

# SERENDIPICITY. Estrategias de improvisación en la ciudad, 1965-1975

## SERENDIPICITY. Improvisation strategies in the City, 1965-1975

Raúl Gálvez Tirado \*  
José Algeciras Rodríguez \*\*

### Resumen

Esta investigación ha seleccionado y analizado proyectos urbanos en el periodo 1965-1975, a nivel mundial, que contribuyeron a la formulación de un contra-discurso sobre el urbanismo hegemónico, apoyaron la toma de conciencia ciudadana y formularon posicionamientos alternativos, poniendo de manifiesto nuevas formas para entender el paisaje urbano a través de la incertidumbre.

Se analizaron una serie limitada de prácticas, que mediante principios comunes, generaron una idea de la ciudad casual y que se han denominado Serendipicity. Se han estudiado proyectos, sencillos y comunes, con el propósito de presentar evidencia de cómo consiguieron ofrecer condiciones propicias para una ciudad más inclusiva.

**Palabras clave:** Espontáneo, hallazgo, inesperado, cotidiano, interacción

### Abstract

Important worldwide urban projects in the period 1965-1975 were selected and analyzed in this research, that contributed to the formulation of a counter discourse on the hegemonic urbanism, supported the citizens awareness and formulated alternative positionings, making manifest new ways to understanding the urban landscape through the uncertainty.

A limited set of practices were analyzed by using common principles to generate an idea of a casual city what is called Serendipicity. Simple and common projects were studied in order to present evidence about how they got to offer favourable conditions for a more inclusive city.

**Keywords:** Spontaneous, finding, unexpected, daily, interaction.

\* Mg. Arq. Facultad de Ingeniería, Escuela de Arquitectura, Universidad Católica Santo Toribio de Mogrovejo. Avenida Panamericana Norte N° 855, Chiclayo, Perú. Correo electrónico: raulgalveztirado@gmail.com

\*\* Mg. Arq. Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Universidad de Sevilla. Avenida Reina Mercedes N° 2, 41012, Sevilla, España. Correo electrónico: josealgeciras@gmail.com

## 1. Introducción

El debate sobre la ciudad contemporánea nos sirve como telón de fondo para buscar nuevas estrategias urbanas que respondan a los cambios culturales del habitar humano. Estudiar experimentos urbanos de la década de 1960, que contribuyeron a la articulación de un contra-discurso del urbanismo hegemónico, resultan oportunos hoy como punto de partida para repensar la ciudad a través de la incertidumbre, la espontaneidad y lo casual.

Los objetivos principales de esta investigación fueron:

- Analizar y discutir proyectos urbanos del periodo 1965-1975<sup>1</sup>.
- Determinar las influencias en la arquitectura y el urbanismo contemporáneo de los proyectos urbanos del periodo de análisis.
- Definir el paradigma de la *Serendipicity*.

En esta investigación hemos analizado el espacio urbano en general, y el de la arquitectura en particular, de una serie limitada de prácticas que mediante unos principios comunes generan una idea de la ciudad casual, que aquí hemos denominado *Serendipicity*. La disertación teórica de los conceptos-secuencias, y su relación con los proyectos estudiados nos permitirá comprender las cualidades fundamentales de una *Serendipicity*.

## 2. Conceptos

*Desterritorialización*: Es un concepto inventado por Gilles Deleuze y adquirido por Félix Guattari para explicar el proceso que experimenta el ser humano contemporáneo, afirmando que:

... Sus territorios existenciales originarios, cuerpo, espacio doméstico, clan culto ya no se asientan sobre un terreno firme, sino que se aferran a un mundo de representaciones precarias y en perpetuo movimiento. (...) Hoy en día todo circula, la música, la moda, los eslóganes publicitarios, los gadgets, las sucursales industriales y, por tanto, todo parece permanecer en el mismo lugar, hasta el punto de que las diferencias se borran entre situaciones manufacturadas y dentro de los espacios estandarizados donde todo se ha vuelto intercambiable. (Guattari, 2003, p. 38).

*Hipertecnológico*: El prefijo hiper, procede del griego *hypér*, sobre, que denota exceso, superioridad. Se utiliza en la formación de palabras con el significado de *mayor, superior, por encima de lo normal*. La tecnología como conjunto de conocimientos que permiten diseñar y crear bienes y servicios que faciliten la transformación del medio, influye de manera notable en el progreso social y económico y su carácter comercial hace que esté más orientada a satisfacer los deseos, anhelos y necesidades de los más prósperos que las necesidades esenciales de los más necesitados. Con el uso intensivo de la tecnología en las ciudades, la hipertecnología, aumentan las desigualdades sociales.

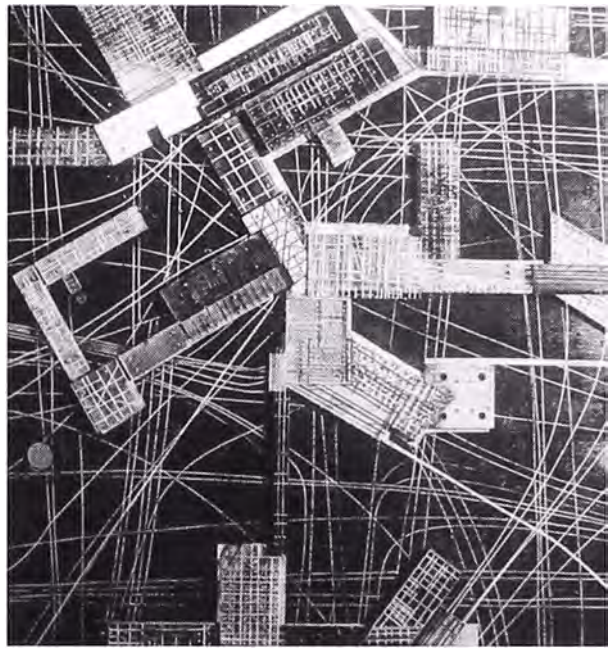


Foto 1: Grupo de Sectores.

Fuente: Sitio web Arqueología del futuro, en:  
<http://bit.ly/uVRPyx>

*Infantilización:* Guattari (2009) denomina “una especie movimiento general de imposición y de infantilización regresiva (sic) (p. 8) de la subjetividad de nuestro tiempo a la incapacidad de las masas humanas para abrirse a las relaciones interindividuales positivamente y para comprender la dignidad de las otras formas de vida.

*Serendipia:* François Ascher (2009), nos plantea la *serendipia* en la disciplina urbanística, como un modelo de funcionamiento creativo que propicia encuentros imprevistos que generan proyectos interesantes.

*Metarrelato:* Se trata de grandes relatos unificadores. Para Jean-François Lyotard (1994) la Modernidad se sustentó sobre meta relatos, de carácter ideológico y teleológico, que entraron en crisis a mediados del siglo XX y que ya no tienen vigencia, porque lo que es verdadero o falso, justo o injusto se sustentan en criterios que deben legitimarse.

*Ambientes (ambiances):* El urbanismo unitario de la Internacional Situacionista entendía por *situación* la construcción provisional de entornos a través de una acción colectiva. Como definieron los situacionistas en su publicación principal, una situación construida es “un momento de vida construida concreta y deliberadamente para la organización colectiva de un ambiente unitario y un juego de acontecimientos”<sup>2</sup>.

*Situacionistas:* La Internacional Situacionista, creada en 1957 y definitivamente disuelta en 1972, produjo un heterogéneo conjunto de propuestas,

que habían alcanzado una formulación embrionaria en el Movimiento Letrista, dirigidas a reexaminar el arte y la sociedad de su tiempo a través de medios tan diversos como el cine y la poesía, los carteles y el colaje, las propuestas urbanísticas, y las acciones de diversos tipos. Los *situacionistas* participaron abiertamente en el acontecimiento histórico *Mayo del 68*.

*Infraestructura:* Se trata de construcciones que sirven como soporte para el desarrollo de las actividades arquitectónicas. En el caso de los proyectos que aquí se presentan, la funcionalidad de esta construcción no sólo permite el soporte para otras actividades, sino además es condición activa en la relación activa entre la arquitectura, el urbanismo y el paisaje.

*Parametría interactiva:* Permite la manipulación precisa por parte de los usuarios finales del diseño urbano elegido a través de los diferentes diseños o prototipos urbanos, que son proyectos individuales, fragmentos catalizadores de las dinámicas del crecimiento y el cambio urbano, que mediante un proceso geométrico y matemático, organizan el entrelazado de los procesos urbanos injertados en la ciudad, de forma que generan una influencia sobre sus cambios, desencadenando modificaciones concretas. Y aunque, aparentemente, la cantidad de alternativas que ofrece esta forma de proyectar es grande, actualmente los software utilizados son capaces de filtrar estrictamente todas las opciones en respuesta a las condiciones que se establecen. Y así, lo infinito y opcional se convierte en concreto y único. La respuesta a multitud de cuestiones que muestra el espacio urbano se resume en una sola

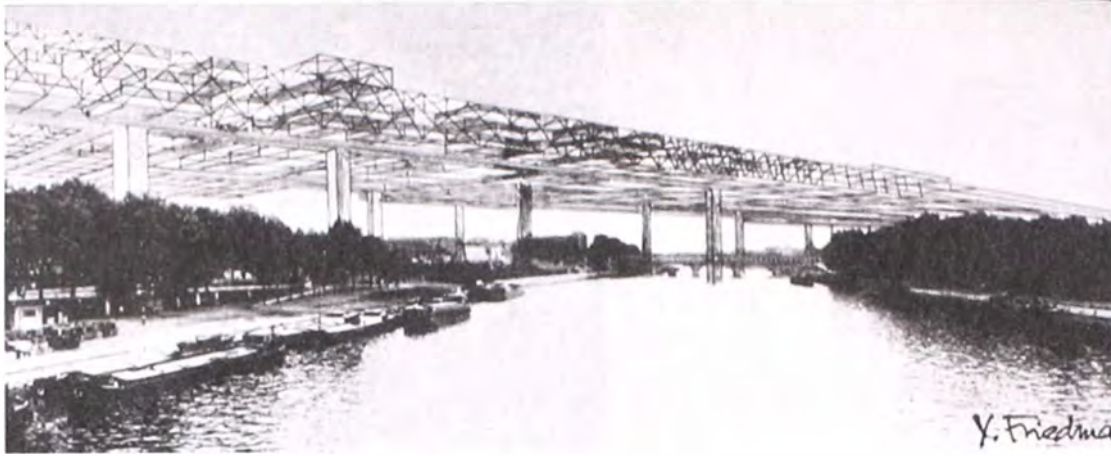


Foto 2: Ville Spatiale sobre el río Sena, 1960.

Fuente: Friedman, Y. (2006). Pro Domo. Barcelona: Consejería de Cultura.

16

figura, que responde fielmente a los parámetros que le han sido solicitados y que además permite ser cambiado constantemente según sus requerimientos.

*Articulación tectónica:* Retícula tridimensional deformada sin ninguna orientación estructural y concebida mediante los flujos de circulación. La superficie continua permite la interacción entre los niveles que se plantean en una superposición de capas, sin forma reconocida, constituidas por planos ondulados que combinan una diversidad de usos y con varias alternativas en su recorrido.

*Redes maquinicas-tecnológicas:* Concepto ideado por William Mitchel (2003) para referirse a extensiones o prótesis para intermediar entre el universo físico y los humanos y que de esta forma podamos formar parte de un mundo interconectado e interdependiente. Guattari (2009) presenta esta idea con el concepto de ecología maquinica.

*Espacios intermedios:* Kisho Kurokawa (1997) representa en los espacios intermedios la condición necesaria para lograr la simbiosis entre cultura, ecología y tecnología. Estos espacios permiten el sometimiento a las normas comunes de elementos opuestos para llegar a un entendimiento común. Los espacios intermedios no existen como algo concreto, sino que podríamos definirlos como algo no permanente y dinámico.

*Racionalismo occidental:* El principio funcionalista por el cual cada parte o espacio tiene una misma función no es sólo el producto de la modernidad. La clasificación y el análisis mediante la razón es un

argumento central en la cultura filosófica occidental de todos los tiempos y se puede remontar hasta el pensamiento filosófico de la antigua Grecia. En su *Metafísica*, Aristóteles afirmó que "las principales especies de lo Bello son el orden, la simetría y la delimitación, que se enseñan sobre todo en las ciencias matemáticas" (García, 2012, p. 183). La simetría es una palabra que deriva del *sin*, común, y *de-metreo*, medición, que significa dividir un objeto en la misma medida o cantidades. Por tanto, la filosofía de la antigua Grecia era redimir al hombre del caos mediante el ejercicio de la razón en la forma de clasificar, analizar, definir y limitar los fenómenos.

### 3. Marco teórico

La concepción contemporánea de las *ciudades desterritorializadas* (Guattari, 2009) requiere del reconocimiento de los vectores que afectan a una realidad urbana densa, con ciudades obligadas a convivir con discursos cruzados, que llegan a ser fracturados y disléxicos. Esta investigación considera que las ciudades no son simplemente una cuestión formal, sino un estado mental, son la principal puesta en escena de las sociedades y el lugar privilegiado para esa convivencia entre extraños, que por estímulos pasan a ocupar lugares insospechados, incluso no físicos<sup>3</sup>, que se convierten en espacios de sociabilidad, como las cabinas de internet.

Las ciudades actuales deben afrontar la coexistencia de lo hipertecnológico y lo mediocre habitando en un mismo espacio y tiempo; los no-lugares modernizados y los hiper-lugares abandonados; han



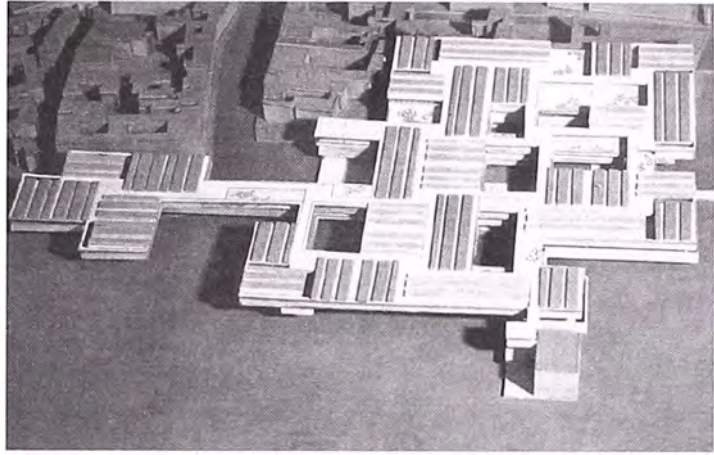


Foto 3: Propuesta para el hospital de Venecia.  
Fuente: <http://bit.ly/uLg5jR>

modificado su forma, han perdido su centro, se han fragmentado y han modificado su estilo de vida hasta el punto que cabe cuestionar que la vieja ciudad pueda cumplir las funciones civilizatorias y de urbanidad. En su análisis sobre la noción de subjetividad, Guattari (2003) nos previene del peligro de la petrificación de ciudades. Este proceso se hace evidente desde el momento en que se pierde el gusto por el acontecimiento singular, por lo diferente y lo imprevisto. Poblaciones desarraigadas, sin futuro, dentro de las mismas ciudades capitalistas desterritorializadas, una sociedad cuya única finalidad es la producción de bienes materiales o culturales estandarizados, que no permiten la expansión ni el desarrollo de las capacidades humanas. La infantilización de los comportamientos y la constante búsqueda de la felicidad, anestesian y postergan hasta lo inadmisibles instintos y sentimientos propios de la condición humana.

Un territorio en tensión “con lleva situarse en el espacio abierto de las estructuras difusas que generan los flujos humanos que recorren la ciudad” (Jarauta, 2002, p. 39). La arquitectura se encuentra requerida por la sociedad como conductora de libertades provisionales, en situaciones concretas. Experiencias específicas que se recorren a través de las sensaciones. Los referentes para pensar en la libertad como principio social los encontramos en aquellos proyectos en los que se luchó por la conquista de la libertad en el lugar natural de los conflictos socio-políticos y nuevos cambios sociales, la ciudad, un lugar cultural donde crecieron una amplia serie de ideas y proyectos cuya intención principal no era otra que la de construir espacios abiertos para una nueva

sociedad en libertad, “cuya forma de vida siempre transitoria iba definiendo según la lógica de los acontecimientos” (Jarauta, 2002, p.39).

Construir un planeta humanamente habitable implica la creación de ámbitos para la proyección emocional del sujeto y su colectividad en el territorio, estar abierto a lo espontáneo, al hallazgo afortunado e inesperado, a lo cotidiano, a la improvisación, a la casualidad, a la coincidencia o al accidente, a la interacción con el otro, estas acciones llevarán a poner cada vez más el acento sobre la ciudad como medio de producción de la subjetividad, mediante nuevas prácticas arquitectónicas; que al aplicar el concepto de *serendipia* encontrarán y harán suyo su lugar.

#### 4. Metodología

La metodología consiste en la disertación teórica de doce conceptos-secuencias, y su relación con los proyectos estudiados. Ello permitirá comprender las cualidades fundamentales de una *Serendipicity*.

La investigación se centra en el análisis de estrategias urbanas que han utilizado criterios de intuición, espontaneidad, por encima de lo certero y lo preciso. El encuentro fortuito de tácticas de diseños urbanos distribuidas en seis capítulos o mesetas, que se conectan entre sí por nodos de enlace, doce conceptos que se van repitiendo en cada capítulo y cuya síntesis establece la unión entre las partes previamente analizadas y hace posible descubrir las relaciones esenciales y características generales entre ellas, en definitiva la *Serendipicity*.

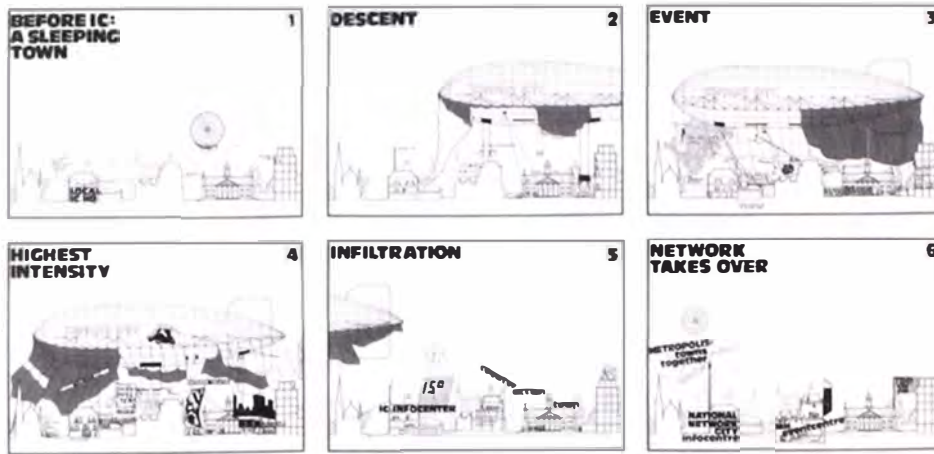


Foto 4: Secuencia de efectos en una típica Englishtown, según Peter Cook  
 Fuente: Sitio web The Archigram Archival Project, en:  
[http://landscapeismorgan.files.wordpress.com/2011/02/archigram\\_instantcity.jpg](http://landscapeismorgan.files.wordpress.com/2011/02/archigram_instantcity.jpg)

18

Diferentes son las causas que generan intervenciones creativas sobre el espacio público, no son universales ni generales, sino que se circunscriben a territorios determinados con un bagaje cultural e intereses concretos, y, que por tanto no puede traducirse en un único metarrelato (Lyotard, 1994), sino en pequeños relatos separados y unidos por sensibilidades diversas a la hora de enfrentarse a las problemáticas del espacio público. No proponemos un sistema exhaustivo de análisis de relaciones novedosas entre planificación y ciudad, sino sólo *seis mesetas* (Solà Morales, 1996), o la manera de las *mil mesetas* descritas por Deleuze y Guattari (2003), desde las que ver, entender, problematizar y juzgar la compleja red de interacciones que existe en cada uno de estos instrumentos y donde se deberá reconocer la propuesta de ciudad casual que ofrece la investigación

El interés de esta investigación es descubrir la circunstancia de cada concepto, siguiendo la lectura de *Milleplateaux*, (Deleuze & Guattari, 2002) es prescindible para esta investigación la búsqueda de la esencia del concepto, porque este razonamiento permite mayores posibilidades de elegir procedimientos, transmutaciones de las *consecuencias* a cada entorno en el espacio y en el tiempo. Con la selección de cada meseta se trazará un mapa de circunstancias o *con-secuencias*, que se irán repitiendo, transformando y ampliando con cada una de las mesetas posteriores; la unión de estas mesetas y sus nodos van a formar la *Serendipicity*. Un ejemplo, para comprender la *Serendipicity*, se produce cuando un grupo de personas dibuja una composición en secuencia, para crear, espontánea y lúdicamente, por turno

cada participante dibuja en una hoja de papel, luego la dobla, oculta su aporte dejando visible unos cuantos puntos de conexión y a continuación lo entrega al siguiente participante, el resultado es un gráfico conocido como *cadáver exquisito*. Lo importante de cada meseta son los nodos, finalmente visibles; los vínculos que permiten la construcción de algo nuevo, como resultado del despliegue de cada parte, puede carecer de lógica por su carácter aleatorio o fortuito, sin embargo la presencia de los nodos generan una estructura, y el todo nuevo se comporta como una unidad.

## 5. Resultados

Lo que sigue es un intento por formular sobre la arquitectura contemporánea, siquiera indirectamente, algo de luz: la de fragmentos diseminados y propuestas incomprendidas que proviene de la arquitectura entre los años 1965 y 1975; de tal manera que, en lo sucesivo, toda alusión al presente quedará expresada, no en los términos de un análisis explícito de obras recientes, sino en la actualidad de algunos fenómenos con mayor recorrido histórico.

En nuestro análisis hemos considerado las atmósferas creadas por New Babylon, definidas por Constant; para abordar a continuación sus paralelismos con la estructuras irregulares de Yona Friedman; toparnos con los mat-buildings según fueron presentados por Alison Smithson, una tipología de extensión horizontal entre el edificio y la ciudad; la ideación de Archigram de las tecnologías creativas para ciudades abiertas a sus ciudadanos; ciertamente precursores de las experiencias propuestas por Archizoom y



Foto 5: Superestudio: Monumento continuo: New New York, 1969.  
Fuente: Sitio web tallervdelacruz.wordpress, en: <http://bit.ly/rC7Xct>

Superestudio, que replantean los límites de la sociedad y el espacio arquitectónico; para llegar al manifiesto de Kisho Kurokawa sobre la nueva era de la simbiosis, entre el hombre, la tecnología y la naturaleza, sus propósitos y sus logros aparecen, aún hoy, con renovada vigencia.

En el cuadro N° 1 se muestran seis filas horizontales, cada una de ellas representa las mesetas en las que está distribuida esta investigación. Cada meseta a su vez incorpora uno o más grupos de arquitectos que, mediante sus proyectos o manifiestos, han sido capaces de demostrar la importancia de incorporar prácticas urbanas novedosas y modos diferenciados de enfrentarse al proyecto urbano.

Esta serie de proyectos nos aportan datos, imágenes y referencias para componer una visión distinta de las ciudades. Las propuestas urbanas analizadas en esta investigación demuestran que compartían una serie de rasgos distintivos, puntos de conexión que se hacen visibles en cada obra. El *cadáver exquisito* que se va creando en esta investigación enlaza los conceptos que se van repitiendo en cada uno de los grupos y que dibujan una composición en secuencia. A continuación describimos los doce *con-secuencias* que resumen las estrategias de improvisación de una *Serendipicity*.

### 5.1 Construcción de ambientes.

Existen casos en que los ciudadanos han logrado conquistar sus espacios, luego de un proceso de permanente aventura, creando nuevas ciudades casuales, espontáneas, recorribles en todas sus

direcciones. Este mundo de deseos y sensaciones, donde se celebra la vida urbana, se obtiene mediante dos mecanismos esenciales, la conservación de los existentes y búsqueda de nuevos espacios de intimidad, y la tolerancia para la convivencia entre extraños. Esta idea de contexto, que los situacionistas llamaron *ambiances*, se registra cuando se reacciona instantáneamente y de manera vibrante a la mínima alteración de la forma de vida los ciudadanos.

En general, las actuales tendencias ambientales de los arquitectos occidentales se centran en la producción de efectos. Entornos capaces de cambiar de aspecto mediante *gadgets*<sup>4</sup> variados o imitando a formas naturales. La posibilidad de ir más allá de un mero amplificador de sensaciones, conseguir dispositivos que hagan variar nuestra percepción, simulacros físicos que activen y alteren nuestros sentidos.

En el panorama contemporáneo de la arquitectura oriental, estudios como el de SANAA (Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa), su interés por la mutabilidad sensitiva, no se produce mediante materiales que son o emulan la naturaleza, sino más bien, mediante la creación de efectos que dependen de factores externos a la propia materialidad de los elementos que componen el diseño como, la cambiante luz del sol durante el día, los colores del paisaje, o la propia sensibilidad del espectador.

Si para la mayor parte de los arquitectos occidentales la elección o diseño de los materiales producen la construcción de los ambientes, en el caso de la inmaterialidad japonesa, es el propio entorno el que enriquece la propuesta arquitectónica para intensificar sus efectos.

Cuadro 1. Mesetas

MESETAS	GRUPO/ ARQUITECTO	PROYECTO/ MANIFIESTO	CIUDAD/ PAÍS	AÑO	PRÁCTICAS URBANA
Entornos poli atmosféricos	Internationale Situacionniste/ Constant Anton Nieuwenhuys	New Babylon: City for Another Life (ver Foto 1)		1956-1974	Urbanismo unitario. Psicogeografía. Deriva. Construcción de ambientes.
Estructuras irregulares	GEAM: Grupo de Estudios de Arquitectura Móvil. Yona Friedman	<i>Villespatiale</i>	Túnez - <i>Nueva ruta en la Medina de Túnez</i> - Túnez	1959	Auto planificación. Autarquías urbanas. Regularización del sector cuaternario. <i>Merzstrukturen</i> : Estructuras irregulares.
			París <i>Paris spatial</i> Francia (ver Foto 2)	1959	
			Nueva York - EE.UU.	1964	
			Tel Aviv - <i>Puente de la paz en Tel Aviv</i> - Israel	1990	
			Venecia - <i>Venezia Nuova</i> - Italia	2005	
Patrones de asociación	Team 10 Alison Smithson	Mat-building (ver Foto 3)			Patrones de asociación: identidad con el medio, movilidad y transformabilidad.
Finales abiertos	Archigram Peter Cook	Instantcity (ver Foto 4)	New Towns -Inglaterra Los Ángeles - EE.UU.	1968	Estructuras móviles. Redes de servicios.
		Centro de ocio	Montecarlo - Mónaco	1969	Serviced Park. Serviced Shed.
Contra-Espacios	Superstudio Adolfo Natalini	Monumento continuo: <i>New New York</i> (ver Foto 5)	Nueva York/EE.UU.	1969	Urbanización total.
	Archizoom Roberto Gargiana	No-Stop-City (ver Foto 6)		1969	Contra-espacios.
La Era de la simbiosis	Metabolista Kisho Kurokawa	Metabolism 1960. The Proposals for New Urbanism. Metabolism 1961. (ver Foto 7)	Japón.	1960-1970	Megaestructuras modulares. Crecimiento orgánico.

Fuente: Elaboración propia.



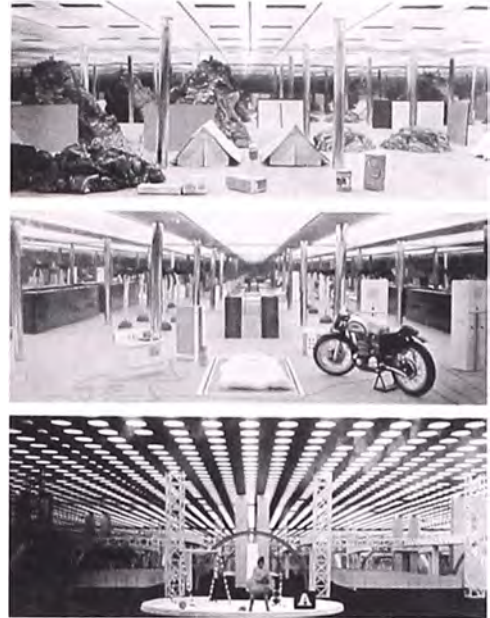


Foto 6: Archizoom.

Fuente: Sitio web e-flux, en: <http://bit.ly/cVv6xs>

## 5.2 Condición de infraestructura

Esta condición surge por la necesidad de definir un nexo de la ciudad y el contexto, que pueda coexistir con el propio paisaje. La combinación de estos conceptos hace posible la creación de espacios habitables en los que la movilidad permite la relación con la infraestructura.

Este concepto está presente en todas los casos revisados, aunque cada uno presenta una relación diferente respecto a la cota del terreno: para Yona Friedman y los situacionistas, la estructura es libre tanto en altura como en relación con el contexto; en cambio, el *mat-building* propone la infiltración o invasión en la propia trama urbana; itinerantes en el caso de Archigram; estructuras autoreferenciales en plena ignorancia con el afuera, como las propuestas por Archizoom y Superstudio; o con una condición de soporte para el crecimiento orgánico de la ciudad, sugerido por la filosofía metabolista.

Una de las características de la modernidad, fue el control del paisaje urbano, desde una visión omnicompreensiva del espacio. En respuesta a esta concepción del paisaje urbano, y el momento contracultural que atravesaron las utopías de la década de 1960, se experimentaron una convivencia con el entorno, que derivaban a una nueva condición del paisaje urbano, incluyendo el concepto de *límite difuso*.

El nuevo paisaje urbano, se diseñó considerándolo un espacio de sensaciones, sin fronteras espaciales, dentro de una concepción tridimensional de líneas que se separan o no del territorio; consiguiendo así

un espacio matricial y en red que puso el acento en el urbanismo tridimensional, motivando una gestión inteligente de programas, espacios y naturalezas. Actualmente los grupos de ciudadanos comprometidos con esta tendencia, se dedican con especial esmero a la generación de energías sostenibles, singulares soportes que funcionan como captadores energéticos y como tablero amplificador de relaciones sociales.

## 5.3 Transformación continúa

El pensamiento de la modernidad consideraba una estructura especial al espacio urbano, diferenciándola de la arquitectura. Considerando los cambios de pensamiento de esa época, la arquitectura serviría como crítica que desvelaría las contradicciones de una sociedad basada en el consumo y en una economía de producción estandarizada, sustituyendo esta lógica por una nueva vía para entender el futuro como fruto de un discurso centrado en la satisfacción vital, conciliando la producción masiva con un consumo diferenciado. La nueva lógica evitó la solidificación de cualquier modo de vida y la apuesta por la movilidad, que permitieron al ciudadano la oportunidad de participar y optar a ejercer por sí mismo el control sobre su entorno.

Los ejemplos analizados, presentan una variabilidad inédita de situaciones, con nuevos planteamientos constructivos y urbanísticos, en demanda de composiciones espaciales flexibles y dinámicas, a través de los ciclos de cambio y la constante regeneración del tejido urbano. En el presente, la utilización de sistemas emergentes de

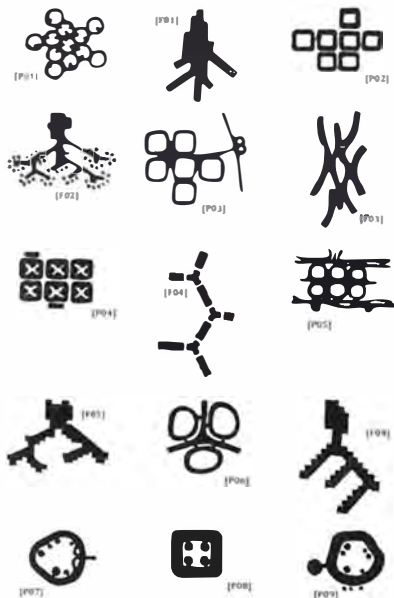


Foto 7: Iconografía metabolista.  
Fuente: Sitio web Arqueología del futuro, en: <http://bit.ly/sh4VZj>

parametría interactiva aplicada a la ciudad que son indiferentes a la repetición y a la modulación, reconocen situaciones que están en permanente transición y permiten el pacto de procesos programados y siempre modificables. De este modo, se plantea que la forma de la ciudad no sea la protagonista sino que se adapte a la sociedad y no al revés. Con este tipo de sistemas de diseño se pretende un crecimiento no especulativo de las ciudades, adaptativo, evitando la imposición de un trazado unilateral, que no tenga en cuenta opiniones de los colectivos involucrados. Hibridación y mezcla en espacios, ambientes y usos, capaz de proporcionar el soporte para que se desarrolle el tejido social complejo. Sistemas emergentes que nos permiten primar la entelequia del proyecto, entendida como proceso programado y siempre ampliable, frente a la idea iluminadora del proyecto finalista, cerrado y no adaptativo.

#### 5.4 Extensión horizontal

La movilidad y transformabilidad se traducen en diseños urbanos con intersecciones que se van repitiendo hasta formar un entramado, un sistema modular perfectible, con una capacidad de indeterminación funcional, de crecimiento y repetición sin límites. En muchos casos si se logra obtener un nuevo suelo urbano donde desarrollar y alternar actividades y recorridos, sólo se consigue un espacio híbrido, ambiguo y variable. Por ello es necesario localizar *soportes de extensión horizontal* que incorporen programas urbanos a diferentes escalas, esto implica una articulación tectónica organizada por líneas de conexión a través de superficies que enlazan los nodos existentes. Estos

soportes para cumplir con esta condición deben ser compactos, extensos y lineales.

La condición contemporánea ha optado por modificar el perfil y vincularse con una fascinante alternativa, en la que las capas superpuestas, sin forma, constituidas por planos ondulados envuelven el lugar de implantación. Actuando simultáneamente para combinar diversidad de usos y apoyar la mayor variedad de eventos con una cantidad mínima de definición permanente. Proyectos con gran repercusión mediática en los medios especializados como, la Terminal del puerto internacional de Yokohama (Japón) del equipo formado por Farshid Moussavi y Alejandro Zaera dan buena prueba de ello.

#### 5.5 Oposición a la ciudad heredada

En el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna de 1933 los participantes discutieron las bases para lo que denominaron "la ciudad funcional", propusieron que los problemas sociales que afectan a las ciudades podrían ser resueltos mediante una estricta segregación funcional. Los ideales propuestos en la Carta de Atenas fueron utilizados como base del diseño de la reconstrucción de ciudades de la Europa post-guerra, sin obtener un consenso general, pues se registran movimientos ciudadanos que se opusieron a estos proyectos. Este precedente ayuda a comprender las renovadas e interesantísimas proyectos que llegaron a realizarse, fundamentalmente a través de sus propuestas, que funcionan activando la arquitectura hasta el límite de poner en evidencia las contradicciones del sistema productivo en el que se estructura la realidad.

## 5.6 Yuxtaposición al trazado urbano

La yuxtaposición a la ciudad existente se registra en todas las propuestas estudiadas, ellas se incorporaron al contexto más inmediato, utilizando para ello por igual su espacio, su arquitectura y su comunidad, aunque tuvieron diversos planteamientos dialécticos entre la antigua y la nueva configuración, para cohabitar, para implementarse, encerrarse e incluso superponerse a lo existente, siempre con una actitud crítica.

La vocación sabotadora sobre los espacios urbanos y arquitectónicos, que proponían los trabajos de los grupos analizados en la investigación, se conseguía a través de algunas técnicas concretas como, el *détournemen* para los situacionistas; mediante esta herramienta se distorsionaba el sentido original de los elementos preexistentes, de la misma forma, el objetivo que se plantea en el resto de los proyectos analizados era poner en igualdad el plano de trabajo, la ciudad histórica, con las propuestas futuras. Una de las técnicas más utilizadas fue el colaje, su efecto comunicativo, como elemento básico para la elaboración de los proyectos, llevaba implícito un trabajo que casi de forma simbólicamente se explicaba como mecanismo proyectual. La técnica del colaje opera mediante la superposición, el apilamiento de materiales diversos y la compatibilidad de imágenes de mundos diferentes.

## 5.7 Crecimiento ilimitado

Frente los problemas urbanos ocasionados por la alta densidad urbana y el crecimiento demográfico,

la opción más sencilla es incrementar del suelo urbano, se registran casos de ocupación de lo natural por lo artificial. También se evidencian algunos ejemplos que incluyen a la naturaleza, como en las denominadas *arquitecturas infinitas* como, el Monumento continuo de Superstudio o *Non-Stop-City* de sus conciudadanos florentinos Archizoom, que representan proyectos de escala planetaria, diseños dentro de un espacio sin barreras, intercalados al entorno urbano y que ofrecen nuevas experiencias urbanas donde lo natural se presupone externalizado, como un pensamiento pre-ecológico basado en la existencia como sentido de "ser en la instalación", donde no existen problemas de energía y medio ambiente. Esta concepción de progreso ilimitado, basada en un futuro infinito e ilimitado, no identificaba las serias consecuencias sobre el planeta, como el cambio climático, y desde hace algunas décadas ha sido modificada por una cultura de la coexistencia, que asume la necesidad de imponerse límites al desarrollo de las ciudades, para proteger el medio ambiente entre otros parámetros.

## 5.8 Participación social

Los conflictos socio-políticos y sobre todo las revueltas estudiantiles de alcance global han producido cambios en la sociedad, favoreciendo la formación de un nuevo ciudadano capaz de gerenciar nuevas propuestas urbanas. Sus artífices, a pesar de pertenecer a diferentes países, utilizaron por igual en este contexto su espacio, su arquitectura o su comunidad para desarrollar sus ideas. Estas propuestas, en gran medida utópicas,

fueron una aventura hacia un futuro compartido y disfrutado por todos, en el que la arquitectura era examinada por su función social, y su capacidad de modificar la realidad, que desvelaba paradójicamente un devenir para la ciudad y para la arquitectura en la que el individuo adquiere protagonismo en el espacio real; movimiento que considera al espacio urbano como un entorno educativo.

### 5.9 Imprevisible/improvisación

La arquitectura y la ciudad como agentes de la reforma social se tradujeron en una vinculación a los sentimientos y a lo casual, así como en un espacio urbano generoso, y compatible con todas las actividades humanas. Los proyectos eran pensados desde la participación social, en los que la espontaneidad en las decisiones y las intuiciones primaban sobre cualquier tipo de racionalidad. El espacio urbano así entendido era el lugar de la sorpresa y la exhibición sin prejuicios. La capacidad de auto-organización del espacio habitable por los individuos, y la posibilidad de sorprenderse de la cotidianidad hacían posible un hábitat orientado desde los deseos del sujeto y sus experiencias. Son las experiencias obtenidas a partir de esta nuevo rol social las que conducirán a formas desconocidas.

A la crítica social y económica, se le sumaba la voluntad por romper con la cultura objetual, que desde las vanguardias estructuraban tanto el diseño como la arquitectura. Los proyectos urbanos estudiados en esta investigación destruyen la cultura objetiva del diseño y la forma de habitar la arquitectura, consiguen transformar los valores del

espacio privado y ofrecer un espacio de acontecimientos, tiempos y relaciones.

### 5.10 Disolución del objeto único

A la crítica social y económica, se le sumaba la voluntad por romper con la cultura objetiva, que desde las vanguardias estructuraban tanto el diseño como la arquitectura. Proyectos como los *mat-building*, definidos por el *Team 10*, destruyeron la objetualidad del diseño y la forma de habitar la arquitectura, consiguiendo transformar los valores del espacio privado y ofreciendo un espacio de acontecimientos, tiempos y relaciones.

En contraposición a los mecanismo establecidos desde la Carta de Atenas y a favor de la disolución del objeto único, grupos como el *Team10*, *Archigram* o los *metabolistas japoneses*, experimentaron en nuevas formas a escala urbana, que permitía una gran versatilidad, adaptabilidad a los tejidos existentes y posibilidad de crecimiento o decrecimiento, basándose en patrones de asociación de fluidez, cambio de intensidad por la programación diferenciada y un desarrollo infraestructural que permite huir de los modelos puramente objetuales.

### 5.11 Confianza tecnológica

Luego de la desaparición de una cultura visual basada en el objeto, la arquitectura se presenta en otro contexto, una nueva manera de entender el futuro como fruto de un mundo hipertecnológico. Los adelantos tecnológicos posguerra que se empezaron a utilizar en las viviendas y sus instalaciones de iluminación y aire acondicionado,



favorecieron la génesis de proyectos como, *New Babylon*, *Instantcity*, *Monumento continuo* o *Non-stop-city*, que ocasionaron la personalización de espacios, facilitando el uso y voluntad de los usuarios y finalmente, posibilitaron el *pensar la vivienda*. Estos ideales sólo fueron posibles al considerar, entre otras condiciones, el trabajo delegado a máquinas y la revolución informática, un futuro tecnológico avanzado que permitiría una liberación cada vez mayor del tiempo de la actividad humana potencial y la posibilidad de generar actividades colectivas creativas y de ocio; esta noción de confianza tecnológica no ha hecho más que perfeccionarse en la actualidad, donde la arquitectura convive con una capa de flujos electrónicos, en el que la mediación ente el universo físico y los usuarios, se lleva a cabo mediante redes maquínicas-tecnológicas, como nuevas extensiones o prótesis humanas: desde las redes urbanas modernas a las redes de comunicación contemporáneas y desde la inteligencia artificial a la realidad aumentada.

### 5.12 Mezcla programática

La transferencia continua de programas así como la flexibilidad para dar cabida a las intensidades y a las condiciones cambiantes, permitiendo la mezcla de usos y dando lugar a la modificación de los destinos de éstos según las necesidades del momento se consideraron vitales para el diseño de proyectos, como así lo demuestran la *Villespatiale* de Yona Friedman o aquellos etiquetados como *mat-buiding* por Alison Smthison. En estos proyectos existe una superposición de capas independientes, pero permanentemente

interconectadas, que propicia la coexistencia no conflictiva de espacios industriales, comerciales, administrativos, culturales y residenciales.

Para Kisho Kurokawa, gran valedor del metabolismo japonés, los espacios intermedios recuperarán la mezcla de funciones que se perdieron con la declaración de la Carta de Atenas redactado en el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM), donde se analizó la ciudad y se dividió en áreas de trabajo, para el descanso y el ocio, con facilidad para el transporte y conexión entre áreas con funciones diferentes. Los sistemas actuales de planificación del uso del suelo, herederos del racionalismo occidental, dividen la ciudad en un código de colores. El principio es evidente no sólo en el sistema de zonificación que segrega las zonas residenciales de las industriales, sino también la segregación por razas y clases, por ejemplo Chinatown y Harlem en Nueva York, y la designación del centro de la ciudad como un distrito de negocios y los suburbios destinados a barrios residenciales. La política de bienestar social se concibe en el mismo sentido. Los discapacitados y los ancianos se trasladan a instalaciones especiales, no sólo segregados sino también separados de las relaciones humanas normales de la comunidad y la familia, tratados bajo la tutela del Estado. Para Kurokawa es fundamental recuperar y reclamar la amplia gama de esferas perdidas y sacrificadas por los principios de la arquitectura moderna, la segregación y el dualismo. Es imprescindible conseguir zonas intermedias donde sean posibles, la totalidad de la existencia, el caos, la complementación de funciones y la ambigüedad (Kurokawa, 1997).

Lo expuesto, no implica que existan otras prácticas urbanas y otras posibles interpretaciones y análisis de las mismas que pudieran contribuir o incluso ampliar los conceptos y conclusiones que exponemos. También consideramos oportuno señalar que estos proyectos nos cuentan muchas cosas que ya sabemos, sin duda, de nuestras propias experiencias de la ciudad, pero lo importante ha sido destacar cómo consiguen que las relacionemos con otros fenómenos, cómo ofrecer condiciones propicias para la creación improvisada, que estimulan la casualidad y la intuición.

## 6. Conclusiones

*Serendipicity* es una ciudad que ofrece condiciones para lo imprevisto y sea capaz de hacerlo útil, con arquitecturas que conquistan lugares, como el Monumento Continuo de Super studio; que promete espacios recorridos en todas las direcciones, como los *mat-buildings*; ciudades metabolistas, entendidas como soporte sobre el que ir sumando espacios habitables y acontecimientos urbanos; espacio para la celebración de la vida, un lugar para cuerpos en permanente estado de aventura y experiencia, como los propuestos por Constant en *New Babylon*. En definitiva, una racionalidad constructiva llevada hasta el límite, pero compatibilizada con el mundo de los deseos y las sensaciones.

*Serendipicity* es un conjunto de conceptos que relacionados entre sí y aplicados a proyectos urbanos hacen posible afrontar los rápidos cambios culturales, sociales y económicos que se producen en la ciudad mediante estrategias de improvisación útiles e inclusivas.

Nuestras ciudades requieren de estrategias urbanas con capacidad de anticipación capaces de añadir la duda, el placer y el cambio a los criterios de diseño para plantear un equilibrio válido entre las aspiraciones sociales contemporáneas y la arquitectura.

La ciudad casual no será el regreso a una ciudad europea más o menos mítica, ni a una ciudad americana como mancha de aceite urbano sobre el territorio. *Serendipicity* es diversa, siempre diferente, en constante cambio, ninguna semejante a otra, hecha de espacios y de modos de vida variados. En estas condiciones, el diseño arquitectónico y la programación urbanística han de ser considerados dentro de su movimiento, dentro de su dialéctica. Las aspiraciones colectivas cambian y cambiarán mañana cada vez más deprisa. Para ello, la ciudad casual necesita propuestas novedosas, lugares y no lugares, físicos e inmateriales, en definitiva, circunstancias que susciten los encuentros, la confrontación, el debate y den valor a las diferencias para la experimentación social del nuevo hábitat, que tendrían consecuencias considerables para estimular una voluntad general de cambio.

El valor y la aportación de esta tendencia hacia lo casual en la ciudad demuestran que es posible expresar crítica a través del diseño urbano. Porque más allá de este axioma, la arquitectura es un ámbito de combate simbólico que a veces deja de ser simbólico y se hace real. La función de la arquitectura quizás no sea producir un cambio social, pero todavía existen arquitectos que se empeñan en crear un clima oportuno donde ese cambio sea necesario.

## 7. Notas bibliográficas

- (1) La fecha elegida coincide con los movimientos sociales que se dieron en multitud de países durante ese periodo. En Europa, el mayo francés del 68, la primavera de Praga, los movimientos universitarios en oposición al franquismo en España, el otoño caliente en Italia (1969) o las movilizaciones laborales en Gran Bretaña (1972-73); en el continente americano, las protestas contra la Guerra del Vietnam junto con la muerte de Martin Luther King y Robert Kennedy en Estados Unidos, la matanza de la plaza de Tlatelolco de México (1968); y en Asia, la Revolución cultural china dirigida por Mao Tse Tung. Los proyectos de arquitectura expuestos en el artículo son deudores de estos movimientos culturales y considero que el ámbito es mundial.
- (2) Internacional Situacionista (1999). Textos completos en castellano de la Revista Internationale Situationniste (1958-1969). Vol. 1. La realización del arte Internationale Situationniste. No. 1-6. Madrid: Literatura Gris. p.16.
- (3) El antropólogo Joan Mayans analiza los chats en Internet como espacios de sociabilidad, donde es posible encontrar lógicas de consenso ya conocidas, en particular, por la naturaleza fractal y discontinua de los encuentros y por el papel de la apariencia.
- (4) Utilizamos el término en inglés *gadget* en lugar de las opciones que nos ofrece la lengua española como artilugio, aparato o herramienta, porque para el grupo Archigram tiene una connotación más amplia, al referirse a los objetos de consumo producidos y ofertados como deseos por la lógica capitalista. Esta connotación fue popularizada a partir de la segunda mitad del siglo XX por el psicoanalista francés Jacques Lacan.

## 8. Sitios web:

Arqueología del futuro,

<http://arqueologiadelfuturo.blogspot.com/>

Archigram Archival Project, <http://exp-edu.org/index.php?/project/archigram-archival-projects/>

e-flux, <http://www.e-flux.com/projects/>

tallervdelacruz.wordpress,

<http://tallervdelacruz.wordpress.com/>

## 9. Referencias bibliográficas

Ascher, F. (2009). *Diario de un hipermoderno*. Madrid: Alianza. pp.199.

Deleuze, G. & Guattari, F. (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. (José Vázquez Pérez con la colaboración de Umbelina Larraceleta, trad.). Valencia: Pre-Textos, 2002. 263 pp. (Obra original publicada en 1980).

Friedman, Y. (2006). *Pro Domo*. Barcelona: Consejería de Cultura.

García, V. (1997). *Metafísica de Aristóteles: Edición trilingüe*. Madrid: Gredos, 2012. 888 pp.

Guattari, F. (2003). Prácticas ecofísicas y restauración de la ciudad subjetiva. En *Quaderns d'arquitectura i urbanisme: Hiperurbano*, 238, 38-47.

Guattari, F. (2009). *Las tres ecologías*. (José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta, trad.). Valencia: Pre-textos. (Obra original publicada en 1996).

Jarauta, F. (2002, Octubre). La construcción de la ciudad genérica. En *Pasajes de arquitectura y crítica*. 4, 40, 38-40.

- Kurokawa, K. (1997) *Each One A Hero The Philosophy of Symbiosis*. Tokio: Kdansha.
- Lyotard, J. (1994) *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*. Madrid: Ediciones Cátedra. (Obra original publicada en 1994).
- Mayans, J. (2002). *Género chat o cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa. 215 pp.
- Mitchell, W. (2003). *Me++. The Cyborg Self and the Networked City*. Cambridge: MIT Press
- Solà-Morales, I. (1996). Presente y futuros. La arquitectura en las ciudades. En AA. VV. *Presente y futuros. Arquitectura en las grandes ciudades*. Barcelona: Col·legi Oficial d'Arquitectes de Catalunya/Centre de Cultura Contemporània.