scharoun, por otro lado, entiende que ‘la forma surge de la acción’ (Montaner, 2014, p. 155). En su proyecto del edificio de apartamentos Salute, todos los espacios -abarcando viviendas, oficinas y servicios- fueron concebidos como un microcosmos, siendo el objetivo principal la generación de todas las condiciones necesarias para que el usuario pueda configurar su propio espacio de vida:

⁸ Traducción propia. Cita original: “*The Christian church not only organizes space for ritual, but also uniquely locates each of the roles in the special society of worship. The choir, the congregation and the clergy each have their place, and a Christian visiting a strange church will have little difficulty in knowing where to go and how to behave. As Duncan Joiner has pointed out, the legal courtroom similarly places all the participants in space in such a way as to express their roles (Joiner 1971). The judge sits higher up; the accused is in a slightly lower and very exposed position for all to see; the jury is to one side, indicating their role as observers; and the two sets of legal representatives are on either side of an axis through the judge, demonstrating their opposition and his neutrality.*” (Lawson, 2001, pp. 26-27)

⁹ Traducción propia. Cita original: “*Where function does not change form does not change.*” (Sullivan, 1896, p. 5)

Para Scharoun las habitaciones no sólo son un concepto técnico resoluble como una ecuación matemática; para él, ‘habitar’ significa traducir en lo específicamente arquitectónico todo lo que el hombre requiere y realiza para determinar su propio espacio vital. Precisamente por este proceso de interacción entre las necesidades, las funciones y formas, la arquitectura de Scharoun se distingue por el evidente compromiso social. (Urbipedia, 2016, p. 54)

Este principio resulta muy interesante para entender la performatividad en la arquitectura en cuanto a que puede entenderse que, de hecho, existen determinadas obras que impelen acciones. Así, en ocasiones, la acción humana se verá impulsada, catalizada, incentivada o incluso restringida por la propia forma arquitectónica.

Otro aspecto que cobra una particular importancia, sobre todo en la contemporaneidad, es la idea de que la arquitectura ya no es un elemento estático y permanente, sino que el tiempo, lo efímero y lo dinámico han cobrado una mayor relevancia dentro del hecho arquitectónico en sí mismo. Cada vez más, puede verse una arquitectura que busca transformarse e interactuar con el entorno, llegando a adoptar distintas formas según los resultados de estos procesos de interacción. En este sentido, la arquitectura empieza a entenderse como un dispositivo, con mecanismos que se mueven o reaccionan con la actividad humana o del ambiente. Existen obras de arquitectura que, por ejemplo para controlar el ingreso de luz o reducir la ganancia térmica del edificio, y por medio de accionamientos eléctricos o mecánicos, producen reacciones o movimientos del propio edificio (Kolarevic & Malkawi, 2005).

Para aclarar este punto, podría tomarse como ejemplo el Instituto del Mundo Árabe de Jean Nouvel: su fachada sur se compone de paneles metálicos que contienen diafragmas fotosensibles que regulan la intensidad lumínica que ingresa al edificio, en función del tiempo en el exterior y de los requerimientos específicos de cada espacio en el interior. Estos dispositivos, aparte de aportar al confort visual de los espacios interiores, generan un interesante juego de luces y sombras en el interior del edificio, y al exterior evoca la arquitectura tradicional islámica. No obstante, en este caso nos estamos refiriendo una vez más a un tipo de ‘movimiento’ o accionar arquitectónico que no se vincula directamente a la idea de performatividad planteada en este ensayo. Sin embargo, cuando se entiende la estrategia como un mecanismo de acercamiento cultural, entre naciones con vínculos históricos coloniales, se puede deducir el verdadero valor semántico de esta actitud performativa. El gesto de una fachada calada móvil, que se vuelve el

elemento característico e identitario del proyecto, constituye en última instancia un gesto político hacia los países del mundo árabe con un mensaje que excede el propio carácter funcional de la fachada.



Figura 13. (izq.)
Instituto del mundo árabe.
Vista interior.
Jean Nouvel (1980).

Figura 14. (der.)
Instituto del mundo árabe.
Vista exterior.
Jean Nouvel (1980).

Las herramientas y estrategias utilizadas por Nouvel en el Instituto del Mundo Árabe permiten concebir un objeto arquitectónico con intenciones de significado específicas, que exceden su capacidad de interacción con el contexto y el entorno inmediato. Se podría afirmar, por tanto, que dicho objeto arquitectónico adquiere relevancia en la construcción de un valor signíco específico, vinculado a lo que se ha definido en el capítulo anterior como *performance* del objeto. Así, se establece que la performatividad en arquitectura no estará limitada a uno u otro campo de aplicación, pudiéndose encontrar simultáneamente en lo que se denominó como *performance* arquitectónica y en lo que se entiende por arquitectura performativa. Bajo estos parámetros, entonces, la arquitectura performativa no estará ligada a lo que el edificio hace ‘en sí’, sino más bien a la incidencia que tiene sobre el usuario, ya sea porque transforma su pensamiento, porque incide directamente en su forma de comportarse, o porque lo involucra dentro de un nuevo proceso concediéndole un rol fundamental.

En este sentido, la participación del usuario en la performatividad demanda de la arquitectura el planteamiento de ciertas experiencias que den pie al inicio de los procesos de transformación; el concepto de experiencia, por tanto, adquiere un rol esencial dentro del proceso performativo. Vinculado a lo que plantea Austin (1962) en relación a la subjetividad de lo

performativo, en tanto depende de una valoración de acertado o desacertado -en oposición a verdadero o falso-, Montaner (2014) sostiene:

Introducir la experiencia en la arquitectura es clave para incluir lo subjetivo, lo perceptivo, lo sensorial y lo corporal, al tiempo que se refuerza el fenómeno de la arquitectura contemporánea como construcción social. La clave radica en que, a través de lo subjetivo, se construya un mundo intersubjetivo y social. En consecuencia, la experiencia sintoniza la imaginación, las vivencias y las intenciones de los creadores con las experiencias, las necesidades, los deseos y las aspiraciones de los usuarios. (pp. 13-14)

Así, la experiencia se vuelve clave también para medir y posibilitar esa alineación entre lo que el arte y la arquitectura sugieren al usuario y la propia 'autoactividad interna' que define Worringer (1953). La validez de esta idea, a su vez, radica en la capacidad de la experiencia de volverse intersubjetiva, y de comunicarse y transmitirse a otros; a través de la experiencia subjetiva y personal de cada usuario, la arquitectura tiene la capacidad de transformar la sociedad en su conjunto desde esta noción de intersubjetividad (Montaner, 2014, p. 77).

Pero, ¿a qué se hace referencia cuando se habla de experiencia, y en qué medida acaba de consumir su relación con la performatividad? Montaner (2014) define la experiencia desde tres perspectivas, todas vinculables con el proceso y la actitud performativa:

En primer lugar, la aprehensión de la realidad por parte del sujeto se produce a través de lo vivido, de su historia personal, algo que en arquitectura tiene que ver tanto con el énfasis en la experiencia de los usuarios como con el papel que la experiencia vital tiene en la capacidad creadora de los autores. En segundo lugar, esta experiencia se basa en la percepción como proceso cognitivo a través de los estímulos desde los sentidos. Y, por último, la experiencia es un dispositivo basado en una experimentación abierta e intencionada hacia el futuro. No se entiende la experiencia como la autoridad del pasado, sino como la capacidad de vivir, experimentar y comunicar los aspectos del presente. (p.77)

Se podría mencionar numerosos ejemplos de arquitecturas que ponen el foco en la experiencia del usuario, transformándolo en protagonista y cuya presencia da sentido a cada espacio, desde Carlos Scarpa con su arquitectura cinemática, hasta Peter Zumthor con su arquitectura de atmósferas, o Diller Scofidio con su arquitectura experimental. En todos estos

casos, lo esencial recae en el hecho de que se trata de una arquitectura que intencionalmente prevé los efectos perceptivos en el visitante, y es éste el responsable de activar la ‘vida’ del espacio a través de su experiencia (Montaner, 2014).

Sin embargo, existe también otro mecanismo por el cual la arquitectura da lugar a una transformación en la sociedad a través de la experiencia: el recorrido. A lo largo de la Historia de la Arquitectura aparecen incontables ejemplos en donde se marca un recorrido, definiendo una secuencia de espacios a ser explorados en un orden preestablecido. No obstante, cuando nos referimos a una arquitectura performativa, será necesario prescindir de la idea de recorrido como esta secuencia preestablecida de espacios que condiciona el movimiento del usuario dentro de la arquitectura, para pasar a adoptar la noción de recorrido como sumatoria de experiencias. En definitiva, lo que importará en este caso no es la capacidad de coacción de la arquitectura sobre el usuario de condicionar su flujo espacial, sino los efectos que dicho movimiento dentro de los espacios concebidos por la arquitectura generan sobre quien la experimenta.

Con esto, ya no estamos considerando el placer estético de recorrer, como proponía Le Corbusier con su *promenade architecturale* -que permitía percibir la arquitectura y los espacios que concibe desde distintas perspectivas- o el paisajismo de los jardines ingleses -que con sus *follies* generaban sorpresa y deleite-, sino más bien aquellos que tienen una incidencia directa sobre el usuario, ya sea porque desencadenan un determinado proceso cognitivo o porque modifican su actitud hacia su propia realidad y su propio entorno. Este aspecto puede entenderse más claramente si se analiza el caso del Museo Guggenheim de Nueva York de Frank Lloyd Wright, donde el recorrido planteado por la propia forma arquitectónica es la analogía de un proceso de aprendizaje e, incluso, de crecimiento intelectual, que se hace posible a través de la experimentación del propio espacio del museo. Se trata, entonces, de una traducción hacia lo meramente arquitectónico del objetivo conceptual del programa museo; es una idea basada en la concepción de la arquitectura de los museos como soporte para un proceso de instrucción sobre los visitantes, haciendo que, al final de su visita, egresen con un mayor nivel de conocimiento o, incluso, transformados en su pensamiento a consecuencia de lo en éste expuesto.

Se definirán entonces cuatro categorías de análisis en base a los efectos generados sobre el usuario a través de estos procesos performativos, que se desprenden del análisis expuesto en este apartado. En primer lugar, se encuentra aquella arquitectura capaz de encauzar los actos humanos;

en otras palabras, una arquitectura que a través de la configuración de sus espacios logra desencadenar un proceso de disciplinamiento, ajustando el comportamiento de sus usuarios a un código específico. En segundo lugar, se identifica el rol de la arquitectura en la definición de las formas de habitar en función de las configuraciones espaciales, como resultado de la relación entre las necesidades, las funciones y las formas. Por otro lado, se observa una arquitectura que cada vez más abandona su cualidad de estática, buscando adaptarse a los distintos factores dinámicos de su entorno y sus usuarios y desencadenando, a la vez, un proceso de interacción con ellos. Finalmente, se distingue una arquitectura que, a diferencia de las categorías antes mencionadas, no apela a la ejecución de una acción en sí misma, sino que su único objetivo supone transformaciones en el plano cognitivo de los usuarios, incitando a la adopción de una actitud pasiva e introspectiva como resultado de un proceso reflexivo y rememorativo.

En todos los casos, los mecanismos y estrategias variarán según la finalidad e intencionalidades deseadas, y según las condicionantes propias impuestas sobre cada proyecto, estudiando en cada caso cuáles herramientas resultan más acertadas para alcanzar dichos objetivos. Este estudio pormenorizado estará ilustrado a través de distintos ejemplos y casos de estudio que permitan comprender el sustento teórico detrás de cada acción performativa, así como también las herramientas y estrategias desarrolladas en cada categoría de análisis.

4.1 DISCIPLINAR: La incidencia sobre el comportamiento social

Cuando se habla de una arquitectura cuyo objetivo es el disciplinamiento, se habla de una arquitectura entendida como herramienta de construcción de un nuevo orden de relacionamiento social, en tanto busca configurar el comportamiento de sus usuarios mediante su alineación con una determinada estructura ética y un ‘correcto’ actuar. De cierta manera, esta arquitectura se entiende como performativa dentro del marco de esa concepción como herramienta de corrección del comportamiento humano. El ‘correcto’ actuar no estará simplemente ligado a la búsqueda de alinear el comportamiento a las normas legales dentro de las cuales se circunscribe una sociedad y su contexto concreto, sino que también se hace referencia al establecimiento de ciertas jerarquías y demás estructuras que ordenan el comportamiento de la sociedad y, por lo tanto, a los usuarios de esta arquitectura.

Como se mencionaba en la introducción a este capítulo de ‘Arquitectura performativa’, no es una novedad que la propia configuración del espacio tiene la capacidad de definir y transmitir cómo el usuario debe comportarse en él. Tal como proponía Lawson (2001), quien recorre un espacio puede darse cuenta de cómo debe actuar, ya que su configuración y organización les resulta familiar, o bien el mismo espacio comunica el rol de las personas dentro de él. En este caso, sin embargo, se trata de una arquitectura que define un vínculo mucho más estrecho con el rol que el usuario cumple como individuo dentro de la sociedad, en función de su propia identidad y su propio ‘cargo’ social.

El concepto de arquitectura de disciplinamiento, si bien puede haberse manifestado anteriormente a través de distintas formas, fue teorizado por Jeremy Bentham hacia finales del siglo XVIII bajo la definición de un programa arquitectónico que definió como ‘Panóptico’. En efecto, fue Bentham quien realmente formuló y bautizó este principio global, que no refiere solamente a la definición de una tipología arquitectónica destinada a resolver un problema concreto. El panóptico, tal como lo indica la palabra, se basa en la visibilidad de los individuos que hacen uso del espacio para garantizar su correcto comportamiento dentro del mismo. Inicialmente, fue un programa que estaba directamente ligado a las cárceles, en tanto los reclusos constituyen por excelencia el individuo social a disciplinar. Esta visibilidad, en la propuesta de

Bentham es alcanzada a través de la definición de un elemento central que permite simultáneamente el ejercicio de dicha visibilidad y el registro del saber:

En la torre del panóptico se unen el poder y el saber; el centinela que guarda los presos hacinados se ha transformado en el sabio inspector que los clasifica, los estudia, los observa, los ‘trata’ técnicamente, en especial disponiendo el espacio donde deben situarse, espacio vigilado pero también espacio, de convivencia, de trabajo, de instrucción y de ocio y afectos. (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 134)

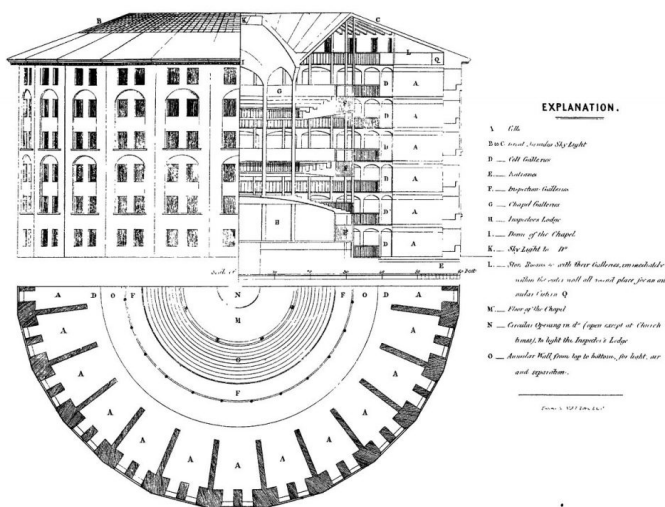


Figura 15.

Panóptico de Jeremy Bentham (1780).

Las ideas del panóptico fueron rápidamente adoptadas para otro gran número de programas en los que la visibilidad tiene un rol fundamental, como ser hospitales o escuelas. Hoy en día, la visibilidad ha alcanzado niveles en los que se hace necesario adoptarlo como un elemento siempre presente, no solo en el campo de la disciplina arquitectónica. La visibilidad del individuo contemporáneo permite entender las nociones que fueron planteadas en la definición del panóptico por Bentham en un marco de actualidad concreto. Tal como propone Foucault en un análisis sobre el panóptico:

(...) el problema de la total visibilidad de los cuerpos, de los individuos, de las cosas, bajo una mirada centralizada, había sido uno de los principios básicos más constantes. En el caso de los hospitales este problema presentaba una dificultad suplementaria: era necesario evitar los contactos, los contagios, la proximidad y los amontonamientos, asegurando al mismo tiempo la aireación y la circulación de aire; se trataba a la vez de dividir el espacio y de dejarlo abierto, asegurar una vigilancia que fuese global e individualizante al mismo tiempo,

separando cuidadosamente a los individuos que debían ser vigilados. (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 10)

Como se mencionaba anteriormente, las construcciones teóricas de Bentham no constituyen una novedad arquitectónica, sino que tuvieron manifestaciones de aplicaciones similares, tanto previas como contemporáneas a la definición del panóptico. Un ejemplo de ello son las construcciones de Claude-Nicolas Ledoux -y en particular la tipología de las salinas de Arc-et-Senans-, que se basan en las mismas ideas de visibilidad global e individual. Las salinas eran una construcción para el trabajo y la vivienda, en donde la propia disposición de los elementos arquitectónicos constitutivos buscaba establecer un proceso de disciplinamiento general. Se trataba de un complejo semicircular ordenado en base a un sistema de jerarquías, en donde a través del trabajo, la organización del tiempo y, especialmente, la vigilancia, se buscaba producir no solamente bienes de consumo, sino que también individuos disciplinados. Al igual que el panóptico de Bentham, las salinas de Ledoux buscaban plantear un modelo ideal basado en las nociones de construcción de sociedad de su tiempo histórico. Buscando ser un ejemplo para la configuración de una ciudad, las salinas de Ledoux dieron inicio al desarrollo de una arquitectura industrial que encontraba sus bases en las ideas desarrolladas en el ‘Siglo de las Luces’. (Nómada, 2016)

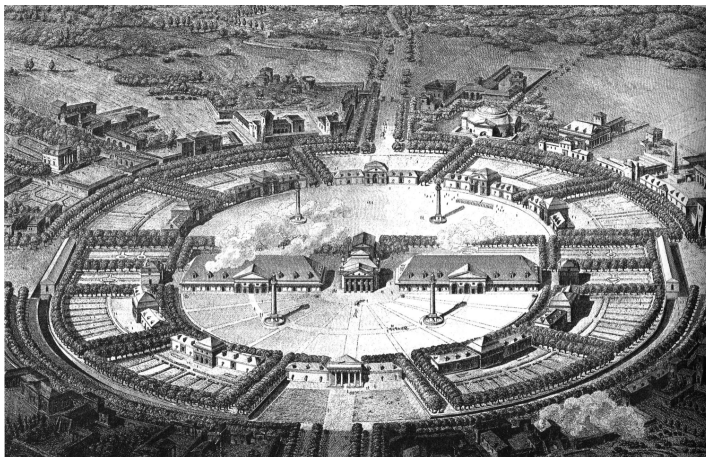


Figura 16.
Salinas Arc-et-Senans. Plan original.
Claude-Nicolas Ledoux (1775).

Lo revolucionario de este tipo de configuraciones de la arquitectura no radica en su eficacia en el disciplinamiento, en tanto podrían encontrarse otras maneras de garantizar el comportamiento de los usuarios, sino que radica en el medio a través del cual dicho

disciplinamiento es alcanzado. El panóptico no define la correcta manera de disciplinar a través del castigo ante acciones nocivas, sino que busca definir una configuración espacial en donde:

[Las personas] (...) ni siquiera puedan actuar mal en la medida en que se sentirían sumergidas, inmersas, en un campo de visibilidad total en el cual la opinión de los otros, la mirada de los otros, el discurso de los otros, les impidan obrar mal o hacer lo que es nocivo. (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 15)

No hay necesidad de armas, de violencias físicas, de coacciones materiales. Basta una mirada. Una mirada que vigile, y que cada uno, sintiéndola pesar sobre sí, termine por interiorizarla hasta el punto de vigilarse a sí mismo; cada uno ejercerá esta vigilancia sobre y contra sí mismo. (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 18)

De cierta manera, lo que Bentham proponía era una utopía, pues se basaba en una concepción social ideal, entendiendo la sociedad como un conjunto de individuos regulares y uniformes, sin la consideración de variables aleatorias. Este elemento de aleatoriedad y la ausencia de un margen de error fue lo que condenó al fracaso la traducción material del concepto de panóptico, puesto que en definitiva no era una arquitectura concebida para tratar con personas -con las variables inherentes a la propia condición humana-, sino con “el mítico homo utilitario que el propio Bentham había creado” (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 145). En retrospectiva, sumado a estas fallas, también existe la idea de que la propia tipología estaba condenada a un tiempo finito por los propios avances de la tecnología. En una época donde los avances tecnológicos han permitido tener esta vigilancia constante en instituciones como cárceles, hospitales o demás programas abarcados por la propuesta del panóptico, éste último ya no puede ser tomado literalmente o como una tipología válida en sí misma, sino que lo que adquiere una mayor relevancia es el valor teórico y su sustento conceptual; por eso importan más los principios que la traducción material del panóptico.

Así, queda definida entonces una arquitectura que tiene efectos directos sobre el usuario y su actuar, por lo que queda abarcada por el concepto que se ha definido como arquitectura performativa. Al mismo tiempo, puede definirse que esta arquitectura -cuyo efecto será el disciplinamiento- tiene como herramienta indispensable la visibilidad. La visibilidad de la que habla Bentham, a su vez, tiene un efecto total si se entiende que no solamente el ‘recluso’ es el

individuo observado: “Se tiene la sensación de estar ante un mundo infernal del que no escapa nadie, ni los que son observados ni los que observan” (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 18). Este aspecto adquiere una mayor relevancia cuando acercamos la idea a la contemporaneidad, en donde la visibilidad se ha extremado con el desarrollo de los distintos medios de difusión y, especialmente, la explosión de las redes sociales. En un mundo de interacciones constantes, el individuo se ha centrado a sí mismo en el ojo de la esfera pública, convirtiéndose en protagonista de la configuración de su propia vida bajo la mirada del otro. Pero este individuo no se refiere a alguien específico, sino que a todos aquellos que conforman la sociedad, es decir, a todos por igual. De cierta manera, hay una pérdida de la identidad de quién es observado y quién observa, lo que transforma a todo individuo -directa o indirectamente- en constructor por coerción de la sociedad y de la vida ajena.

Esta pérdida de la identidad del individuo y la importancia de la visibilidad generalizada, a su vez, definen un marco donde lo que importa no es quién es el que observa, sino que el mero hecho de estar siendo observado. En el mundo contemporáneo, acompañando el crecimiento y desarrollo de las distintas tecnologías de información y comunicación, podría afirmarse que la visibilidad ha alcanzado un punto en el que ya se entiende como permanente y constante. María Jesús Miranda habla de este aspecto refiriéndose a las ideas del panóptico, llegando a la conclusión de que “Lo que cobra importancia en la nueva sociedad no es la mirada directa del otro significativo, sino la noción abstracta de vigilancia” (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 132).

Esta modificación en el rol del individuo dentro de la sociedad y la pérdida de su identidad tiene sus orígenes en el siglo XIX, no es algo que se instaure en la contemporaneidad, y tiene su reflejo en las alteraciones que sufre la idea de poder en este siglo. Tal como sostiene Foucault:

El poder ya no se identifica sustancialmente con un individuo que lo ejercería o lo poseería en virtud de su nacimiento, se convierte en una maquinaria de la que nadie es titular. Sin duda, en esta máquina nadie ocupa el mismo puesto, sin duda ciertos puestos son preponderantes y permiten la producción de efectos de supremacía. De esta forma, estos puestos pueden asegurar una dominación de clase en la misma medida en que disocian el poder de la potestad individual. (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 19)

La visibilidad en estos términos tiene dos efectos sobre los relacionamientos sociales que se transforman. Por un lado, al desvincularse la idea de poder de su identificación con un único individuo y al sumergir al usuario en un campo de visibilidad global por parte de la totalidad de la esfera pública, “cada camarada se vuelve un vigilante” (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 15). Este aspecto hace referencia a un elemento que se mencionaba anteriormente y que tiene que ver con la participación de cada individuo dentro de la sociedad en la construcción de la vida ajena a través de las distintas respuestas que él genera -consciente o inconscientemente- a partir de las acciones del prójimo.

Por otra parte, existe un segundo efecto de este plano de visibilidad global que se exagera en la contemporaneidad, y que refiere no solamente a la mirada del resto, sino que también a la propia mirada sobre uno mismo. De hecho, Quesada (2014) sostiene que en la sociedad contemporánea:

(...) la forma social relacional es la de establecer relaciones consigo mismo, en una forma de ‘autogamia’ ayudada por las tecnologías de punta y de la que el poder, a través de la vigilancia total, saca provecho propio: detrás de cada espejo hay un policía. (...) Esto implica, hasta cierto punto, poder colocarse fuera de uno mismo para ser testigo de la propia vida, algo cada vez más facilitado por las tecnologías. (p. 51)

Se puede afirmar entonces que existe una arquitectura, entendida como performativa, que tiene la capacidad de generar transformaciones en la conducta y en la manera de actuar de los usuarios, proponiendo una nueva herramienta de estructuración del comportamiento social estrechamente vinculada a la idea de visibilidad. En muchas ocasiones, sin embargo, esta visibilidad no se tomará como literal, sino que más bien como un elemento de significación mayor a partir del cual la conducta es modificada. Cuando se observa, por ejemplo, el proyecto del *Reichstag* de Norman Foster como sede del parlamento alemán, se puede definir con claridad la función específica con la que el arquitecto concibió la cúpula que lo corona. Se trata de una cúpula vidriada de acceso público, que se posiciona directamente sobre la cámara del parlamento, el lugar del edificio donde se desarrolla la principal actividad política.



*Figura 17. (izq.)
Reichstag. Cúpula.
Vista interior.
Norman Foster (1999).*

*Figura 18. (der.)
Reichstag.
Hemiciclo del parlamento.
Norman Foster (1999).*

En este caso, la idea de visibilidad se vincula a la de democracia dentro de un proceso de reestructuración social y política que aún se estaba desarrollando en Alemania luego del fin de la Segunda Guerra Mundial. El espacio arquitectónico sobre el centro de la discusión y el debate político de Berlín es tomado, desde esa noción de visibilidad, como un recordatorio constante de los principios democráticos; la noción de una mirada constante por parte de la población sobre los políticos y autoridades responsables de la toma de decisiones es el elemento que de cierta manera transforma la actitud de quienes hacen uso del espacio. Esta mirada, por tanto, adquiere un carácter simbólico y de significado puro, que trasciende el plano de lo meramente funcional para adoptar su rol en la construcción de una sociedad democrática desde la idea de transparencia, siempre presente en la mente de los políticos gracias a la presencia de este dispositivo arquitectónico. Así como en el panóptico de Bentham las personas “ni siquiera [pueden] actuar mal en la medida en que se [sienten] sumergidas, inmersas, en un campo de visibilidad total” (Alvarez-Uría & Varela, 1989, p. 15), también los políticos, usuarios del espacio concebido por Foster y coronado por una cúpula de total visibilidad y transparencia, se verán condicionados en su actuar por esa mirada omnipresente del pueblo alemán.

Al mismo tiempo que la cúpula de Foster fortalece la noción de democracia, también busca definir las jerarquías sociales inherentes al acto de gobernar, similar a las nociones de jerarquía desarrolladas por Bentham en el panóptico o por Ledoux en su configuración de las salinas. Si bien existen individuos identificados como gobernantes y gobernados, el arquitecto buscó, a través de este dispositivo, retomar la idea de que los gobernantes se encuentran al servicio del pueblo, y que de alguna manera el poder recae directamente sobre este último y no

sobre quienes toman las decisiones por su cargo político. Tal como señala Paul Jones (2011) sobre esta obra de Foster:

Foster se refirió a la cúpula de cristal como un ‘faro de la democracia’, reforzando su afirmación de que su reconstrucción intentó desterrar cualquier ‘dominio secreto’. (...) El razonamiento de Foster detrás de la galería de observación era que quería reforzar el ideal democrático del pueblo como amo, los políticos como servidores. (p. 156) ¹⁰

Estas capacidades de transformación de las actitudes, que se imponen sobre el dispositivo concebido por Foster, están de cierta manera vinculadas también a la noción de *performance* del objeto desarrollada en el capítulo anterior, en tanto constituye una declaración ideológica en sí mismo, con su propio significado y su propio valor como dispositivo de interpretación de la realidad, desvinculado de cualquier discurso propio del arquitecto. Si bien es cierto que el objeto es concebido desde un lenguaje propio del arquitecto y vinculable a sus propias experiencias y referencias, lo que adquiere mayor relevancia en estos casos es el propio valor simbólico que el objeto arquitectónico busca establecer, más allá del lenguaje individual propio de cada arquitecto. De esta manera, el objeto arquitectónico desencadena nuevos procesos sociales -en particular, de modificación de la conducta de sus usuarios en función de su rol social- a través de ese valor simbólico con el cual fue concebido; tal como planteaba Bentham con el panóptico, no es la mirada literal sobre el otro lo que condiciona el actuar de los usuarios, sino que es la noción abstracta de visibilidad, y este aspecto es el que transforma a la cúpula del *Reichstag* en un dispositivo efectivo de disciplinamiento.

¹⁰ Traducción propia. Cita original: “Foster referred to the glass dome as a ‘lighthouse of democracy’, reinforcing his claim that his rebuilding attempted to banish any ‘secret domains’. (...) Foster’s reasoning behind the viewing gallery was that he wanted to reinforce the democratic ideal of the public as masters, politicians as servants.” (Jones, 2011, p. 156)

4.2 HABITAR: Las repercusiones sobre la apropiación del espacio privado

El ‘habitar’ tiene un rol muy importante en la arquitectura ya que constituye una de las funciones básicas que ésta ofrece, no sólo desde su aspecto funcional, sino que también desde sus capacidades de significación e interpretación de una realidad social. En este sentido, el diseño -y, por lo tanto, la arquitectura- asume un potencial de transformación de este habitar vinculado a sus capacidades dentro de lo que se ha definido como performativo. Esta categoría de análisis tiene como objetivo, entonces, estudiar la incidencia de la arquitectura en las formas de vivir de las personas y su apropiación del espacio vital individual. Tal como sostiene Doberti (1993), “La capacidad de las conformaciones para inducir y conducir los comportamientos es simétrica de la capacidad que tiene la voluntad de ejercitar o imponer comportamientos para modelar y especificar a los componentes de las conformaciones” (p. 2); en definitiva, se identifican las capacidades del diseño del habitar con aquellas que inducen y conducen los comportamientos sociales desde la configuración del espacio privado y sus componentes arquitectónicos.

Para comprender la extensión de la arquitectura en las capacidades de transformación del habitar, es necesario definir cuál es la aproximación tomada sobre este concepto. El ‘habitar’ como tal, se concibe como el vivir en un determinado espacio y ocuparlo, planteando simultáneamente las ideas de experiencia y de vínculo con un determinado espacio -que se entenderá como privado e individual-. Bajo este criterio, el habitar estará referido a estos procesos de relacionamiento, y las capacidades que tendrán, tanto el espacio como el individuo que lo habita, de transformarse mutuamente. Este espacio privado constituye el ambiente donde el individuo establece relaciones con los objetos que lo rodean, y a través de ellos define su modo de apropiación. El ser humano establece vinculaciones tanto funcionales como afectivas con los elementos que componen el ambiente doméstico y definen su espacio, vínculos que repercuten en sus modos de desenvolverse y apropiarse de él. (Cuervo, 2009). De esta manera, se logra identificar la dependencia e interrelación entre el habitar y el diseño del espacio privado, entendiéndose así “el diseño como una posibilidad en la cual se desarrolla dicha acción del habitar” (Cuervo, 2009, p. 184).

Resulta interesante la posición que toma Sarquis (2006) cuando afirma: “sabemos que los hombres hacen la arquitectura, pero no sabemos cómo la arquitectura hace a los hombres” (p.38).

Entender que la arquitectura tiene la capacidad de ‘hacer a los hombres’ cambia por completo la manera de aproximarse a la realidad de la vivienda, pues ya no se la mira solamente como un refugio o lugar para habitar, pasando de ser un mero artefacto funcional a un sistema simbólico. En este sentido, se trata de ‘construir reflexiones’ basadas en el individuo y su relación con el ambiente doméstico y los objetos que lo componen. El hecho de que la arquitectura modifica los modos de apropiarse del espacio privado, es exactamente a lo que se hace referencia al decir que la arquitectura es performativa desde la óptica del habitar.

De cierta manera, la vivienda asume una particular relevancia en la transformación del habitar, por constituir su materialización directa, definiéndose no por su resolución formal, sino que, como sostiene José Luis García, “por la capacidad y cualificación de interacciones que encierra. Territorialmente la casa no es un lugar físico acotado, sino una elaboración cultural o, lo que es lo mismo, una cualificación concreta del espacio” (Cuervo, 2009, p. 185). Así, la vivienda no será entendida como una escenografía en donde transcurre la vida diaria del individuo, sino que se vuelve un elemento activo en donde el propio espacio define lo que puede pasar y propone al usuario cómo desenvolverse en él, sin limitarse a ser un mero contenedor de actividades. Esta idea de la vivienda como elemento activo en la construcción de los modos de habitar, dejando de ser una escenografía, se vincula directamente con la idea de *environment* expuesta en el marco teórico de esta monografía, en tanto no se concibe como un contenedor ‘neutro’ donde se desarrolla la cotidianidad. La arquitectura basada en esta noción se vuelve participativa en la definición de las formas de habitar, permitiendo circunscribir esta actitud dentro del marco de lo performativo.

Quizás fue Henry Van de Velde el primero que identificó estas capacidades de la vivienda de transformar al individuo y su forma de vida desde el diseño. De hecho, para Van de Velde “la casa unifamiliar era el principal vehículo social mediante el cual podían transformarse gradualmente los valores de la sociedad.” (Frampton, 2009, p. 99). En su arquitectura, este aspecto se tradujo en un diseño minucioso de todos los elementos que componían la vivienda y formaban parte de la cotidianidad del individuo que la habitaba, en una suerte de sobredeterminación de los modos de vida. Van de Velde, quien perseguía la *Gesamtkunstwerk*, incorporaba al diseño arquitectónico todos estos elementos, buscando condensar todas las artes en una sola obra integral. De cierta manera, esta ‘obra de arte total’ proponía al individuo una nueva forma de habitar y una nueva aproximación a su espacio privado, basada en una coherencia

estética donde cada elemento material de su vida respondería a una misma lógica de diseño. Esta postura de sobredeterminación desde el diseño recibió una gran cantidad de críticas en su momento, principalmente de su coetáneo Loos, quien a través de escritos como ‘Historia de un pobre hombre rico’, cuestionó la aproximación a la disciplina propuesta por Van de Velde. No obstante, se puede decir que al entender ambas posturas como performativas, cada una mantiene su validez como interpretación de la realidad, sin perder su valor por falta de adhesión.

Podría sintetizarse que este proceso de transformación de la vivienda dio lugar a su concepción como célula básica de la construcción de la sociedad y su pensamiento, desde la relación del individuo con su espacio privado, en donde discurre su cotidianeidad y adopta el comportamiento social que lo define. A partir de la interiorización de esta idea, se desarrollaron una serie de postulados que intentaron redefinir el rol de la vivienda y su vínculo con las actividades humanas, como ser el caso de la propuesta de Le Corbusier a principios del siglo XX. Como consecuencia de una aceleración de los cambios en el desarrollo de la sociedad a raíz de la nueva era post-industrialización y los aportes de la producción en serie, se plantea un nuevo enfoque de la arquitectura doméstica, en lo que Le Corbusier denominó ‘máquina de habitar’, afectando directamente los modos de vida hasta el momento. En palabras de Sarquis (2006):

La máquina -en tanto dispositivo que pone fin a las formas artesanales de organización temporal y espacial- impone nuevas condiciones para habitar/vivir. Ante esos cambios, la reflexión arquitectónica moderna piensa y construye modos de estar en la era industrial. (p.121)

Esta idea de ‘máquina de habitar’ que propone Le Corbusier busca dar respuesta a los cambios sociales generados por una nueva era industrial; la industrialización había dado paso a una nueva forma de vida, pero la arquitectura doméstica -hasta el momento- planteaba modos de habitar que no se correspondían con ella. La propuesta de la máquina estaba vinculada a la idea de producción industrial -el generar algo y siempre hacerlo adecuadamente y con el mismo resultado-, poniendo la utilidad y el rendimiento por sobre cualquier otra cualidad. Sin embargo, la respuesta que la arquitectura del habitar era capaz de dar hasta el momento estaba desprovista de esa idea de extrema utilidad. En este sentido, lo que Le Corbusier intenta señalar es el desfase existente entre la vida laboral -con un orden temporal estricto, y un ambiente industrial y

moderno- y la vida privada -desactualizada, antigua y lúgubre, alejada de ese nuevo espíritu moderno-. (Le Corbusier, 1998)

De cierta manera, así como Van de Velde proponía un nuevo habitar desde la coherencia estética y la *Gesamtkunstwerk*, también Le Corbusier propone nuevas formas de vida definidos por una coherencia de función, utilidad y rendimiento. En definitiva, se trata de ajustar la arquitectura del habitar al espíritu de la época, no por el surgimiento de nuevas necesidades o requerimientos del programa de la vivienda, sino que por los modos de vida y la apropiación del espacio privado que suponían los cambios en las dinámicas sociales. La arquitectura, desde una reflexión sobre el habitar, busca proponer cambios en el pensamiento social que lo adecúen a los fenómenos del propio tiempo en el que se desarrolla.

Lógicamente, la arquitectura debe adaptarse a su tiempo. De hecho, en una época contemporánea de profundas y constantes transformaciones -en donde el consumismo, la globalización y los avances tecnológicos proponen cambios en la sociedad- la arquitectura de la vivienda necesariamente debe ser capaz de acompañar estos cambios, acomodándose a las nuevas formas de habitar. Podría decirse que es responsabilidad de la arquitectura -y del arquitecto como su ejecutor- continuamente replantearse los modos de habitar del ser humano, y en este sentido Sarquis (2006) sostiene sobre la contemporaneidad que “El arquitecto, ‘pensador del habitar’, se interroga qué es habitar-vivir en este mundo caracterizado por la fluidez de las imágenes, la invasión de la información, la ubicuidad de los flujos de capitales y la masificación de los individuos” (p. 9). Existen en este sentido responsabilidades del arquitecto vinculadas a la conservación de los significados de la vivienda, evitando caer en cuestiones de mera rentabilidad y producción. Se asignará a él, por lo tanto, la tarea de recuperación de las capacidades simbólicas y de significación vinculadas a la vivienda y al habitar, basado en un estudio constante del contexto temporal y social. (Oliveras, 2002)

Bajo la comprensión de estas capacidades y responsabilidades de la arquitectura de proponer nuevas aproximaciones a la vivienda que mantengan su valor simbólico y de significación, podríamos tomar como ejemplo el Proyecto Experimental de Vivienda (PREVI) realizado en la ciudad de Lima, Perú, a fines de la década de 1960. En este caso, se trataba de generar nuevas aproximaciones a la vivienda -en consonancia con el contexto temporal en que se desarrolló- que pudieran dar respuesta al problema habitacional existente en la capital peruana.

Partiendo de la generación de un sistema de bajo coste -tomando como estrategias predilectas para ello la racionalización, modulación y prefabricación-, se planteó un concurso que reunió a los principales exponentes de la arquitectura del momento, para generar soluciones innovadoras. Tal como se plantea en el artículo ‘PREVI Lima: 35 años después’:

Las políticas públicas de vivienda han tenido una visión homogénea y tipificada del usuario, que ha rigidizado el proyecto de vivienda económica. Éste, multiplicado varias veces en la ciudad, entra en conflicto con la variabilidad de las realidades de la familia, por lo tanto del barrio, por lo tanto de la ciudad. (García Huidobro et al., 2005, p. 1)

Quizás, el elemento más distinguido de las bases propuestas para el concurso sea la obligatoriedad de considerar la vida útil de la vivienda, aludiendo a que la crisis de la vivienda social a nivel mundial estaba dada por soluciones que no permitían adaptar la unidad habitacional individual a nuevas necesidades -que surgieran naturalmente de la evolución de las familias que las habitan-. De esta manera, se tomaba como origen común de todas las propuestas la idea de ‘vivienda progresiva’, definiendo proyectos que permitieran su adaptabilidad, flexibilidad y transformabilidad. La arquitectura debía encauzar y guiar el crecimiento futuro de las viviendas, de tal modo que resultara natural e intuitivo, puesto que los responsables de continuar con la construcción y materialización de las nuevas necesidades serían los propios usuarios de cada vivienda. Este aspecto es uno de los primeros que permite enmarcar la experiencia dentro de lo performativo, en tanto las acciones del usuario para la adaptabilidad y crecimiento de la vivienda -y, por lo tanto, la apropiación que el individuo hace de la misma- están determinadas por la propia arquitectura.

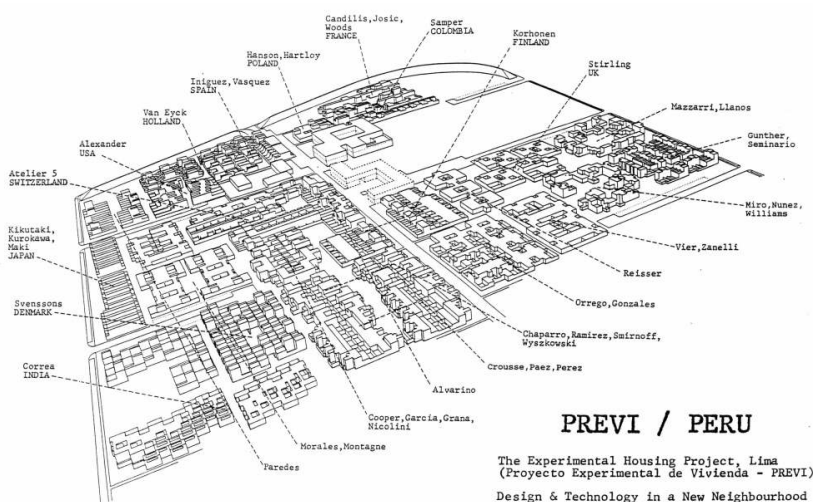


Figura 19.
Asignación de sectores.
PREVI (1973).

La experiencia del PREVI, de cierta manera, permite entender las capacidades de la arquitectura de -a partir de una misma base de requerimientos específicos- generar una serie de aproximaciones distintas, donde cada una de ellas tendrá el foco puesto en diferentes cuestiones del habitar. Entonces, cada tipología se convierte en la traducción de una determinada interpretación de la realidad concebida por su autor; en definitiva, una *performance* del sujeto a través de la cual se busca plasmar una aproximación a la disciplina y al habitar desde los aspectos que se consideran de mayor relevancia. Un concurso que inicialmente proponía un número limitado de proyectos ‘ganadores’, finalmente logró materializar prácticamente la totalidad de las propuestas recibidas. De cierta manera, este aspecto logró dotar al PREVI de ese carácter experimental -y performativo-, transformándolo en una suerte de catálogo de las aproximaciones a la vivienda más novedosas -en su contexto temporal- del panorama arquitectónico internacional, partiendo en muchos casos de la revisión de propuestas anteriores y, predominantemente, del movimiento moderno. En palabras de Patricia Lucas (2015):

Por su carácter experimental, por su empeño en abarcar el problema del hábitat desde distintas estrategias y por la nómina de arquitectos participantes (...) el proyecto se convirtió en un banco de pruebas de buena parte de las propuestas de vivienda progresiva y la racionalización constructiva de la época. (p. 6)

Pueden identificarse, entonces, ejemplos -que se entienden como performativos- en donde la arquitectura modifica las estructuras del habitar, asumiendo las nuevas formas de vivir y de apropiarse del espacio privado. Se podría afirmar que existe un proceso de cambio en la forma de concebir la arquitectura, buscando plantear un *statement* -tal como se ha definido para los propósitos de este trabajo- respecto a cómo la arquitectura debe aproximarse a la construcción de sociedad a partir de la transformación de su célula básica. En este sentido, otro caso interesante de analizar podrían ser las propuestas metabolistas planteadas por un grupo de arquitectos, diseñadores y críticos japoneses en la década de 1960. Con éstas surgió una nueva arquitectura que, haciendo uso de los avances tecnológicos, entendía a la ciudad como un organismo vivo, como un metabolismo. Así, la arquitectura y el urbanismo tenían un ciclo vital en donde nacían, crecían, se desarrollaban, se transformaban y luego morían.

Para ilustrar este aspecto se podría considerar la Torre Nakagin de Kisho Kurokawa, que propone una forma de vivienda conformada por cápsulas intercambiables de dimensiones

mínimas: una serie de unidades prefabricadas -y completamente equipadas- que se acoplaban a un núcleo central de hormigón armado, permitiendo reemplazarlas de ser necesario. De cierta manera, este proyecto apuntaba a ser un modelo replicable de vivienda colectiva a partir del cual construir ciudad, que permitiese incorporar a los modos de habitar las ideas de lo efímero y del cambio constante propios de la sociedad en la que se ubica y a las que la propuesta metabolista adhiere.

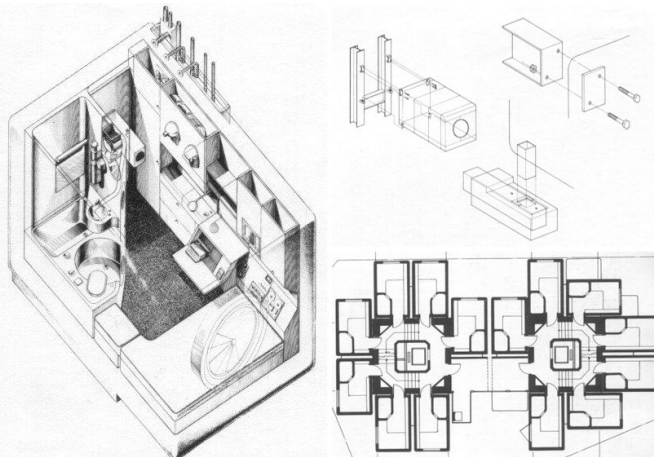


Figura 20. (izq.)
Torre Nakagin.
Kisho Kurokawa (1973).

Figura 21. (der.)
Torre Nakagin.
Cápsulas y agrupación.
Kisho Kurokawa (1973).

La vivienda, en este sentido, estaría concebida a partir de los tiempos de utilización del espacio, alineando los usos temporales con estructuras efímeras, con un tiempo de vida útil luego del cual podrían ser reemplazadas. Es por este motivo que el proyecto tenía como usuario predeterminado al hombre de negocios japonés, que vivía en la ciudad durante la semana. Su apropiación del espacio estaría directamente vinculada a ese tiempo de uso, por lo que el habitar se asociaría a cierto desapego hacia el espacio de residencia. En síntesis, podría afirmarse que el carácter performativo de esta obra refiere a su concepción como *statement* referido al habitar, buscando alinear las formas de vida y de apropiación del espacio privado a los lineamientos metabolistas.

De algún modo, lo que todas estas propuestas tienen en común -y no sólo la metabolista recién analizada- es justamente esa capacidad de generar cambios en las formas de vida y en la apropiación del individuo de su espacio vital, a partir de una serie de transformaciones introducidas en la configuración espacial de la vivienda. En cierto sentido, la búsqueda de modificar los modos de habitar debe estar necesariamente acompañada por transformaciones en la concepción de los distintos espacios, en tanto quien los recorre puede darse cuenta cómo debe

actuar, ya que su configuración y organización les resulta familiar, o bien el mismo espacio comunica el rol de las personas dentro de él -tal como se expone en la introducción a este capítulo, en relación a las ideas propuestas por Lawson (2001)-. Así, no pueden esperarse cambios en la aproximación al habitar por parte del usuario si éstos le resultan convencionales, puesto que la respuesta será también convencional. Vinculado a este aspecto, Sou Fujimoto sostiene que:

Sería inadecuado proponer un espacio con una nueva formulación en el que la gente interactuase en él como siempre. Y al contrario: no sería apropiado proponer un lugar con nuevas potencialidades de interacción y hacerlo con una formulación convencional. Las nuevas formulaciones deberían dar lugar a nuevas interactividades y, además, las nuevas interactividades deberían inyectar nuevas realidades en las nuevas formas. (Futuro primitivo, 2008, p. 210)

Esta búsqueda intencionada por transformar los modos de habitar enmarca este tipo de arquitectura dentro de lo performativo, en tanto implica necesariamente cambios en la concepción de la disciplina y de los espacios que la arquitectura define para generar modificaciones en el actuar de los usuarios. Fujimoto -uno de los principales exploradores en las formas del habitar contemporáneo- sostiene que la arquitectura ‘convencional’ no hace más que establecer con total claridad funciones y utilidades, aspecto que no resulta coherente con una vida contemporánea regida en gran medida por la impredecibilidad. Este tipo de arquitectura -que sistematiza el mundo y la disciplina arquitectónica- pone en tela de juicio “si seremos capaces de crear algo que carece de intención o la trasciende” (Futuro primitivo, 2008, p.198). En este sentido, Fujimoto sostiene que el habitar contemporáneo -y su traducción en la arquitectura- debe reconocer las capacidades del espacio para matizar esa idea de funcionalidad, para asumir y dar respuesta a lo imprevisible que caracteriza el contexto contemporáneo. El origen para la transformación del habitar, en la arquitectura de este arquitecto japonés, radica en un retorno a lo esencial de la vivienda -definida como “espacio para vivir” y no como “máquina funcional”-, traducido en una actitud arquitectónica que denominó ‘futuro primitivo’ (Casa del futuro primitivo, 2008, p. 22).

Bajo estas ideas, Fujimoto propone una pérdida de la idea de ‘habitación’ -como lugar perfectamente delimitado y con una función específica-, en favor de la asignación de un uso a cada espacio por parte del usuario según su movimiento dentro de él. El relegar al usuario el rol de conferir a cada espacio la función que considera más adecuada según su forma de vida, permite

el desarrollo simultáneo de dos aspectos: por un lado, genera un proceso de apropiación donde el recorrido y el uso le permiten adueñarse de su espacio privado; por otro lado, liberar al arquitecto de la tarea de definir con precisión la funcionalidad de cada espacio da lugar a que éste se vuelva transformable, flexible y adaptable a las nuevas formas de vida que el usuario pueda adquirir en su evolución individual.

Para ilustrar esta aproximación a la disciplina de Fujimoto, se podría tomar como ejemplo su proyecto ‘Casa de madera definitiva’, donde la superposición y la combinación de prismas rectangulares logran definir una serie de espacios continuos e interconectados, sin funciones específicas. El proyecto buscó constituirse como “una pieza de arquitectura simultáneamente nueva y primitiva. (...) Algo que daría como resultado una nueva arquitectura, que mantendría la condición indiferenciada de un todo armónico, previo a la escisión de funciones y roles” (Casa de madera definitiva, 2008, p. 86).

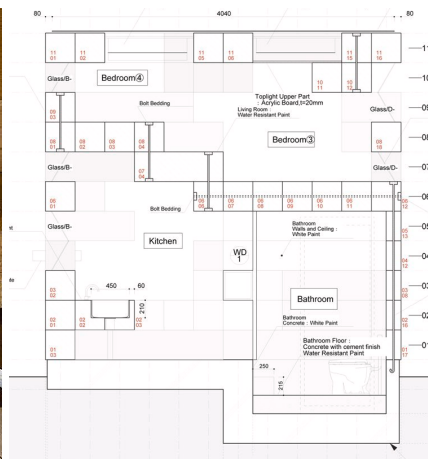


Figura 22. (izq.)
Casa de madera definitiva.
Vista interior.
Sou Fujimoto (2008).

Figura 23. (der.)
Casa de madera definitiva.
Sección.
Sou Fujimoto (2008).

La indefinición de los espacios que plantea Fujimoto podría entenderse como inconveniente o incómoda, pero justamente ese es el objetivo propuesto: “la inconveniencia puede suscitar múltiples actividades humanas” (Casa del futuro primitivo, 2008, p. 23). La sección idéntica de los elementos constructivos con los que se configura el espacio -derivada de las proporciones del cuerpo humano- es la estrategia utilizada por el arquitecto desde el diseño que permite al usuario apropiarse de un mismo espacio de distintas maneras. Tal como señala Fujimoto: “A medida que van asignando funciones para estos espacios, los habitantes se adueñan de esta topografía llamada ‘casa’” (Casa del futuro primitivo, 2008, p. 22). En definitiva, lo que el arquitecto propone no es estrictamente la concepción de un nuevo tipo de arquitectura, sino que

más bien una nueva forma de habitar, vinculado a la experiencia tridimensional de una configuración espacial fluida que permite descubrir nuevas sensaciones desde su recorrido y uso.

Se podría decir que lo performativo -en todos estos casos- radica fundamentalmente en la concepción del rol de la arquitectura en la transformación de la cotidianeidad y la apropiación del espacio privado. El entender la arquitectura de la vivienda como constructora de habitar, y no como mero escenario donde discurre la vida diaria del ser humano, permite asumir sus capacidades de transformación del pensamiento social, actuando sobre el punto de partida de la relación entre usuario y arquitectura. De cierta manera, la vivienda se constituye como el primer contacto entre individuo y arquitectura, convirtiéndose en la manifestación arquitectónica con la que establece un vínculo más estrecho. Este vínculo hace que el usuario -y su relación con el espacio- adquiera un rol fundamental dentro de la concepción de la arquitectura del habitar. En este sentido, Cuervo (2009) retoma la frase de Protágoras "*homo mensura rerum*" -el hombre es la medida de las cosas- para, a partir de ella, adoptar una nueva perspectiva referida al habitar: "En nuestro caso, lo asumimos como una premisa donde entra el hombre como punto de partida desde el cual se despliega el habitar y por consiguiente uno de los principales objetivos del diseño" (p. 182).

Para concluir, la proposición de la transformación de los modos de habitar desde la arquitectura en la contemporaneidad retoma la idea posmoderna asociada a la pérdida de una verdad, una historia y un discurso único. Se trata de inducir nuevas relaciones entre el usuario y el espacio donde transcurre su cotidianidad, desde la comprensión de una sociedad heterogénea y en constante transformación, y no desde la concepción de un individuo tipificado y arquetípico. La arquitectura, en este sentido, es entendida como instrumento para optimizar las condiciones de vida del ser humano desde la intervención sobre la apropiación del espacio privado. De esta manera, la arquitectura se circunscribe dentro de lo performativo, en este ámbito de aplicación, en tanto proponga nuevos modos de habitar, entendido éste como esa apropiación del espacio individual y desvinculado de transformaciones particulares que se den en relación al surgimiento de nuevas necesidades y requerimientos funcionales de la vivienda. El habitar es una rama de la disciplina en constante cambio, por lo que queda en manos de la propia actividad arquitectónica su permanente redefinición y resignificación, para lograr alinearla con nuevas interpretaciones de la realidad y de las relaciones que el individuo logra establecer con el espacio doméstico.

4.3 INTERACTUAR: La generación de nuevos vínculos entre arquitectura y usuario

Cuando se estudia la importancia del espectador en las actitudes performativas, y lo trasladamos al campo de la arquitectura, es inevitable definir que dicha importancia implica un necesario grado de interacción entre un usuario y la propia arquitectura. De cierta manera, se podría afirmar que existe una arquitectura -considerada performativa- que da lugar a que la sociedad la estructure y la defina, estableciendo un proceso de interacción que en simultáneo construye arquitectura y sociedad. Sin lugar a dudas, la arquitectura debe responder a necesidades sociales de creciente especificidad, y no es esto a lo que nos referimos cuando hablamos de una arquitectura que está estructurada y definida por la sociedad; en cambio, nos referimos a una arquitectura que de alguna manera se vuelve reflejo de una sociedad, un contexto y un entorno, y que se va modificando a sí misma a medida que la sociedad se transforma como consecuencia de ese reflejo. En este sentido, Toyo Ito -uno de los principales desarrolladores contemporáneos de esta idea de interacción a través de la arquitectura-, propone una idea de la disciplina que Federico Lerner (2014) retoma, para plantear que:

(...) el acto arquitectónico representa la creación en simultáneo de un ambiente físico y fenomenológico. La disciplina no debe reclamar formas propias capaces de ‘emitir información’, sino ser un dispositivo que permita interpretar la forma como fenómeno. Su arquitectura no pretende entonces ser generadora de nueva información sino que aspira a cumplir el papel de intérprete de la ya existente y de los estímulos que la rodean. (p. 57)

De esta manera, cada arquitecto -a través de la idea de *performance* del sujeto que se ha desarrollado anteriormente en esta monografía- buscará transmitir sus propias visiones respecto a una realidad específica, y materializar su aproximación al rol de los aspectos que componen la arquitectura en el futuro de la disciplina. Así, un proyecto que es concebido como interacción pura, nutrida de los *inputs* de la propia ciudad, es entendido también como un mecanismo de reestructuración del pensamiento respecto a la sociedad contemporánea.

Por un lado, se dispone una arquitectura que se nutre de *inputs* del entorno, la sociedad y el contexto en que se implanta para constituirse en base a ellos. La arquitectura, a través de distintos mecanismos, tiene la capacidad de tomar estos *inputs* para definir un ‘reflejo’, esa visión respecto a una realidad específica que se mencionaba anteriormente. Lo interesante de entender la

arquitectura como reflejo es el hecho de que al cambiar lo que está siendo reflejado, también lo hace su reflejo, en un proceso continuo de retroalimentación. En estas situaciones, no solamente la arquitectura interactúa desde los *inputs* de la sociedad -entendida en su globalidad y abarcando también como parte de ella el entorno y el contexto-, sino que también la sociedad generará interacciones desde los *inputs* planteados por la arquitectura. Tal como señala Lerner (2014), “es el contexto entonces, con sus condiciones y estímulos efímeros, el que acaba dando la imagen del proyecto” (p. 130).

Por otro lado, existe una arquitectura que no se nutre directamente de estas entradas de la sociedad, sino que por el contrario busca interactuar a través de las capacidades del espacio que concibe. No podremos decir que la arquitectura interactúa con la sociedad en aquellos casos en donde las actividades y actitudes de los usuarios están sobredeterminadas por la arquitectura, porque en estos casos no hay lugar para la participación y aporte del espectador/usuario, definidos como esenciales en la interacción. La participación e importancia del espectador, tal como ha sido expuesto en el marco teórico de este escrito, también es entendida como esencial en esta categoría de ‘interacción’. La arquitectura será entendida como performativa en este sentido en tanto deje lugar a este proceso de alimentación simultánea, retroactiva y bilateral, entre la propia arquitectura y la sociedad.

Por lo tanto, el rol de la sociedad en la generación de arquitectura y ciudad es una característica ya conocida y sobre la cual hemos referido en el transcurso de este texto. En esta sección, el interés se focaliza en aquella producción arquitectónica que es proyectada como un ‘organismo vivo’, en tanto se nutre de ciertos elementos y con su actuar define -y redefine- otros. Como señala Montaner (2014), “el sentido de la arquitectura reside en sus relaciones con otros campos y en su capacidad de interpretar la realidad y de influir en la sociedad” (p. 15). No obstante, en un contexto contemporáneo, no podremos limitar a aceptar que existe una única realidad -o al menos una única visión de la misma-, sino que tal como sostiene Bourriaud (2009), ya ha sido abandonada la idea de una única historia ‘oficial’ “en beneficio de relatos plurales, permitiendo al mismo tiempo la posibilidad de un diálogo entre esas versiones diferentes de la historia” (p. 29).

En la actualidad, una era donde la tecnología cumple un papel fundamental en todas las actividades de nuestra rutina, tendemos a asociar este vínculo entorno-arquitectura con los

avances tecnológicos y las posibilidades que éstos nos otorgan. Frecuentemente, al configurar una arquitectura que se adapte por sí misma a un entorno y una sociedad inmediatos, suele recurrirse a la implementación de instrumentos tecnológicos.

Lerner (2014) manifiesta:

A veces los avances informáticos permiten lograr niveles más altos de optimización y, a su vez, (...) explotan al máximo sus posibilidades expresivas. Esto hace factible tratar esquemas de gran complejidad con una mayor capacidad de expresión en su ejecución. Así, (...) examina las posibilidades de una arquitectura basada en la búsqueda de una relación simbiótica entre aspectos del propio campo arquitectónico y los medios electrónicos y de comunicación, a partir de una mirada y una sensibilidad particular que sitúan en un lugar central a la ciudad y su contexto, como fuente de ficción. (p. 24)

De cierta manera, esta capacidad de los avances tecnológicos de catalizar transformaciones en otros planos ha dado lugar al inicio de nuevos procesos también en la disciplina arquitectónica. Desde el surgimiento de los sistemas informáticos y la cibernética, la arquitectura ha buscado explotar su potencial de optimizar tanto sus capacidades funcionales como semánticas y expresivas, tal como señalaba Lerner (2014). Ya a mediados del siglo XX, comenzaron a desarrollarse teorías sobre una arquitectura capaz de tomar estos elementos para construir una mejor y más adecuada aproximación a las necesidades de una sociedad en constante y vertiginoso cambio, y es quizás el *Fun Palace* de Cedric Price el que mejor representa esta alianza entre arquitectura y tecnología para alcanzar una arquitectura de interacciones.

El *Fun Palace* es un proyecto teórico que propone una serie de espacios dedicados al trabajo, la enseñanza, el ocio y el entretenimiento, agrupados en un marco estructural capaz de cambiar y autorregularse, respondiendo y adaptándose a las necesidades -también cambiantes- de la sociedad. En definitiva, se trata de una arquitectura de interacción que toma los *inputs* del entorno, la sociedad y el contexto en que se implanta para constituirse en base a ellos. En ningún sentido la propuesta de Price se asemeja a la concepción de una arquitectura convencional, en tanto sus componentes le permiten estar en constante transformación a medida que los requerimientos espaciales se modifican. Para Price, la raíz de la disciplina no se encontraba en la forma física de las construcciones, sino en los sistemas de interacción que lograsen definir

(Lameda, 2013). De este modo, el *Fun Palace* no estará definido por su organización espacial o su volumetría, sino que por la sucesión de eventos que permite desarrollar, pues se trata de una arquitectura que en lugar de proponer funciones, propone actividades.

El fin de esta interacción serán conceptos aparentemente tan vagos como el deleite y el disfrute de los usuarios del proyecto. Este punto es central respecto de la relación con la tecnología, ya que en él Price postula que el rol de la arquitectura no se encuentra en la resolución de problemas, sino en el planteamiento de nuevas preguntas. (Hernández, 2015, p. 56)

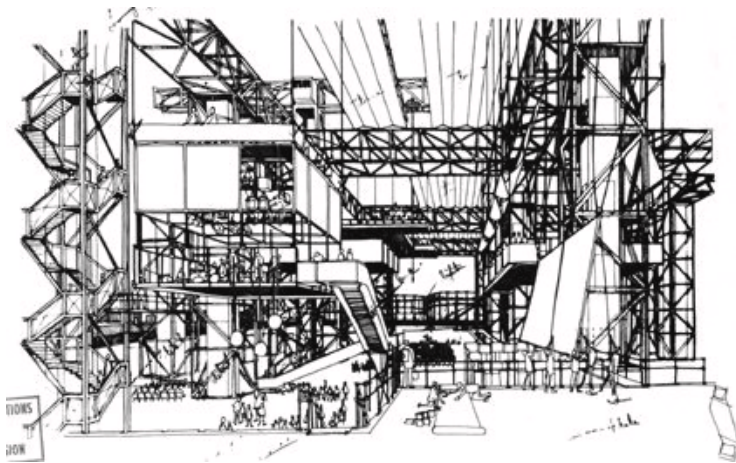


Figura 24.
Fun Palace. Croquis.
Cedric Price (1961-1972).

Tan estrecha es la relación entre Price y los avances que se desarrollaron en el campo de la cibernética en su momento, que adopta la idea de ‘sistema’ de este campo disciplinar para aplicarlo al propio. Un ‘sistema’, en términos de tecnología e informática, es entendido como un dispositivo capaz de generar un determinado efecto a partir de los comandos introducidos, de los *inputs* recibidos. Este aspecto permite distinguir la arquitectura como ‘sistema’ de la arquitectura como ‘función’: esta última tendrá siempre un mismo propósito y un mismo objetivo, mientras que un ‘sistema’ logra modificar su respuesta ante variaciones en los requerimientos propuestos. Esta idea, a su vez, supone la capacidad del ‘sistema’ de transformarse y redefinirse a sí mismo para responder de la manera más óptima posible a las necesidades planteadas. El origen de estas necesidades estará directamente en los usuarios, en sus acciones y en cada una de las decisiones por ellos tomadas, y de cierta manera esa indefinición y variabilidad con la que se concibe el proyecto los dota de la libertad de expandir sus posibilidades para mejorar su experiencia. De esta manera, existe en este concepto una clara “pérdida de importancia del diseño de la obra ante las

posibilidades escénicas (*performative*) que el edificio permite” (Hernández, 2015, p. 50). Tanto buscó prescindir Price de los aspectos formales, que la construcción de todo el conjunto se concebía a partir de elementos y componentes estandarizados, accesibles en todo momento por su disponibilidad en el mercado, con el objetivo de “quitar totalmente el arte formal de la disciplina para que aparezcan sus posibilidades de interacción con el usuario” (Hernández, 2015, p. 53).

En la arquitectura performativa, la cultura, la tecnología y el espacio forman una red compleja y “activa” de conexiones, una red de construcciones interrelacionadas que se afectan entre sí de forma simultánea y continua. En la arquitectura performativa, el espacio se despliega de formas “indeterminadas”, en contraste con la fijeza de acciones, eventos y efectos predeterminados y programados. (Kolarevic & Malkawi, 2005, p. 205) ¹¹

La arquitectura, entonces, se modifica según el comportamiento de la sociedad, a la vez que el comportamiento de los usuarios se verá afectado por las ‘señales’ traducidas en la arquitectura. Gordon Pask, uno de los principales colaboradores de Price en el desarrollo del *Fun Palace* -desde su experiencia en el campo de la cibernética-, fue el encargado de definir el código a partir del cual la arquitectura lograría ‘comprender’ los *inputs* presentados por los usuarios, para definir de qué manera respondería a ellos y establecer las pautas que originarían y guiarían los procesos de interacción. Así, se propone una serie de mecanismos que permitirían desencadenar una interacción con los usuarios en un proceso de retroalimentación. Se trata de un proceso complejo y lleno de variables, en donde tanto arquitectura como usuarios estarían en constante transformación a partir de la afectación mutua. (Hernández, 2015)

Quizá lo más revolucionario de la aproximación a la arquitectura que propone Price es la idea de generar efectos y cambios observables sobre sus usuarios, a partir de los cuales se podría optimizar las respuestas del espacio en función de su ‘*feedback*’, en un proceso de mejora continua de la experiencia arquitectónica. En este sentido, Price propone un nuevo proyecto que constituye una suerte de revisión de las propuestas del *Fun Palace*, atacando las debilidades que se identificaron en las mismas: el *Generator*. Tal como sostiene John Frazer:

¹¹ Traducción propia. Cita original: “*In performative architecture, culture, technology and space form a complex, ‘active’ web of connections, a network of interrelated constructs that affect each other simultaneously and continually. In performative architecture, space unfolds in ‘indeterminate’ ways, in contrast to the fixity of predetermined, programmed actions, events and effects.*” (Kolarevic & Malkawi, 2005, p.205)

Los *inputs* determinados por los usuarios logran construir una consciencia colectiva, definiendo las necesidades y características de la sociedad en su conjunto. De cierta manera, podría decirse que existe una pérdida de la identidad del individuo, en favor de la interacción tanto intersubjetiva como de la arquitectura con sus usuarios. En este sentido, y dentro de lo que se ha definido como performatividad, la arquitectura se vuelve ese ‘reflejo’ de la sociedad en su conjunto -y de sus cambiantes necesidades- que se mencionaba anteriormente. Tal como sostiene Peter Murray, “es una correspondencia natural con la realidad, y es más bien tan pura y efímera como el acto de comunicarse a sí mismo” (Lameda, 2013, p. 34) ¹².

Lo más relevante de las propuestas de Price no es la materialización concreta de estos proyectos -que de hecho nunca llegaron a construirse-, sino que en definitiva se trata de la definición de “un conjunto de metodologías proyectuales y performativas que constituyen una agenda de desarrollo que influencia casi la totalidad de su obra posterior” (Hernández, 2015, p. 52). Cabe mencionar que más allá de lograr establecer una ‘arquitectura de interacción’, esta actitud puede circunscribirse también dentro de lo que se ha definido en el capítulo anterior como *performance* del sujeto, en tanto busca plasmar una determinada aproximación a la realidad, la sociedad y la disciplina arquitectónica.

Existen materializaciones concretas en donde se lograron aplicar estrategias con objetivos similares -de transformación de la propia sociedad y la interacción de ésta con su entorno y su contexto- que de alguna manera comprueban la validez de las ideas propuestas por Price en la actualidad. Tal es el caso de *The Shed*, de Diller Scofidio + Renfro, finalizado en 2019. Se trata de un edificio telescópico, destinado a alojar galerías, un teatro y salones de usos múltiples para instalaciones y exposiciones artísticas, que según las necesidades eventuales de los usuarios puede expandir su capacidad interior. Más allá de cumplir un requerimiento funcional, el proyecto es capaz de modificar su entorno y el espacio público que lo rodea, generando nuevas interacciones con los usuarios y quienes recorren la zona.

¹² Traducción propia. Cita original: “that is a natural correspondence with reality, and is rather as pure and ephemeral as the act of communicating itself.” (Kolarevic & Malkawi, 2005, p. 205)

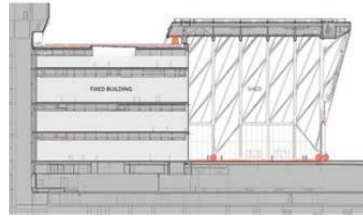
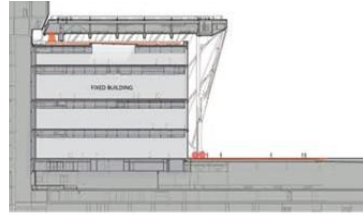


Figura 26. (izq.)

The Shed. Vista exterior.
Diller Scofidio + Renfro
(2019).

Figura 27. (der.)

The Shed. Sección.
Diller Scofidio + Renfro
(2019).

Su localización, próxima a la *High Line* -uno de los espacios públicos protagonistas del Nueva York contemporáneo-, y su capacidad de contraer o expandir el espacio público, tienen una vinculación de significado con su programa. El objetivo de este proyecto fue acercar el arte y la cultura a uno de los barrios más nuevos de la ciudad, y quizás es este movimiento con el que el edificio fue dotado el que mejor habla de esa capacidad de la arquitectura de acercar el arte a la sociedad. Tal como plantea Liz Diller, se trata de una “arquitectura de infraestructura”, todo músculo, sin grasas y sensible a las necesidades siempre cambiantes de los artistas en un futuro que no podemos predecir” (Baldwin, 2019).

Por otra parte, David Rockwell, uno de los principales desarrolladores del proyecto, sostiene que “*The Shed* fue concebido como una paleta adaptable y estructural que permitirá a un grupo extraordinariamente diverso de creadores y artistas incorporar el edificio a su trabajo” (Baldwin, 2019). En este sentido, el edificio se vuelve un instrumento más para los artistas como elemento de transmisión de mensaje; el proceso de interacción se inicia desde la arquitectura para establecer nuevos diálogos entre el arte y la sociedad. Rockwell concluye que, en última instancia, el edificio “es un testamento de la energía de la ciudad de Nueva York” (Baldwin, 2019), una vez más aludiendo a esta ‘necesidad’ de la arquitectura de nutrirse de la propia sociedad para adquirir un verdadero valor y significado que trascienda sus capacidades funcionales.

De esta manera, aquellas ideas de versatilidad y adaptabilidad de las siempre cambiantes necesidades de la sociedad, y la capacidad de la arquitectura de favorecer nuevas acciones a partir de la transformación de sus espacios, logran traducirse en propuestas concretas que se instauran en lo performativo. En conclusión, puede definirse una arquitectura performativa que, a través de

distintos mecanismos, establece procesos de interacción con la sociedad a partir de los cuales se desarrollan a su vez transformaciones sobre ambos actores. En un proceso de interacción, serán igualmente relevantes aquellos efectos sobre la arquitectura y aquellos sobre sus usuarios, en tanto se producen en simultáneo y en una base de retroalimentación. No podrá entenderse como performativa una arquitectura de interacción cuya transformación sea efímera o unilateral.

4.4 REFLEXIONAR: La propuesta de un análisis introspectivo

Dentro de esta categoría se analizará aquella arquitectura performativa que presenta su foco en el pensamiento de la sociedad, buscando generar la adopción de una actitud pasiva e introspectiva por parte del usuario. En definitiva, a lo que apunta este tipo de arquitectura es a una reflexión, entendida ésta como aquel proceso de pensamiento sobre un determinado asunto, que se traduzca en la formación de una opinión sobre el mismo o la toma de una decisión vinculada a él. De cierta manera, no se trata de un proceso cognitivo sin resultado, sino que supone una transformación intelectual generada a través de la observación de la propia conciencia y de los propios estados de ánimo, en función de las distintas configuraciones espaciales. Es en este sentido que este proceso se entiende como introspectivo, en tanto refiere a una mirada del individuo sobre sí mismo y su postura frente a la sociedad y el mundo. Es justamente esa asunción de una actitud lo que convierte a la arquitectura en performativa, puesto que no sugiere la realización de algo en concreto pero sí implica una transformación en el pensamiento. Esta definición sugiere que el reflexionar implica también un llamado a la acción, y no es solamente el pensar y/o contemplar; la experiencia de esta arquitectura permitirá al usuario construir una opinión, tomar una decisión y originar un crecimiento interior o aprendizaje.

En ocasiones, la reflexión puede estar vinculada a sucesos de un tiempo pasado, acercando el término a la idea de rememoración. Estos procesos, por su parte, buscan mantener ‘viva’ la memoria colectiva, elemento tomado como base para la construcción de sociedad. Sin lugar a dudas, el recurso por excelencia para dar pie a la reflexión es la contemplación. La mirada es dirigida desde la arquitectura hacia el propio individuo que la habita y la recorre. Por ello, hablamos de una arquitectura que se relaciona de forma íntima con los espacios en sí mismos y las experiencias que se ocasionan al recorrerla. Tal como se mencionaba en la introducción de este capítulo, lo esencial recae en el hecho de que se trata de una arquitectura que intencionalmente prevé los efectos perceptivos en el visitante, y es éste el responsable de activar la ‘vida’ del espacio a través de su experiencia (Montaner, 2014). Este aspecto plantea una vinculación estrecha entre los espacios y las sensaciones que éstos buscan generar, entendiendo que la “experiencia se basa en la percepción como proceso cognitivo a través de los estímulos desde los sentidos” (Montaner, 2014, p. 77). En efecto, Peter Zumthor (2006) define el concepto de ‘atmósfera’ para explicar esta noción de experiencia en arquitectura, entendiéndola como “una

disposición de ánimo, una sensación en perfecta concordancia con el espacio construido, [que comunica] directamente a quienes lo contemplan, lo habitan, lo visitan e, incluso, al entorno inmediato” (p. 6). De esta manera, quedan vinculadas las ideas de experiencia, sensaciones e introspección en relación al acto de reflexionar. Zumthor (2010) hace referencia que la calidad de una obra arquitectónica estará dada no por sus aspectos estéticos ni funcionales, sino por la capacidad de conmover que tengan sus espacios. Dado que esta característica presenta una estrecha relación con lo percibido por el usuario, se desprende también un nexo ineludible con los sentidos del ser humano. De esta forma la vista, el olfato, el oído, el gusto y el tacto logran captar las señales que cada espacio transmite, y al asimilarlas se consuma el proceso reflexivo.

En palabras de Zumthor (2010):

Una obra arquitectónica puede disponer de calidades artísticas si sus variadas formas y contenidos confluyen en una fuerte atmósfera capaz de conmovernos. Este arte no tiene nada que ver con configuraciones interesantes o con la originalidad. Trata sobre la visión interior, la comprensión y, sobre todo, la verdad. (...) Únicamente así se obtienen esas delicadas cualidades que, en ciertos momentos, nos dejan entender algo que nunca pudimos comprender anteriormente. (p. 19)

Por otra parte, el tiempo es otro factor clave en el acto contemplativo que conlleva a la reflexión. Tal como manifiesta Zumthor (2006) en su libro ‘Atmósferas’, “Sin duda, la arquitectura es un arte espacial, como se dice, pero también un arte temporal. No se la experimenta sólo en un segundo” (p. 41). Así, el tiempo es entendido como un factor indispensable para el reflexionar: no alcanza con simplemente ver la obra para que el ‘mensaje’ o la intención se reciba; no es instantáneo, sino que requiere de un determinado tiempo de contacto o tiempo de exposición a los espacios. De hecho, puede que la acción reflexiva no implique una única experiencia, sino que puede estar vinculada a una serie de elementos, una secuencia de experiencias que conformen un recorrido. Tal como se mencionaba en la introducción a este capítulo, los movimientos en el espacio arquitectónico tienen la capacidad de generar efectos sobre el usuario y su sistema de pensamiento, en tanto el orden en que estos se desarrollan guía el proceso intelectual de quien los realiza.

Cuando se observa, por ejemplo, el Museo Judío de Berlín de Daniel Libeskind, se puede entender el proyecto desde sus objetivos de reflexión y rememoración sobre un asunto y un fenómeno particular, específicamente el Holocausto del pueblo judío y su historia en relación a la ciudad. En oposición a lo que se puede entender como la forma tradicional de aproximarse al diseño de un museo -con el objetivo de meramente exponer objetos materiales, ya sea para mostrar una colección de arte, exhibir piezas históricas que reconstruyan la historia de un país, o recoger elementos tradicionales de la cultura-, la propuesta de Libeskind busca reconstruir la memoria histórica a través de la ‘exposición’ de sensaciones, inmateriales e intangibles. De cierta manera, se trata de la vivencia del propio hecho histórico sin la presencia de relatos explícitos. Por lo tanto, ¿cómo se expone cuando no hay nada material para exhibir, cuando lo esencial excede al hecho de exponer ‘en sí’? Aquí entra en juego la performatividad, en tanto se recurre a la generación de una ‘atmósfera’ -tal como la define Zumthor- capaz de transmitir sensaciones de ausencia, lamento, pérdida, dolor. Tal como manifiesta Libeskind (2004) en su libro *‘Breaking Ground’*: “Ofrecería un diseño que integraría arquitectónicamente la historia judía en la rica historia de múltiples texturas de Berlín y permitiría a la gente, incluso animarla, a sentir lo que había sucedido” (p. 82) ¹³.

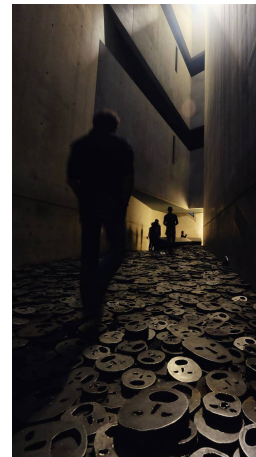


Figura 28. (izq.)
Museo Judío de Berlín.
Daniel Libeskind (2001).

Figura 29. (der.)
Museo Judío de Berlín.
Fallen Leaves.
M. Kadishman (2001).

Como se mencionaba anteriormente, la intención del arquitecto no es solamente reflexionar sobre el Holocausto del pueblo judío a través de la obra, sino que también dar a conocer su relación con la ciudad de Berlín. Este aspecto se refleja con mayor claridad en el acceso propuesto: no se plantea una entrada directa al nuevo edificio de Libeskind, sino que para poder ingresar se deberá hacerlo a través del antiguo edificio *Collegienhaus*, el cual alojó al

¹³ Traducción propia. Cita original: “I would offer a design that would architecturally integrate Jewish history into Berlin’s rich, multitextured history and enable people, even encourage them, to feel what had happened.” (Libeskind, 2004, p. 82)

Museo de Berlín desde su reconstrucción en la década de 1960 -luego de ser destruido en la Segunda Guerra Mundial-, dedicado a la historia de la ciudad. El arquitecto manifiesta que esta decisión fue tomada ya que “Aunque es posible que las dos historias contenidas en sus respectivos edificios no siempre estén conectadas visiblemente, están indisolublemente unidas y existirán para siempre en la fundación de Berlín” (Libeskind, 2004, p. 84)¹⁴.

Cuando se entiende que el proyecto de Libeskind busca exponer una historia, un relato -y no un hecho histórico puntual y concreto-, parece interesante analizar cómo se desarrolla la sucesión de espacios que lo definen. A su vez, al enmarcar el museo dentro de un proceso performativo que propone la generación de ‘atmósferas’ para la construcción de ese relato, el mismo se convierte en una secuencia de sensaciones que el visitante experimenta a medida que recorre las distintas partes o ‘etapas’ -o también podríamos llamarlos ‘actos’ como si se tratara de una obra de teatro-. En este sentido, el proyecto puede vincularse con la obra ‘*18 Happenings in 6 parts*’ de Kaprow, analizada en el marco teórico de esta monografía, pues se trata también de una secuencia de espacios específicamente diseñados para generar determinadas sensaciones sobre el visitante. En el caso de Kaprow se hablaba de la idea de *environment* definida por Quesada (2014), donde “el espacio era considerado como poseedor de valor, como parte de la obra de arte y de su ideología y no meramente como su soporte neutro” (p. 165); al añadir a esta idea la capacidad del espacio de conmovir y generar sensaciones, se reconstruye el concepto de ‘atmósfera’ que propone Zumthor. El Museo Judío de Berlín, entonces, logra consumir esta relación entre los conceptos de ‘*environment*’ y ‘atmósfera’ en una unidad de exposición y generación de sensaciones.

Bajo esta idea de secuencia de ‘atmósferas’ y del museo como relato de sensaciones, la obra puede entenderse, de cierta forma, como el ‘camino’ o la ‘línea de tiempo’ de la historia que se intenta transmitir. De hecho, la forma de rayo del edificio no es aleatoria o caprichosa, sino que responde a un trazado de líneas imaginarias que conectan lugares donde ocurrieron eventos de excepcional relevancia dentro de la historia del pueblo judío. A su vez, el edificio se desarrolla siguiendo tres ejes, que de cierta manera materializan esta ‘línea de tiempo’ de la que se hablaba. Uno de estos ejes, denominado ‘eje de la continuidad’, nace en el acceso y conduce a la principal sala de exposiciones; a partir de él, nacen el ‘eje del Holocausto’ y el ‘eje del exilio’. Los propios nombres de los ejes dan la pauta del camino que tuvo que vivir el pueblo judío a raíz de los

¹⁴ Traducción propia. Cita original: “*Though the two histories contained in their respective buildings might not always be visibly connected, they are inextricably bound, and will forever exist in the foundation of Berlin.*” (Libeskind, 2004, p. 84)

fenómenos de la Segunda Guerra Mundial: el ‘eje de la continuidad’ representa su historia previa al Holocausto; a partir de allí se divide en el ‘eje del Holocausto’ y el ‘eje del exilio’, representando el quiebre en la sociedad judía donde algunos sufrieron las atrocidades del régimen nazi alemán, y otros debieron abandonar su hogar para escapar de dicha situación. Cada uno de estos ejes, a su vez, tienen sus propias características que definen su atmósfera particular. Por un lado, el ‘eje del Holocausto’ culmina en la denominada ‘Torre del Holocausto’, una sala estrecha y de gran altura, cuyo único ingreso de luz está dado por una pequeña raja ubicada en la cubierta, buscando transmitir soledad y vacío mediante la oscuridad generada. Por otro lado, el ‘eje del exilio’ es rematado por el ‘Jardín del exilio’, un amplio recuadro que contiene pilares de sección cuadrada y altura homogénea, ordenados en forma de damero, incentivando al visitante a reflexionar también sobre aquellos judíos que fueron obligados a huir de la ciudad y no solamente aquellos que sufrieron en los campos de exterminio. Según Libeskind (2004): “Quería que los visitantes recordaran el naufragio de la historia judía alemana, que también recordaran cómo es llegar, totalmente sin rumbo, a una tierra nueva y extraña” (p. 84) ¹⁵.

Sin lugar a dudas, se trata de un edificio repleto de elementos significantes y simbólicos, en el que se plantean diversos juegos de luces y escalas que dirigen al usuario a través de zonas angostas y con poca luz hasta áreas muy amplias y luminosas. Al tratarse de una secuencia de espacios que buscan transmitir de forma independiente distintas sensaciones, el elemento que adquiere una mayor relevancia es el contraste. A través de estos contrastes entre las distintas espacialidades del museo, se busca exacerbar e intensificar las experiencias, las sensaciones y las atmósferas. Retomando la idea de Zumthor en relación a la calidad arquitectónica, en este caso la misma está dada por la capacidad del museo de conmover y transformar el pensamiento desde las sensaciones generadas, y no por su atractivo estético o la funcionalidad de sus espacios. En este sentido, “No importan tanto aquí las formas del museo, su diseño (...). Podemos suspender todo esto porque la experiencia de transitar el museo se juega en otro terreno subjetivo” (Sarquis, 2006, p. 130).

Otro elemento de especial relevancia, tanto particularmente en el museo como en el concepto de performatividad, es la importancia del espectador. En el Museo Judío de Berlín, el proyecto se articula mediante vacíos incorporados de forma vertical en la distribución espacial del edificio. El único de estos espacios al que se puede acceder, y que adquiere particular incidencia

¹⁵ Traducción propia. Cita original: “*I wanted visitors to be reminded of the shipwreck of German Jewish history, reminded too of what it’s like to arrive, totally without bearings, in a strange, new land.*” (Libeskind, 2004, p. 84)

dentro de la generación de atmósferas, es el denominado ‘Vacío de la Memoria’. Allí puede encontrarse una de las ‘salas’ del museo que causa mayor impacto: la instalación de Menashe Kadishman llamada ‘*Fallen Leaves*’: una infinidad de rostros de arcilla esparcidos sobre el suelo de la habitación que crean una peculiar ‘alfombra’ que cruje cada vez que un visitante camina sobre ella, lanzando un eco estremecedor a través del vacío. El simbolismo de esta instalación es claro, y rápidamente puede asociarse con el sufrimiento padecido por el pueblo judío durante el Holocausto; son rostros que representan personas, y que al ‘pisarlos’ -representando la opresión y el castigo- hacen ruido -representando ese sufrimiento mediante la analogía con gritos-. De esta manera, la instalación adquiere sentido únicamente cuando el visitante ingresa al ‘Vacío de la Memoria’, activando este ‘dispositivo de sensaciones’ y asumiendo la responsabilidad de reconstruir la memoria en base a la experiencia del espacio.

Cuando se habla de ‘dispositivo de la memoria’ en arquitectura, parece inevitable hacer referencia a la teoría de Aldo Rossi sobre las capacidades de la misma en este sentido. Para Rossi, la memoria colectiva de una determinada sociedad constituye un elemento fundamental en la construcción de ciudad, proponiendo la arquitectura como célula básica de la ciudad debe recuperar esta idea de memoria. En este sentido, la disciplina se entiende como “una creación inseparable de la vida civil y de la sociedad en la que se manifiesta; ella es, por su naturaleza, colectiva” (Rossi, 1966, p. 60). Para que la arquitectura logre cumplir ese rol en relación a la ciudad, debe contemplar tanto los aspectos que refieren al propio espíritu de la época como aquellos eventos del pasado que han definido la evolución de la sociedad. En efecto, el proceso reflexivo que se trata en este apartado también hace referencia a esta recuperación de la memoria, en tanto el hecho de recordar implica necesariamente una reflexión sobre el pasado y los eventos que lo definen. De esta manera, a los efectos de la reflexión ya descritos, se agrega un nuevo fenómeno performativo como parte de esa recuperación de la memoria, vinculado a las capacidades de la arquitectura como constructora de ciudad y sociedad en base a ella.

Rossi (1966) declara:

La arquitectura es la escena fija de las vicisitudes del hombre; con toda la carga de los sentimientos de las generaciones, de los acontecimientos públicos, de las tragedias privadas,

de los hechos nuevos y antiguos. El elemento colectivo y el privado, sociedad e individuo, se contraponen y se confunden en la ciudad (...) (p. 62)

Cada cultura, y cada ciudad en sí misma, presenta sus propios hechos históricos de importancia, los cuales pueden ser referenciados a una persona o un lugar. Al tratarse de elementos con un peso relevante en la memoria colectiva de una sociedad, se tiende a buscar una representación física que permita contemplarlo, recordarlo, celebrarlo. Frente a esta necesidad de una materialización de la memoria colectiva se encuentra el monumento, y con él la capacidad de rememoración asociada a un elemento arquitectónico. En este sentido, al buscar mantener viva la memoria colectiva, se puede identificar una arquitectura que justamente se entiende como ‘máquina de la memoria’, asumiendo un rol claramente performativo y con intenciones más allá de los aspectos estéticos. Sin embargo, cabe señalar que no todo monumento se enmarca dentro de lo performativo, en tanto esto supone como requisito indispensable la participación de un espectador que ‘active’ sus capacidades de ‘máquina de la memoria’, tal como sucede en el museo de Libeskind.

Un fenómeno similar ocurre en el Monumento a la resistencia de Cuneo de Aldo Rossi. El proyecto se concibe como un objeto puro y liso que se posa en un lugar de particular importancia para la historia local. A la distancia, el artefacto solamente se distingue como un cubo de caras idénticas presentando, por lo tanto, ausencia de fachadas y, con ello, de cualquier tipo de relación interior-exterior con el entorno que lo rodea. En un primer acercamiento, el objeto no transmite nada concreto a quien lo observa desde el exterior. Despojado de cualquier elemento de significación, el monumento ‘en sí’ no transmite nada acerca de las batallas partisanas en las montañas de Boves -a las que busca aludir-, sino que exige ser recorrido para descubrir su vínculo con la historia.

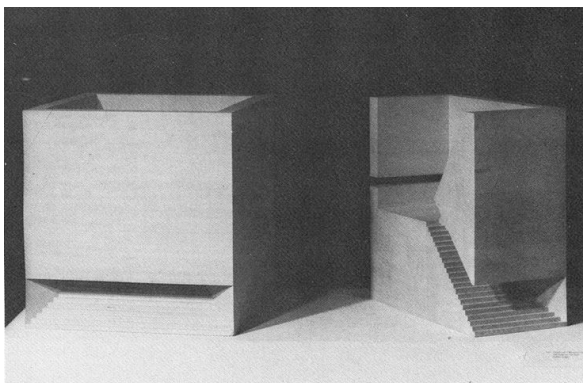


Figura 30.

Monumento a la resistencia de Cúneo. Maqueta.

Aldo Rossi (1962).

Como plantea Lahuerta (1980), los elementos del proyecto que permiten al visitante hacer uso de ese ‘dispositivo de la memoria’ son familiares y reconocibles; la puerta, la escalera, la terraza, la ventana, son los elementos que despojan al monumento de esa frialdad exterior característica y lo acercan al usuario. De cierta manera, son éstos los que garantizan la efectividad del dispositivo, en tanto aseguran el involucramiento del usuario en la recuperación de la memoria. La disposición de la escalera y la manera en que ‘invita’ al visitante a acceder al monumento, la cual se presenta como una extensa boca en la parte inferior de una de las caras del cubo que despierta su curiosidad e interés, es un claro ejemplo de las búsquedas del arquitecto por guiar al usuario al verdadero propósito de su obra. El aparente hermetismo exterior se replica en el interior de manera similar, aislando al visitante del espacio y de la realidad para vincularlo a través de una abertura únicamente con el paisaje de las montañas de Bores. Es cuando el usuario se encuentra estableciendo este vínculo con el paisaje que la ‘máquina de la memoria’ de Rossi se ‘activa’, dando pie a un proceso de reflexión y rememoración. Tal como sostiene Lahuerta (1980):

El monumento de Rossi, por tanto, contrariamente a lo que en un principio pudiera parecer, carecería de sentido sin el hombre que lo habita: la máquina entra en funcionamiento únicamente cuando el viajero penetra en ella. Pero esta máquina del tiempo tiene algo especial con respecto a las que ya conocemos: sirve para viajar solamente en una dirección, hacia el pasado; y no sólo eso: hacia un pasado seleccionado (...) Hablando estrictamente la máquina de Rossi es, por tanto, una máquina de la memoria. De la memoria y no del recuerdo, es decir, de la memoria voluntaria, de la memoria de la inteligencia (...) (p. 17)

Para concluir, parece necesario hacer referencia a los vínculos que se pueden establecer entre los casos de estudio desarrollados en este apartado y el concepto de *performance* del objeto. En particular, puede verse con claridad en el Monumento de la resistencia de Cuneo de Rossi la capacidad que tiene una obra -por sí misma- de generar determinados efectos y plasmar una determinada interpretación de la realidad. En este caso, sin embargo, se trata de plasmar una realidad del pasado, que transforme la realidad del presente de cada individuo o, al menos, desencadene en el usuario procesos reflexivos que le permitan formar una opinión o tomar una determinada decisión. Así, y justamente por ser una arquitectura que despierta el interés de recordar, revivir o celebrar acontecimientos, se observa una incidencia directa en el visitante, sometiéndolo a un proceso introspectivo y de transformación intelectual, fruto de las sensaciones que la arquitectura es capaz de evocar.

CONCLUSIÓN

Esta investigación logra posicionarse como una aproximación a la actividad arquitectónica, a partir del reconocimiento y estudio de una de las tantas capacidades con las que cuenta la disciplina. Si bien no se trata de una capacidad nueva o propia de la contemporaneidad, el concepto de ‘performatividad’ fue adoptado a los propósitos de este trabajo para referir a posibilidades de la disciplina que ya han sido estudiadas por otros autores bajo otros términos. De cierta manera, se trata de una herramienta que se encuentra implícita en el ejercicio de la arquitectura, dado que parte de la facultad del objeto arquitectónico de generar efectos sobre los usuarios, en función de las posibilidades del individuo de interactuar con el espacio físico que habita. No obstante, cabe señalar que cuando se habla del ejercicio de la disciplina y el objeto arquitectónico, también se hace referencia a producciones teóricas que no necesariamente hayan alcanzado la materialización, pero que sí se constituyen como interpretaciones de la realidad y aproximaciones a la arquitectura.

Puede afirmarse que la performatividad como tal no es un concepto que se haya desarrollado extensivamente en la producción teórica de la arquitectura, por lo que adquiere gran relevancia la comprensión de la profundidad del análisis teórico para la formulación de dicho concepto, con el fin de alejar el término de toda confusión que pueda generar. Este aspecto refiere principalmente al hecho de que según el ámbito disciplinar en el que éste se estudie, será el matiz con el que se dote y las herramientas y estrategias que adopte. No obstante, la idea de ‘performatividad’ con mayor frecuencia suele estar asociada a procesos que generan acciones o que plantean declaraciones ideológicas, por lo que el análisis originado en el estudio de su aplicación en otros campos permitió su traducción al ámbito de la arquitectura. A este respecto, la metodología utilizada para la construcción del marco teórico de este trabajo resultó un factor decisivo para la elaboración de un discurso teórico que respalde estas características reconocidas en la práctica disciplinar, vinculadas a sus posibilidades de ‘performar’.

En el marco de la actividad arquitectónica contemporánea, puede entenderse la performatividad en arquitectura como aquella capacidad que parte de su carácter comunicacional, para trascender cualquier función, programa o contexto específico, llegando a sobrepasar este límite para constituirse como catalizador de nuevos procesos y exceder la transmisión de un mensaje, en favor de la construcción de una interpretación de la realidad, la producción de significado o la generación de nuevas relaciones con el usuario. Al asociar el concepto de performatividad a sucesos que se han ido desarrollando en otras disciplinas desde comienzos del

siglo pasado, el marco y contexto temporal constituyen un terreno fértil para el desarrollo de lo performativo. Si la performatividad implica el planteo de distintas interpretaciones de una realidad concreta, el contexto debe estar abierto y permitir ese planteo de distintas aproximaciones a una misma realidad. Esto es posible únicamente gracias al abandono de la idea de una verdad única y absoluta, aspecto que se exagera en la contemporaneidad. El contexto contemporáneo ha revalorizado a la arquitectura como disciplina social, asignándole un valor como dispositivo de interacción, capaz de transformar la realidad y el pensamiento de la sociedad. En este sentido, el arquitecto se convierte en el responsable de definir flujos entre distintos elementos semánticos a través de los cuales construye su propio discurso y su propia visión de la realidad, manteniendo simultáneamente un compromiso y un desapego con dicha interpretación. Partiendo de la existencia de visiones alternativas de idéntica validez, dicha actitud no busca ser canónica, sino transformadora.

Al entender la arquitectura como un sistema lingüístico capaz de edificar y transmitir un mensaje, la presencia del arquitecto -u objeto arquitectónico en sí mismo- como emisor, y del usuario como receptor, se tornan igualmente imprescindibles para la configuración del acto comunicativo. Sin embargo, cuando se habla de un acto que, además, es performativo, la transmisión del mensaje dentro de ese proceso comunicativo implica la noción de un efecto o acción que surge a partir de él. Entonces, la arquitectura se encuentra suspendida entre su valor como soporte físico de las actividades humanas, y su valor como estructura lingüística y de significado. En definitiva, se encuentra suspendida entre funcionalidad y arte, posicionando al usuario como mediador entre ambas concepciones (Quesada, 2014); el proceso cobra sentido únicamente ante la presencia de un receptor que perciba los efectos de esta acción performativa, los capte, interprete y decodifique.

De esta forma, la performatividad se entrelaza con intereses de transformación de la realidad y la generación de nuevos procesos de relacionamiento con el usuario, a la vez que permite la traducción de un discurso arquitectónico cargado de justificaciones, intenciones y motivaciones individuales y particulares. Sobre esta base, se han definido dos vías de análisis de la performatividad que responden a estas dos manifestaciones en arquitectura. Estas dos aproximaciones se enfocan -de manera discriminada- en las repercusiones sobre el emisor y el receptor. La incidencia de la performatividad desde la óptica del emisor fue planteada en lo que se definió como '*Performance* arquitectónica', asociada a aquellas arquitecturas que buscan

instaurar, validar y legitimar ideas dentro de un marco de realidad propio. La incidencia sobre el receptor, por otro lado, es abarcada por lo que se denominó ‘Arquitectura performativa’, en referencia a una arquitectura que induce ciertas actitudes por parte de quien la experimenta. De cierta manera, esta distinción teórica permitió desglosar el análisis, para simplificar la comprensión de un proceso arquitectónico complejo, con múltiples manifestaciones y efectos.

La idea de *performance* arquitectónica presenta un vínculo estrecho con el concepto de *statement*, referido a la declaración como herramienta que se incorpora en la arquitectura desde el acto de proyectar, y que permite la construcción de un sistema de pensamiento y posicionamiento frente a la realidad. El estudio de este recurso implica el desarrollo de un proceso intelectual que posibilita la decodificación de los propósitos intrínsecos detrás de cada arquitectura. La performatividad como instauración de sentido y como legitimación de las condiciones objetivas del mundo; una arquitectura de símbolos y recursos que conforman un lenguaje, en el cual la actitud performativa se transforma en aquella que busca instaurar una noción de la realidad.

Como se mencionaba anteriormente, en estos casos adquiere una mayor importancia el individuo o elemento que asume el rol de *performer*, asociado no solamente a la concepción de la idea y la interpretación de la realidad que se busca plasmar, sino que también a su construcción teórica y la definición de los medios utilizados para transmitirla. En este sentido, se pueden reconocer dos actores capaces de asumir este rol en la arquitectura: por un lado, el propio arquitecto (*performance* del sujeto), que buscará generar un sistema de ordenamiento de la realidad, edificando un discurso teórico a través de su actividad disciplinar, estrechamente ligado a sus experiencias y referencias personales; por otro lado, el propio objeto arquitectónico (*performance* del objeto), que -pudiendo ser una obra construida o un proyecto teórico- buscará plasmar una declaración ideológica por sí mismo, no necesariamente vinculable al discurso propio de su autor.

La idea de arquitectura performativa, por otra parte, refiere a aquella que -por su propia configuración-, produce determinados efectos sobre el usuario. Cabe señalar que los efectos deberán estar siempre referidos a incidencias sobre el comportamiento o pensamiento de quien experimenta la arquitectura, y no vinculados a efectos netamente prácticos o funcionales. En todos estos casos, lo esencial recae en el hecho de que se trata de una arquitectura que intencionalmente prevé los efectos perceptivos en el usuario, en función de los cuales modificará su

comportamiento o pensamiento. Así, las cuatro categorías definidas permitieron estudiar estos efectos generados sobre el usuario a través de los procesos performativos. Dichas categorías exponen los efectos más representativos y frecuentes de esta arquitectura, que -sin pretender ser herméticas- admiten la posibilidad de reconocerla dentro de más de una categoría de análisis, así como también la existencia de otros efectos.

En primer lugar, la categoría ‘disciplinar’ incluye aquella arquitectura que con la configuración de sus espacios, da lugar a un proceso de disciplinamiento que busca ajustar el comportamiento de sus usuarios a un código de conducta particular. En esta categoría, se identificó la capacidad de la arquitectura de desencadenar nuevos procesos sociales a través del valor simbólico con el cual se concibe el espacio arquitectónico. La categoría de ‘reflexionar’, por su lado, propone una arquitectura que parte de ese mismo valor simbólico para dar origen a procesos de transformación en el plano cognitivo. Si bien en este caso no se apela a la ejecución de una acción en sí misma, sino que se estimula la adopción de una actitud introspectiva, no se trata de un proceso cognitivo sin resultado, puesto que estas transformaciones en el pensamiento de quien experimenta la arquitectura están vinculadas a un crecimiento intelectual, a asumir una cierta postura sobre el mensaje que la arquitectura busca retomar o a un llamado a la acción vinculado a él.

Por otro lado, parece imposible evitar el estudio de los efectos de la performatividad sobre las funciones básicas de la arquitectura, por lo que dentro de la categoría ‘habitar’ se establecieron los modos en que la disciplina es capaz de transformar las formas de habitar, induciendo nuevas relaciones entre el usuario y la vivienda. Los vínculos entre el individuo y el espacio privado se ven afectados por la propuesta de nuevas configuraciones espaciales que resultan de la interrelación entre las necesidades, las funciones y las formas. De esta manera, el habitar se entiende como la relación de interacción primigenia entre usuario y arquitectura. Aquella arquitectura que expande la capacidad de interacción a otras manifestaciones arquitectónicas, se observa en la categoría de ‘interactuar’. En estos casos, se concibe una arquitectura que está estructurada y definida por la sociedad, transformándose en el reflejo de un contexto físico y social determinado, con la capacidad de adaptarse y transformarse a sí misma a medida que estos factores se modifican. Para entender esta arquitectura como performativa, se asumen como

igualmente relevantes los efectos sobre la arquitectura y sobre sus usuarios, en tanto éstos se producen simultáneamente y en una base de retroalimentación.

Para concluir, podría establecerse que esta monografía logra dotar a la actividad arquitectónica de un rol social que trasciende lo meramente funcional, para constituirse como un sistema de ordenamiento que permite transmitir distintas interpretaciones y aproximaciones de la realidad y la disciplina, generando efectos de transformación en el comportamiento y pensamiento de sus usuarios. En otras palabras, logra consolidarse la performatividad en arquitectura como la producción de discurso, significado y acción desde la actividad arquitectónica.

- Aguilar, H. (2007). La performatividad o la técnica de la construcción de la subjetividad. *Borradores*, 7(1). Accedido el 20 de marzo, 2021, desde <https://www.unrc.edu.ar/publicar/borradores/Vol7/pdf/La%20performatividad%20o%20la%20técnica%20de%20la%20construcción%20de%20la%20subjetividad.pdf>
- Alvarez-Uría, F., & Varela, J. (1989). *Genealogía del poder* (2da. ed.). Madrid: Ediciones La Piqueta.
- Amann, A. (2018). *Arquitecturas otras*. Montevideo: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de la República.
- Austin, J. L. (1962). *Como hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.
- Baldwin, E. (5 de abril de 2019). *Se inaugura The Shed de Diller Scofidio + Renfro en Nueva York*. Accedido el 11 de marzo, 2021, desde <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/914499/se-inaugura-the-shed-en-hudson-yards-el-nuevo-cobertizo-de-diller-scofidio-plus-renfro>
- Barría Chateau, H. (2012). El espacio de las sombras: La huella de Matta-Clark. *Revista ArteOficio*, 7.
- Bentham, J. (1989). *El panóptico*. Madrid: Endymion.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Casa del futuro primitivo. (2008). *El croquis*, 151, pp. 20-23.
- Casa de madera definitiva. (2008). *El croquis*, 151, pp. 84-91.
- Connor, S. (1996). *Cultura postmoderna*. Madrid: Akal.
- Cuervo, J. J. (2009). Habitar y diseñar. *Revista KEPES*, 5, pp. 179-190.
- Cynthia, D. (2006). *Tras el rastro de Eisenman*. Madrid: Akal.
- Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La marca.

- De Solá-Morales, I. (2001). *Arquitectura líquida. DC Papers, 5-6*, pp. 24-33. Accedido el 17 de enero, 2021, desde <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4017851>
- Doberti, R. (1993). *Lineamientos para una teoría del habitar*. Accedido el 2 de abril, 2021, desde https://www.academia.edu/21750715/Lineamientos_para_una_teor%C3%ADa_del_habitar
- Duque, K. (4 de junio de 2013). *Clásicos de Arquitectura: Instituto del Mundo Árabe / Jean Nouvel*. Accedido el 27 de marzo, 2021, desde <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-265617/clasicos-de-arquitectura-instituto-del-mundo-arabe-jean-nouvel>
- Falagan, D., Montaner, J. M., & Muxí, Z. (2011). *Herramientas para habitar el presente*. Accedido el 2 de abril, 2021, desde https://www.researchgate.net/publication/315788077_Herramientas_para_habitar_el_presente_La_vivienda_del_siglo_XXI
- Frampton, K. (2009). *Historia crítica de la arquitectura moderna* (4ta ed.). Barcelona: Gustavo Gili.
- Futuro primitivo. (2008). *El croquis*, 151, pp. 198-213.
- García Huidobro, F., Torres, D., & Tugás, N. (2005). PREVI Lima: 35 años después. *ARQ*, (59), pp. 72-76. <http://dx.doi.org/10.4067/S0717-69962005005900016>
- Hernández, J. (2015). Del Fun Palace al Generator. *ARQ*, 90, pp. 48-57. <https://doi.org/10.4067/S0717-69962015000200007>
- Jencks, C. (1981). *El lenguaje de la arquitectura Posmoderna*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Jencks, C. (2005). *The iconic building*. New York: Rizzoli.
- Jencks, C., & Baird, G. (Eds.). (1975). *El significado en arquitectura*. Madrid: Hermann Blume.
- Jones, P. (2011). *The sociology of architecture*. Liverpool: Liverpool University Press.

- Kaprow, A., & Lebel, J.-J. (1966). *Assemblage, environments and happenings*. New York: Abrams.
- Kolarevic, B., & Malkawi, A. M. (Eds.). (2005). *Performative architecture. Beyond instrumentality*. New York: Spon Press.
- Krauss, R. (1996). La escultura en el campo expandido. En Krauss, R. *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos* (pp. 289-303). Alianza.
- Lahuerta, J. J. (1980). Personajes de Aldo Rossi. *Carrer de la ciutat, 12*, pp. 16-27.
- Lameda, H. (2013). *La arquitectura de la posibilidad*. Accedido el 2 de abril, 2021, desde https://www.academia.edu/7634336/La_Arquitectura_de_la_Posibilidad_Intercambios_operacionales_entre_Cibern%C3%A9tica_y_Arquitectura_a_trav%C3%A9s_del_Fun_Palace_de_Cedric_Price
- Lawson, B. (2001). *The language of space*. Oxford: Architectural Press.
- Le Corbusier. (1998). *Hacia una arquitectura*. Barcelona: Apóstrofe.
- Lerner, F. (2014). *Toyo Ito: imagería y materialización*. Buenos Aires: Diseño.
- Libeskind, D. (2004). *Breaking Ground*. New York: Penguin Group.
- Lucas, P. (2015). *El concurso del tiempo: las viviendas progresivas del PREVI-Lima*. Accedido el 25 de abril, 2021, desde http://oa.upm.es/40345/1/PATRICIA_LUCAS_ALONSO.pdf
- Lyotard, J.-F. (1989). *La condición postmoderna* (4ta ed.). Madrid: Cátedra.
- Medina Lasansky, D., & McLaren, B. (Eds.). (2006). *Arquitectura y turismo: percepción, representación y lugar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moneo, R. (2004). *Inquietud teórica y estrategia proyectual en la obra de ocho arquitectos contemporáneos*. Barcelona: Actar.
- Montaner, J. M. (1999). *Después del movimiento moderno: arquitectura de la segunda mitad del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias: hacia una arquitectura de la acción*.
Barcelona: Gustavo Gili.
- Nómada. (2016). *Salines Royales de Chaux*. Accedido el 2 de abril, 2021, desde
<https://nomada.uy/guide/view/attractions/1899>
- Norberg-Schulz, C. (1998). *Intenciones en Arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Oliveras, J. (2002). Vivienda. En De Solá-Morales, I., *Introducción a la arquitectura: conceptos fundamentales* (pp. 127-137). México: Alfaomega.
- Patterson, M. (22 de enero de 2019). Architecture as performance art. *American Journal of Cultural Sociology*, 8, pp. 158-190. <https://doi.org/10.1057/s41290-018-00067-2>
- Pawlowski, T. (1994). El Performance. *Máscara*, 18, 55-73.
- Quesada, F. (2014). *Arquitecturas del devenir*. Madrid: Ediciones asimétricas.
- Reaprendiendo de Las Vegas. (2002). *Arquitectura Viva*, 83, pp. 40-45.
- Reucher, G. (26 de noviembre de 2015). *20 años del "Reichstag envuelto" de Christo*. Accedido el 2 de abril, 2021, desde <https://p.dw.com/p/1HDE9>
- Rossi, A. (1966). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sarnitz, A. (2003). *Adolf Loos, 1870-1933: Arquitecto, crítico cultural, dandi*. Kölln: Taschen
- Sarquis, J. (2006). *Arquitectura y modos de habitar*. Buenos Aires: Nobuko.
- Sulbarán, J., & Rangel, R. (5 de diciembre de 2018). Importancia del Habitar en el Pensamiento Arquitectónico. *Procesos Urbanos*, 5, 26-33. <https://doi.org/10.21892/2422085X.405>
- Sullivan, L. H. (1896). The tall office building artistically considered. *Lippincott's Magazine*, 1-7.
Retrieved Febrero 4, 2021, from
https://ocw.mit.edu/courses/architecture/4-205-analysis-of-contemporary-architecture-fall-2009/readings/MIT4_205F09_Sullivan.pdf

Urbipedia. (2016). Monográfico: Hans Scharoun. *Urbipedia Magazine, Papeles de Arquitectura y Urbanismo*, 8, pp. 1-67. Accedido el 4 de febrero, 2021, desde

<https://www.urbipedia.org/hoja/UMA:08-A>

Utopías líquidas. (23 de setiembre de 2020). *Las palabras y las cosas* [Video]. Youtube.

<https://www.youtube.com/watch?v=z61ejo4cmFY>

Worringer, W. (1953). *Abstracción y Naturaleza*. México: Fondo de Cultura Económica.

Yunis, N. (4 de setiembre de 2015). *Clásicos de Arquitectura: Museo Judío, Berlín / Daniel*

Libenskind. Accedido el 27 de marzo, 2021, desde

<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/772830/clasicos-de-arquitectura-museo-judio-berlin-daniel-libenskind>

Zumthor, P. (2006). *Atmósferas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Zumthor, P. (2010). *Pensar la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

ÍNDICE DE CUADROS E IMÁGENES

- Figura 1:** Cuadro comparativo entre la performatividad en la lingüística y su interpretación en la arquitectura.
Elaboración propia.
- Figura 2:** Cuadro de interrelacionamiento entre los autores analizados y la arquitectura.
Elaboración propia.
- Figura 3:** *18 Happenings in 6 parts*. Escena final. 1959. Allan Kaprow.
Quesada, F. (2014). *Arquitecturas del devenir*. Ediciones asimétricas. (p.170)
- Figura 4:** Representación gráfica del campo expandido. Rosalind Krauss (1996).
https://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/1551/02.VCR_CAP_1.pdf?sequence=3&isAllowed=y
- Figura 5:** *Reichstag* envuelto. Christo & Jeanne-Claude (1995).
<https://www.flickr.com/photos/gertrudk/11322727263/in/photostream/>
- Figura 6:** *Splitting*. Vista exterior. Matta-Clark (1974).
<https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/conceptual-and-performance-art/performanceart/a/gordon-matta-clark-splitting>
- Figura 7:** *Splitting*. Vista interior. Matta-Clark (1974).
<https://www.khanacademy.org/humanities/art-1010/conceptual-and-performance-art/performanceart/a/gordon-matta-clark-splitting>
- Figura 8:** Villa Stein. Le Corbusier (1927).
<https://kronoshomes.com/blog/2019/07/12/arquitectura-del-motor/>
- Figura 9:** Casa Doble en la Weissenhofsiedlung. Le Corbusier (1927).
<https://kronoshomes.com/blog/2019/07/12/arquitectura-del-motor/>
- Figura 10:** *House IV: Transformation series B*. Peter Eisenman (1971).
<https://eisenmanarchitects.com/House-IV-1971>
- Figura 11:** *House IV: Transformation series B*. Peter Eisenman (1971).
<https://eisenmanarchitects.com/House-IV-1971>

- Figura 12:** Museo Guggenheim de Bilbao. Frank Gehry (1997).
<https://mymodernmet.com/es/museo-guggenheim-bilbao/>
- Figura 13:** Instituto del mundo árabe. Vista interior. Jean Nouvel (1980).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-265617/clasicos-de-arquitectura-instituto-del-mundo-arabe-jean-nouvel>
- Figura 14:** Instituto del mundo árabe. Vista exterior. Jean Nouvel (1980).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-265617/clasicos-de-arquitectura-instituto-del-mundo-arabe-jean-nouvel>
- Figura 15:** Panóptico de Jeremy Bentham (1780).
<http://hiddenarchitecture.net/panopticism-presidio-modelo/>
- Figura 16:** Salinas Arc-et-Senans. Plan original. Claude-Nicolas Ledoux (1775)
<https://artchist.blogspot.com/2017/04/salina-de-chaux-en-francia-claude.html#:~:text=La%20Salina%20de%20Chaux%20situada,y%20definen%20los%20puntos%20cardinales.>
- Figura 17:** *Reichstag*. Cúpula. Vista interior. Norman Foster (1999).
<https://www.fosterandpartners.com/projects/reichstag-new-german-parliament/#gallery>
- Figura 18:** *Reichstag*. Hemiciclo del parlamento. Norman Foster (1999).
<https://www.fosterandpartners.com/projects/reichstag-new-german-parliament/#gallery>
- Figura 19:** Asignación de sectores. PREVI (1973).
<https://www.arquine.com/previ-la-vivienda-como-proceso/>
- Figura 20:** Torre Nakagin. Kisho Kurokawa (1973).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/765975/clasico-de-la-arquitectura-nakagin-capsule-tower-kisho-kurokawa>
- Figura 21:** Torre Nakagin. Cápsulas y agrupación. Kisho Kurokawa (1973).
<https://archeyes.com/nakagin-capsule-tower-kisho-kurokawa/>

- Figura 22:** Casa de madera definitiva. Vista interior. Sou Fujimoto (2008).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-11798/arch-daily-final-wooden-house-sou-fujimoto>
- Figura 23:** Casa de madera definitiva. Sección. Sou Fujimoto (2008).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-11798/arch-daily-final-wooden-house-sou-fujimoto>
- Figura 24:** *Fun Palace*. Croquis. Cedric Price (1961-1972).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-25863/fun-palace-un-proyecto-no-realizado>
- Figura 25:** *Generator*. Cedric Price (1976).
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962015000200007
- Figura 26:** *The Shed*. Vista exterior. Diller Scofidio + Renfro (2019).
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/914499/se-inaugura-the-shed-en-hudson-yards-el-nuevo-cobertizo-de-diller-scofidio-plus-renfro>
- Figura 27:** *The Shed*. Sección. Diller Scofidio + Renfro (2019).
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-69962017000300028
- Figura 28:** Museo Judío de Berlín. Daniel Libeskind (2001).
<https://libeskind.com/work/jewish-museum-berlin/>
- Figura 29:** Museo Judío de Berlín. *Fallen Leaves*. M. Kadishman (2001).
<https://cplusc.com.au/2018/01/25/a-trip-to-berlin-waf-awards-2017/07-3/>
- Figura 30:** Monumento a la resistencia de Cúneo. Maqueta. Aldo Rossi (1962).
<http://espina-roja.blogspot.com/2019/07/monumento-la-resistencia-en-cuneo-d.html>