

MISANTROPIA
zine



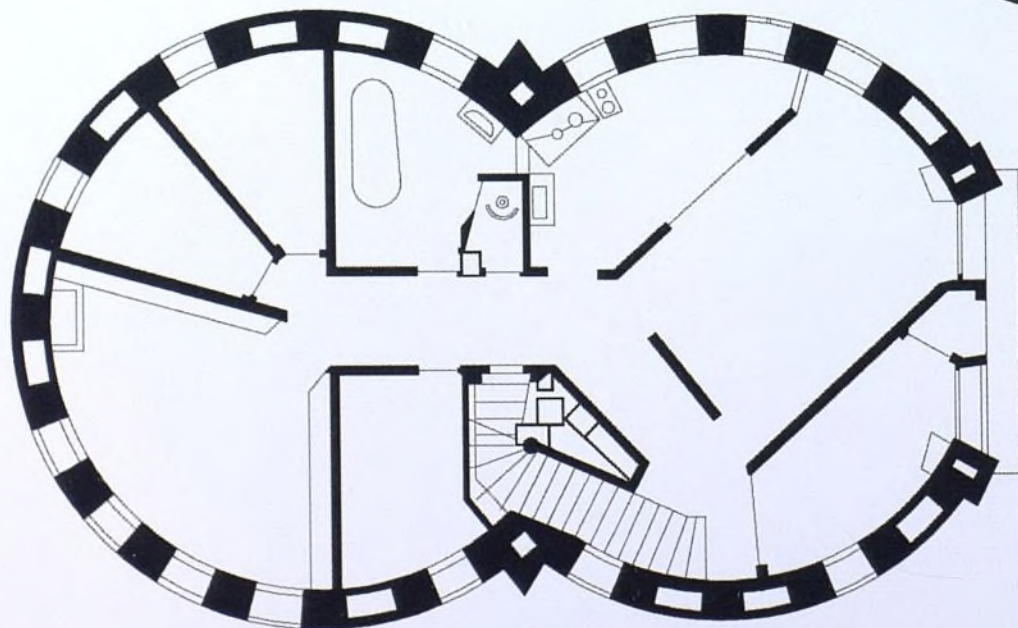
#1

PREVIO

1929. Konstantin Melnikov, un arquitecto soviético, termina de construir su propia casa en Moscú. Sin embargo, la vanguardia soviética a la que pertenece está a punto de extinguirse. Los locos años veinte terminan con una crisis económica brutal que llevó -entre otras cosas- a la catástrofe de los totalitarismos y la Segunda Guerra Mundial. El sistema burocrático estalinista perseguiría aquello que atentaba contra el sistema. Sin embargo, algunos arquitectos constructivistas lograron materializar obras maestras que hoy milagrosamente se mantienen en pie. La ventana que ilustra la portada de este número pertenece precisamente a la casa de Melnikov. La modernidad -que ahora parece un mito- verdaderamente existió y dejó testimonios importantísimos que vale la pena recuperar como destellos en este contexto de homogeneidad cultural, estética e intelectual que resulta asfixiante.

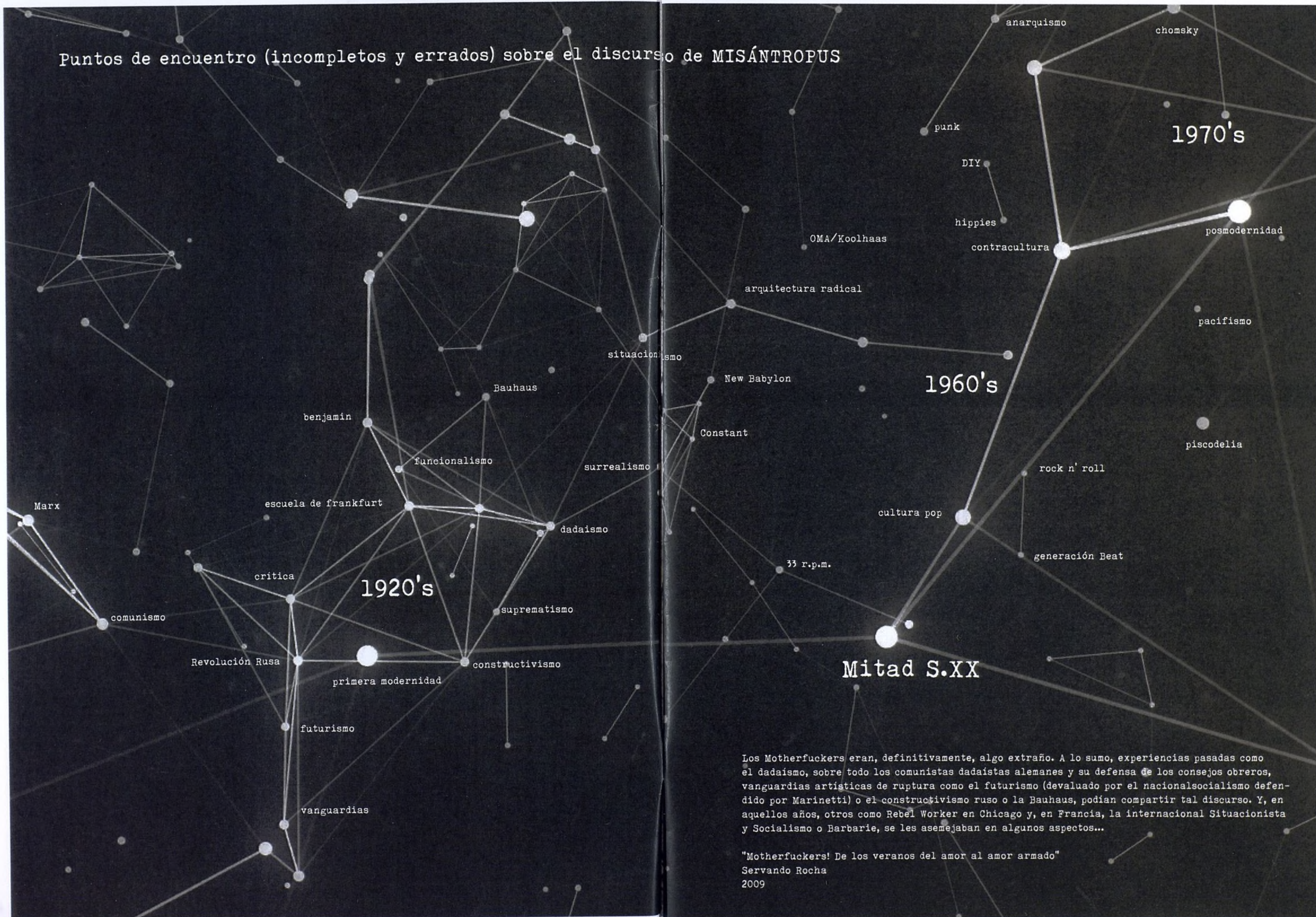
Este fanzine está dedicado a los personajes, proyectos, voces, movimientos y vanguardias que buscaron ampliar los límites de las estructuras establecidas en su tiempo, especialmente como homenaje al siglo XX: bien como utopías, bien como experimentos, bien como crítica a la sociedad, bien como formas alternativas para describir la realidad... Desde esta trinchera, la modernidad no está ceñida a un período concreto de la historia, sino -más bien- ligada a un compromiso por liberar las ataduras que constantemente someten la existencia humana. Así como los constructivistas fueron un grupo experimental que desde la Rusia soviética tuvo su propuesta para construir un mundo nuevo; los punks de los años 70 planteaban otra forma de enfrentarse y cuestionar su desesperanzadora perspectiva de vida. En común compartían el sentir disidente y crítico a la hegemonía del sistema de producción capitalista, una actitud contestataria cuya vigencia resulta aquí fundamental. Estas páginas se deberán por completo a esta y otras motivaciones similares.

Sea usted bienvenid@.



la casa en 2016

Puntos de encuentro (incompletos y errados) sobre el discurso de MISÁNTROPUS



Los Motherfuckers eran, definitivamente, algo extraño. A lo sumo, experiencias pasadas como el dadaísmo, sobre todo los comunistas dadaístas alemanes y su defensa de los consejos obreros, vanguardias artísticas de ruptura como el futurismo (devaluado por el nacionalsocialismo defendido por Marinetti) o el constructivismo ruso o la Bauhaus, podían compartir tal discurso. Y, en aquellos años, otros como Rebel Worker en Chicago y, en Francia, la Internacional Situacionista y Socialismo o Barbarie, se les asemejaban en algunos aspectos...

"Motherfuckers! De los veranos del amor al amor armado"
Servando Rocha
2009

INTRODUCCIÓN

Surfeo una paradoja, una contradicción definida por la idea de civilidad y de pesimismo inevitable. ¿Quién puede presumirse optimista en el año 2018? Mejor dicho: ¿quién es optimista ante la vida; así, sin más?. Llegado a este punto, debo reconocer una lucha interna permanente para no dejarme arrastrar por toda la energía negativa que en formas de noticias, ruidos, tuits, gritos, rostros, actitudes, etc. me ataca constantemente. Porque ¿cómo no sentirse atraído por el nihilismo destructivo cuando parece que nada realmente importa?. Misántropus es un ejercicio personal, una válvula de escape, un grito necesario a los aspectos que más detesto de la humanidad y -al mismo tiempo- un suspiro por ideas, referencias, textos e imágenes que han guiado buena parte de mi universo estético, intelectual y musical. Este zine conjunta dos intereses fundamentales en mi vida: la arquitectura (como campo de investigación programático, experimental-utópico) y la contracultura/punk (como campo de investigación pragmático, ético y estético). Porque aunque parezca improbable esta mezcla, aquí se recupera un ethos basado en la autogestión o más específicamente del D.I.Y. (Hazlo tú mismo). Una exploración que desde los años 60 del siglo pasado ya intentaban algunos grupos vanguardistas de arquitectos y artistas. Misántropus está elaborado bajo esa filosofía. Arquitectura (espacio) y punk (contracultura) se unen en distintas aproximaciones para generar una visión disonante y ausente en el discurso establecido.

Hace mucho tiempo regía el temor colectivo a la bomba atómica como artefacto que eliminaría la existencia de la humanidad en cualquier instante. Un aparato diseñado específicamente para destruir a niveles nunca antes vistos. No obstante, el diseño de artefactos, pruebas experimentales e ideas aplicables a incidir en la vida de los seres humanos no siempre fue tan devastador. A esa concepción de modernidad, de la era de los inventos físicos -como los amplificadores de bulbos o las cúpulas de cristal- de los instrumentos analógicos -como las fotocopiadoras o los tocadiscos- del acero y el hormigón; está enfocada esta obra. Misántropus es un ejercicio de reivindicación analógico en medio del maremoto generado por las "nuevas tecnologías" y sus terribles efectos en nuestras formas de vida y (pobre) reflexión. ¿Qué ha pasado y cómo hemos llegado hasta aquí?. El miedo parece ser una constante que pende sobre nuestras existencias, como una metamorfosis en constante evolución: paranoia, narcisismo, hipocondría, ansiedad, etcétera. Hoy Donald Trump es presidente de la potencia más dañina que haya visto la humanidad y aunque el miedo no es exactamente igual que a mediados del siglo pasado, es llamativo que atestigüemos el auge de discursos tan regresivos, machistas, xenófobos, fascistas, homófobos y violentos a lo largo y ancho de la superficie terrestre. El enemigo nunca se he ido, no ha sido derrotado, sigue aquí campando a sus anchas y debemos tomar cartas en el asunto.

Puedo reconocer que a lo largo de los años me ha guiado por una suerte de contradicción. Un adentro y afuera con las normas de la cultura establecida. Que comprenden años y años de formación académica que hoy no tienen una salida bajo el esquema esperado. Por otra parte, nunca he abandonado el interés en la cultura periférica, en las manifestaciones que no encajan en los cánones establecidos y que personalmente dejaron una huella en mí a través del punk rock; de los procesos creativos de reunirse con un grupo de individuos para dar forma y salida a una causa común, una praxis auténtica, divertida y formativa. Somos productos sociales, de consumo y culturales que en buena medida están predeterminados desde antes de pisar al planeta. Nunca antes tuvo menos sentido aquella visión progresista de que el estudio y la preparación te llevarían a alguna parte, técnicamente mejor de la que habías iniciado tu recorrido. Esta generación, mi generación, es la prueba de que esa premisa es completamente falsa. O de que, al menos, ese paradigma ya es inservible. A pesar de ello, mis decisiones e intereses me han impedido renunciar del todo a la idea civilizatoria de la vida. De que las condiciones económicas y políticas (por consecuencia, sociales) deben operar en beneficio de la humanidad, de las mayorías: del interés colectivo. Porque aquellos que reniegan de la modernidad en realidad dejan de lado que ésta, como ejercicio verdadero, es (prácticamente) inalcanzable. ¿Cómo se puede rechazar algo que ni siquiera ha sucedido plenamente?.

Hay un largo camino recorrido en cuestiones de hibridaciones, cruce de fronteras y ampliación de los límites que dan cuerpo a las ideas contenidas en Misántropus. Así, reconozco que mi definición de arquitectura no pasa por la vomitiva idea clásica del arquitecto artista, creador de bienes disponibles para unos cuantos privilegiados. Me interesa reivindicar la investigación de escenarios ausentes con las herramientas formativas que me han guiado "profesionalmente". El momento actual, como les sucedió a buena parte de los referentes que aparecerán tarde o temprano en las páginas de Misántropus, es propicio para intentar la articulación de ideas concéntricas. Dado que las formas de control, desigualdad o poder, de un sistema económico rapaz y violento, tienen un efecto rotundo en nuestros modos de vivir. Los instrumentos que hoy son parte "indispensable" en nuestras vidas son la manifestación más clara de que nos vaciamos en sustancia, de que nuestra creatividad e inteligencia tiende a reducirse, simplificarse o desvanecerse en una hegemonía disfrazada de "individualidad": tú eres importante porque consumes, porque funcionas como buen engranaje en la maquinaria, no por lo que tengas que decir, pensar o hacer.

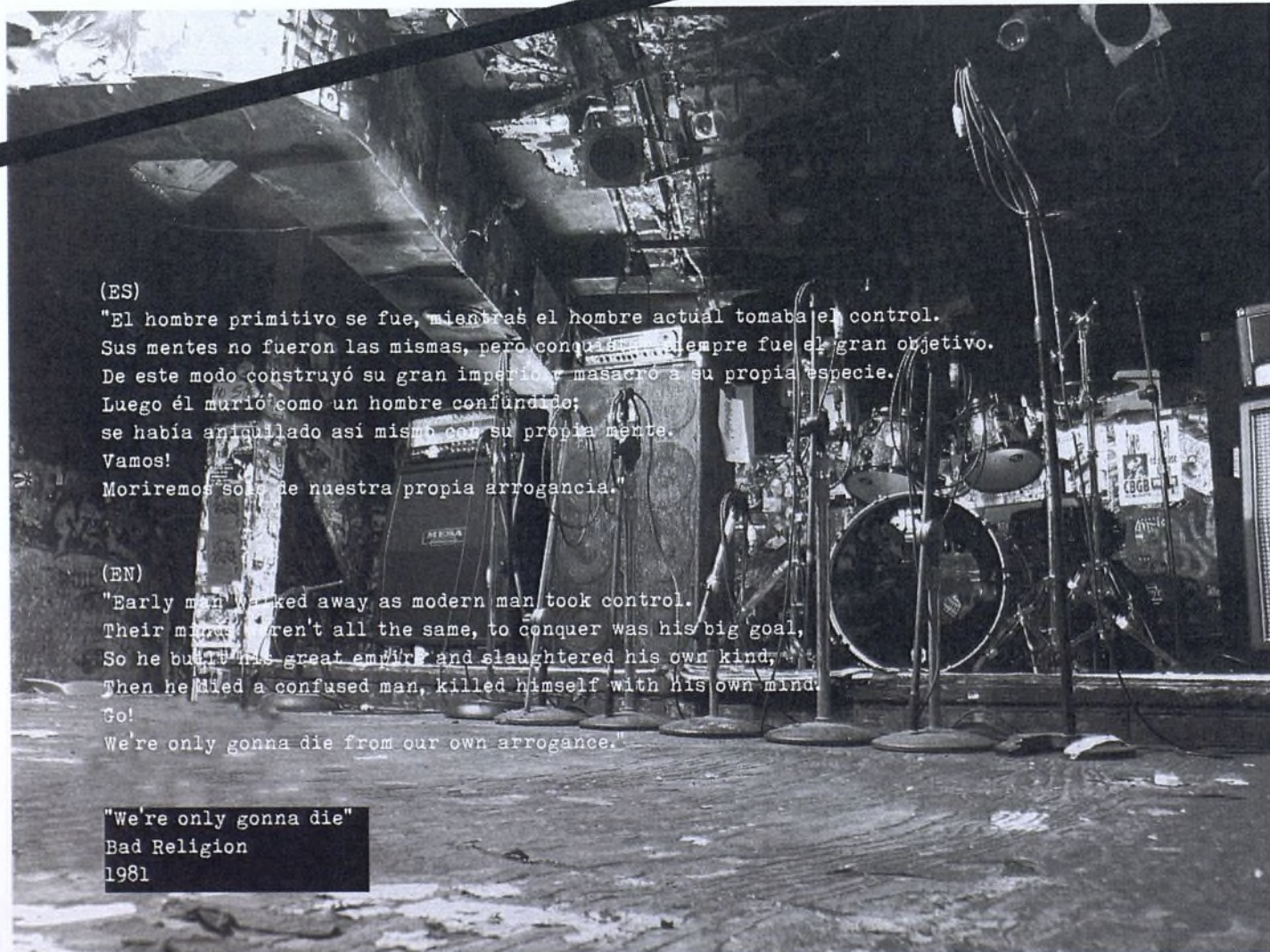
Padecemos una dictadura de la imagen que evidencia la falta de profundidad en las ideas. La repetición, el cliché, el postureo, la falsa felicidad exhibida en las pantallas de vidrio, alimentan el interés por recuperar referencias que considero valiosas. Porque ante la ingente cantidad de basura visual y cultural que inunda nuestras vidas, es necesario recuperar la noción de calidad. Independientemente de las formas, en clave de textos, proyectos, fotogramas, situaciones, maquetas, dibujos o portadas de álbumes, este trabajo se configura como un relato que busca recordar que (siempre) hay otros caminos posibles. Así, recursos como el collage, la música, el humor, la filosofía, la crítica o la estética, serán los puntos de conexión entre historias desconectadas que, como la constelación (incompleta y errada) de las primeras páginas, construirá una narrativa propia.

Misántropus puede parecer reactivo en la forma y los medios, porque retoma elementos poco novedosos como el papel, el interés en la impresión física del objeto, en oposición a la "ventaja" de generar un proyecto online, de reproducción masiva y atractivo para miles de "seguidores". Aquí no es tanto la nostalgia, como la reivindicación de la idea analógica de la vida, instrumental -quizás fetichista- de las cosas físicas. Porque la vida parece desaparecerse o trasladarse a la "nube" y -simplemente- no me la gana entregarme a ello. En Misántropus no se trata de negar porque sí el escenario actual, como lamento nostálgico de aquel que se sabe incapaz de adaptarse a los cambios. Se trata más bien de una celebración, de recuperar desde la precariedad imperante elementos valiosos en la conformación de un discurso "propio": se mira al pasado para aprender de él y para elaborar una propuesta combativa a nuestra (horripilante) realidad. Este es el inicio.

Jorge Cárdenas del Moral
Madrid, noviembre de 2018



ROCK'N'ROLL



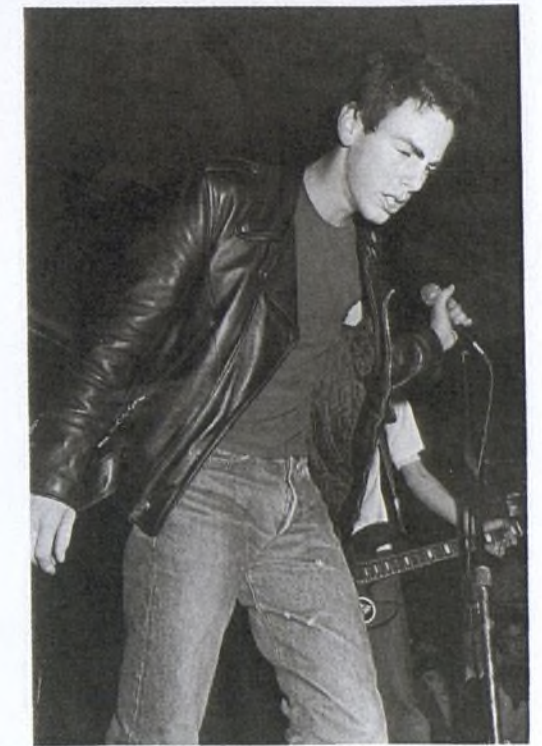
(ES)
"El hombre primitivo se fue, mientras el hombre actual tomaba el control.
Sus mentes no fueron las mismas, pero conquistar siempre fue el gran objetivo.
De este modo construyó su gran imperio y masacró a su propia especie.
Luego él murió como un hombre confundido;
se había aniquilado así mismo con su propia mente.
Vamos!
Moriremos sólo de nuestra propia arrogancia."

(EN)
"Early man walked away as modern man took control.
Their minds weren't all the same, to conquer was his big goal,
So he built his great empire and slaughtered his own kind,
Then he died a confused man, killed himself with his own mind.
Go!
We're only gonna die from our own arrogance."

"We're only gonna die"
Bad Religion
1981

El profesor Graffin ha sido todo un referente personal. Tanto por su trayectoria como vocalista en Bad Religion, como por el hecho de que un rockero pudiera llegar tan lejos académicamente hablando: es doctor en historia de la ciencias por la Universidad de Cornell. Bad Religion es una de esas bandas cuyo mensaje político y social tuvo un impacto determinante en mí. Aunque ya cumplen casi 40 años en los escenarios y técnicamente no tienen mucha relevancia musical, sus primeros discos son joyas auténticas del punk.

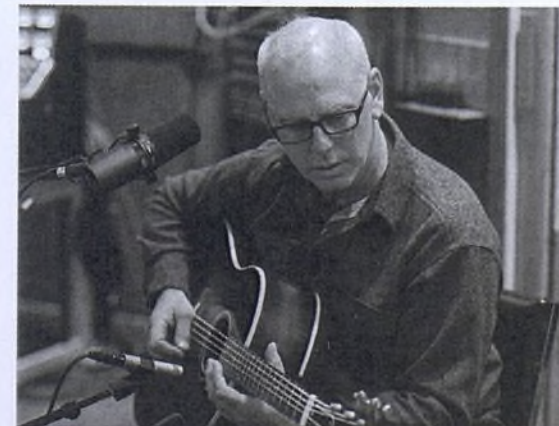
Aquí una imagen de él todavía con mucho pelo y chaqueta de cuero...



3-5-11 Top: Víctor Esteban Lora. Bottom: Greg Graffin

Punk culture has always been defiant and aggressive. But also has been cooperative and egalitarian, at its best. Sometimes the rules of the pit are violated by jerks, drunks, and assholes. But almost everyone is aware of the rules. They emerged spontaneously from the culture of punk and from the social networks functioning in front of the stage. They are meant to establish social cohesion even as they allow individuals to express themselves as independent and autonomous agents.

Greg Graffin - Anarchy Evolution. Faith, science and bad religion in a world without god. p. 183



aquí el profesor en una foto más reciente

POLITIK

FUCK TRUMP!

...la clase gobernante manipula y crea con artimañas paradigmas nostálgicos como el "de unos Estados Unidos blancos", honestos y trabajadores que no existieron jamás, valores y morales que en realidad nunca fueron dominantes, y un sentimiento patriótico y nacionalista que está totalmente fuera de lugar en un país que empezó como un experimento capitalista basado en el egoísmo personal, y cuyo poder y riquezas iniciales provenían de la esclavitud y de los campos de concentración...

"Estrategias sobrenaturales para montar un grupo de rock"
Ivan Svenonius
2014

PALABRAS

Advertencia:

El siguiente texto fue publicado en el verano de 2013 en una revista electrónica mexicana llamada REGIS-TROMX, a propósito de un especial sobre el punk, en el que aproveché para desarrollar algunas ideas que ahora resurgen en este fanzine. La revista electrónica dejó de existir hace un tiempo y por ello considero importante retomar el artículo dado que no es posible encontrarlo en ningún otro sitio.

En esta versión se ha retocado ligeramente la sintaxis original. Naturalmente en este tiempo algunas ideas han evolucionado y otras podrían (incluso) descartarse; aún así parecía significativo retomar la base de la reflexión con el ánimo de buscar cohesión en los conceptos abordados.

Especulaciones: arquitectura y punk

PUNK ES: la creencia de que este mundo es lo que hacemos de él, la verdad proviene de nuestro entendimiento de cómo son las cosas, no de la adhesión ciega a prescripciones acerca de cómo deberían ser las cosas.

Greg Graffin

intro

La posmodernidad estableció un rompimiento estructural con los ideales modernos a mediados del siglo pasado. En el campo de la arquitectura así se manifestó, con mayor notoriedad, a partir de los años sesenta. Por aquel entonces surgirían diversas propuestas que estaban apoyadas en un lenguaje diferente y -quizás- contrario de aquel que caracterizó al periodo anterior. La arquitectura se encontró ante una crisis de "valores" cuestionaba el discurso establecido; una crítica identificable hacia la inoperatividad de "la máquina de habitar" moderna. La cultura arquitectónica dio lugar a una fragmentación intelectual, de la que surgieron visiones que abogaron por incorporar elementos provenientes de otros campos del conocimiento como la historia, la lingüística, la ciencia ficción o el arte pop, de un vasto etcétera. El abanico proyectual extendió su repertorio desde los lamentables proyectos historicistas y caricaturescos -particularmente fértiles en los Estados Unidos de Norteamérica- de arquitectos como Robert Venturi o Michael Graves; hasta las vanguardias europeas de grupos como Archigram o Superstudio. La aportación que tales influencias culturales tuvieron en el desarrollo del pensamiento en la arquitectura cambiaría su rumbo de manera definitiva.

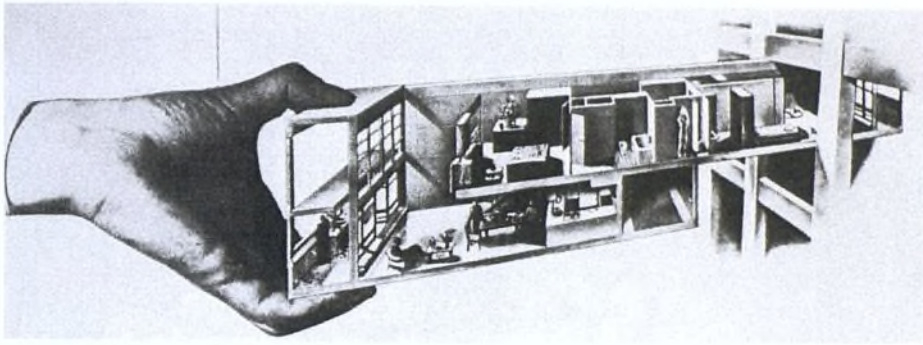
evidencia

¿cuál sería la relación entre el punk y la arquitectura? De primera impresión, la respuesta pareciera que ninguna. Quizás porque se asuma que el punk es una subcultura periférica que, en el mejor de los casos, tiene relación con la música y el arte. Además, el alarde a la estética combativa parecería incompatible con la (desafortunada) imagen de la arquitectura como (vetusta) arte mayor: inalcanzable, elitista, académica y privilegiada. Sin embargo, como se ha señalado, la transición del modelo de pensamiento asimiló elementos propios del desarrollo cultural de su tiempo. Por medio de discursos complementarios que inevitablemente fueron absorbidos también por la cultura arquitectónica. En esta lógica sería factible afirmar que es cuestión de tiempo visibilizar aquello que ya es parte de la codificación de otras manifestaciones como la música, la literatura y el arte en general. Recordamos a Greg Graffin quien escribió al respecto: "(el punk) es un movimiento de proporciones épicas, va más allá de la proximidad del "aquí y ahora", porque es, fue, y siempre será "ahí y para siempre", siempre y cuando los humanos caminen por la Tierra."¹

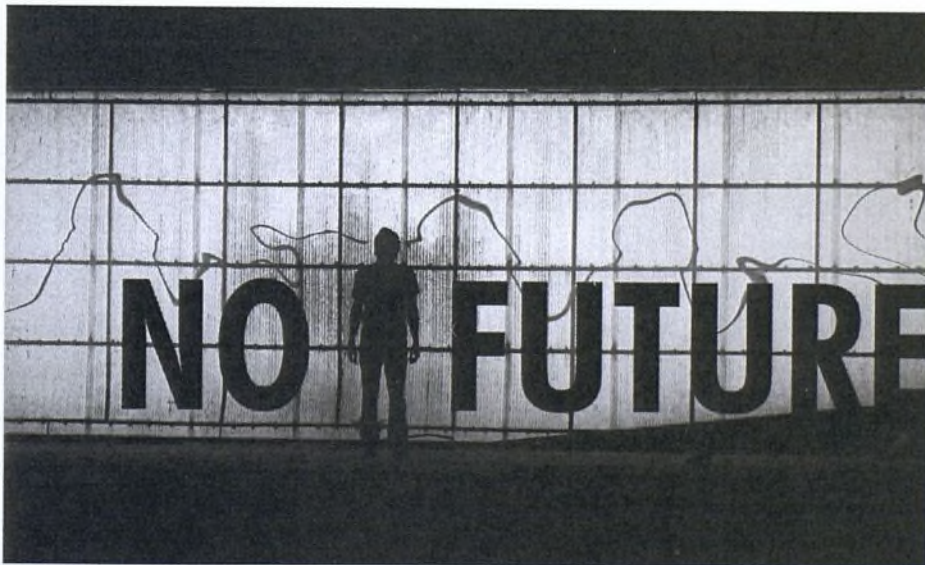
Es una aspiración genuina de los individuos la búsqueda constante de una realidad más precisa, verdadera, que -aunque caótica- aspira a ser más incluyente y libre. Hasta cierto punto, la generación de los años sesenta hizo un intento por involucrar referencias culturales propias a su tiempo y su visión sobre la arquitectura. De algún modo, ello impregnó el pensamiento posterior. Las nuevas generaciones se encuentran en un contexto radicalmente distinto, ya sea por la importancia que los avances tecnológicos tienen en nuestras vidas, la facilidad con que se accede a la información, y porque hoy en día es posible conjuntar las distintas influencias que nos rodean e incluirlas a los distintos campos del conocimiento de manera más profunda y seria.

(des) orden

El punk no ha sido solo una actitud de gritos de desesperanza sobre el "No future". La evolución que ha transcurrido desde su aparición ha fomentado una diversidad de vertientes que lo configuran como un movimiento cuya vigencia es legítima. En ese sentido, no podemos perder de vista que en su esencia crítica hay un conjunto de ideales que -paradójicamente- se guían por un discurso progresista y (en consecuencia) moderno. La base



"Unidad de Habitación de Marsella"
Le Corbusier
1947-1952



"No Future"
emimerx
2007

INTERMEDIO

UNFETTERED CREATIVITY IS ONE OF THE MOST POWERFUL MANIFESTATIONS OF SUBVERSION POSSIBLE, FOR IT OFFERS US ALL A TASTE OF FREEDOM

0:03



0:06

WE'RE ALL CULTURAL PROSTITUTES

0:18



0:25



0:37



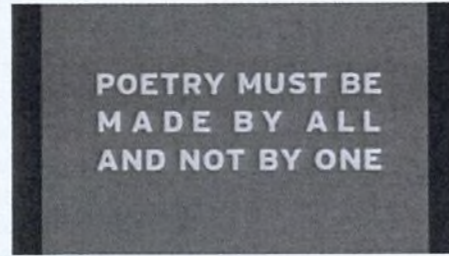
0:47



1:06



1:07



1:17



1:25



1:34

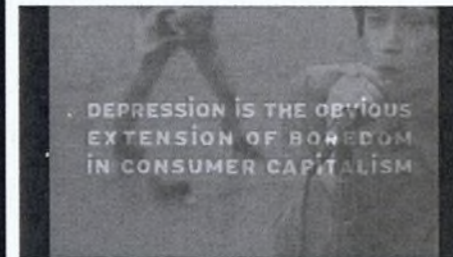


1:53

Durruti y Emma Goldman



2:00



2:08



2:18



2:23



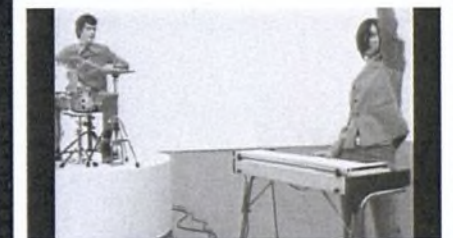
2:33



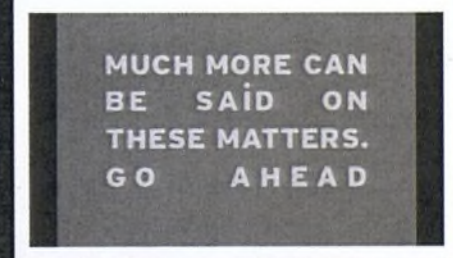
2:47



2:00



3:05



3:11

"Smash It Up"
The (International) Noise Conspiracy
2000

ética-filosófica del punk lo ha caracterizado por manifestar una crítica al conformismo del pensamiento dominante y al sistema de consumo capitalista; a la discriminación de diversos tipos y a favor de la libertad de los individuos, por mencionar algunos de sus principios. La perspectiva que se dibuja desde estas líneas se construye en función de trozos de contracultura, que forma parte de nuestros modos de vida en un sentido positivo. Así se vinculan, por ejemplo, los modelos de organización a partir de la filosofía D.I.Y. (Do It Yourself o Hazlo Tú Mismo) y la autogestión. Referencias obligadas para configurar -y de hecho ya lo hacen- el probable punto de encuentro entre la arquitectura como organización y los modos de vida alternativos o paralelos a la estructura dominante. Tal vez, el sentido programático de su arquitectura puede darse por las actividades de los centros sociales u okupas en lo referente a la organización de un espacio, el sentido comunitario y la incidencia de un programa social. Y que estos mismos centros operan como foros culturales, talleres, huertos urbanos, entre otros.

(anti) imagen

A pesar de la importancia que la imagen representa dentro de los elementos de identidad en el punk, en lo referente a la arquitectura es necesario establecer una diferenciación que amplíe las obviedades de la traslación literal o incluso metafórica para la conformación del espacio. Este aspecto resulta fundamental. El asunto de la imagen suele propiciar muchas confusiones y vicios que, para las intenciones de la arquitectura, no suelen ser más que interferencias que restarían coherencia al discurso. Considerar que una arquitectura punk se compone únicamente por ornamentos "con picos, estoperoles o cuero" no haría otra cosa más que comprobar el ridículo ejemplo escenográfico de que el objeto arquitectónico toma el sentido literal del uso en la forma. Es el caso del puesto de venta de manzanas con forma de manzana, una escuela de música con forma de piano y así sucesivamente. Como movimiento cultural, el punk cuenta con elementos esenciales que lo distinguen de otras manifestaciones y lo estructuran como algo más que una mera alegoría. El contenido ético-filosófico propio resulta primordial para elaborar una lectura oblicua, poliédrica y libre. Una lectura en la que cuenten con mayor importancia los aspectos sustanciales o la autenticidad como fuerza movilizadora. En otros términos, si existe tal cosa como "el espíritu del punk", su arquitectura deberá ser un reflejo que no se limite a la convenciones de la imagen establecida.

ruina

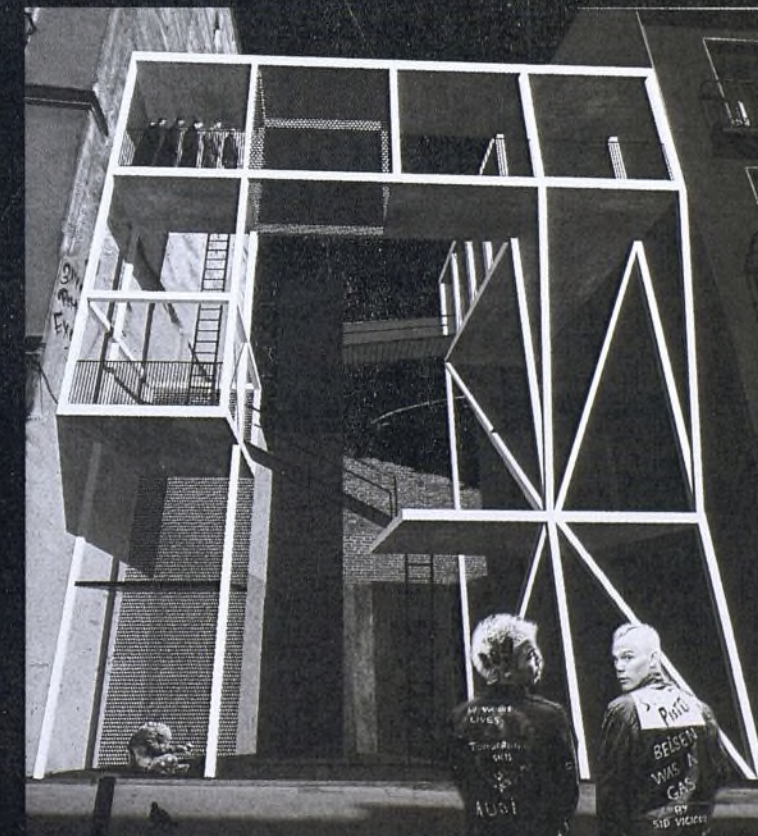
En el texto Junk Space o Espacio Basura, el arquitecto holandés Rem Koolhaas escribe: "El producto construido (...) de la modernización no es la arquitectura moderna, sino el "espacio basura". El "espacio basura" es lo que queda después de que la modernización haya seguido su curso o, más concretamente, lo que se coagula mientras la modernización está en marcha: su secuela..." ¿Y qué sucedería si la arquitectura del punk se apropia de esa "secuela"? La apuesta podría aprovechar, transformar o adaptar lo construido, en lugar de visionar el ejercicio idealizado de la novedad y el proyecto de autor. Así se promovería el reciclaje de aquello que con el paso del tiempo se va quedando atrás en forma de residuo. Este sería un modo de corresponderse con el juicio crítico con los eventos fallidos, de una lectura sobre la realidad que busca complementar lo ausente y reaprovecha en función de nuevos códigos útiles para el movimiento. La finalidad es establecer una conexión con una de las motivaciones éticas características fundamentales: contraponerse al consumismo y consecuentemente a la sobre-producción, del cuidado del medio ambiente, como una actitud consciente, avanzada y moderna. En ese sentido, el movimiento okupa opera como laboratorio práctico sobre esta misma idea. Sobre aquello que construye en lo construido, que configura el espacio pero en un impulso distinto, flexible, de adaptación y en el que se abrieran oportunidades para la arquitectura y el contexto social. Una búsqueda de una arquitectura para todas y todos.

(no) proyecto

El escenario para una (probable) arquitectura influenciada por el punk debe considerarse por el entendimiento de la realidad como ejercicio de transformación. Cuando ese "espíritu" contestatario, crítico y colectivo que



"Huecos urbanos en el centro de Madrid"
Jorge Cárdenas del Moral
2018



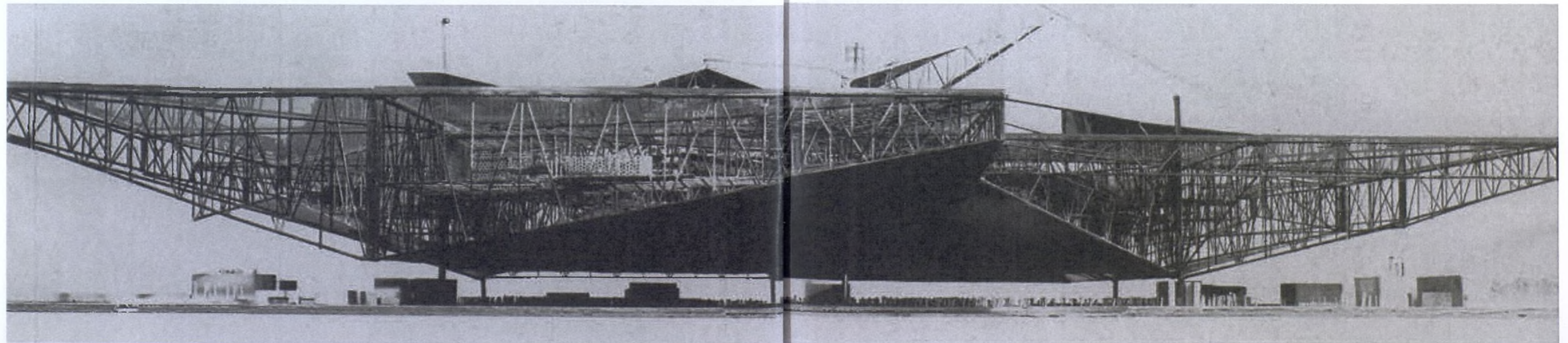
"Arquitecturas (In)visibles Vol. 4"
Jorge Cárdenas del Moral
2018

irradia del movimiento pueda manifestarse a través de la materia construida, entonces el punk y la arquitectura habrán hecho contacto. Pensemos en cambios que inciden en la manera en la que trabajamos, vivimos y nos relacionamos, donde los vínculos sociales establecidos verdaderamente se modifiquen y surjan nuevas posibilidades de actuación por nuevos sistemas infraestructurales que los propicien. Una aproximación interesante en ese sentido es la referencia que desarrolló el artista holandés Constant durante la década de los sesenta con el proyecto The New Babylon. La Nueva Babilonia es una utopía anti-capitalista, dinámica, nómada y flexible. No cuenta con planos determinados o fachada que lo representen, no tiene una posición geográfica establecida, ni materiales exquisitos que signifiquen algo; incluso se deja atrás la escala del objeto arquitectónico singular para dar paso a la mutación de lo construido hasta el momento -en forma de ciudades o asentamientos urbanos- por el concepto de sectores. Con la finalidad de promover las nuevas relaciones sociales en un contexto completamente nuevo. El personaje central -el homo ludens- es un ser social que una vez que ha satisfecho todas sus necesidades elementales dedica su tiempo a crear. El motor central en La Nueva Babilonia es la creatividad.

Para terminar, señala Constant: "Nueva Babilonia no se detiene en ninguna parte, puesto que la Tierra es redonda. No conoce fronteras, puesto que han dejado de existir las economías nacionales, ni las colectividades, puesto que toda la humanidad es fluctuante. Cualquier lugar es accesible a todos y a cada uno de los individuos. Toda la Tierra se convierte en la morada de los terrestres. Cada cual cambia de lugar cuando quiere, y va donde quiere. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que a cada instante parece distinto..."

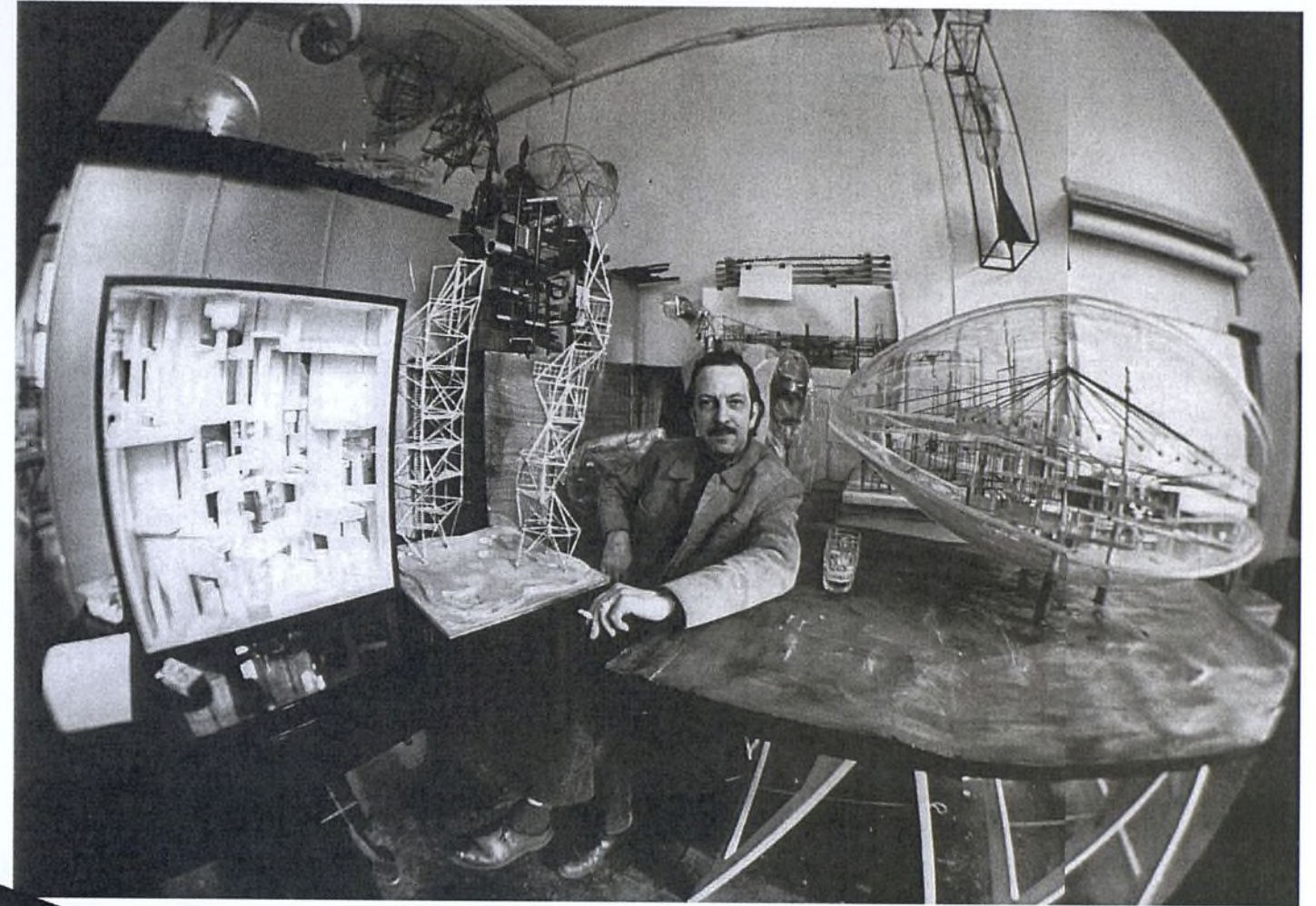
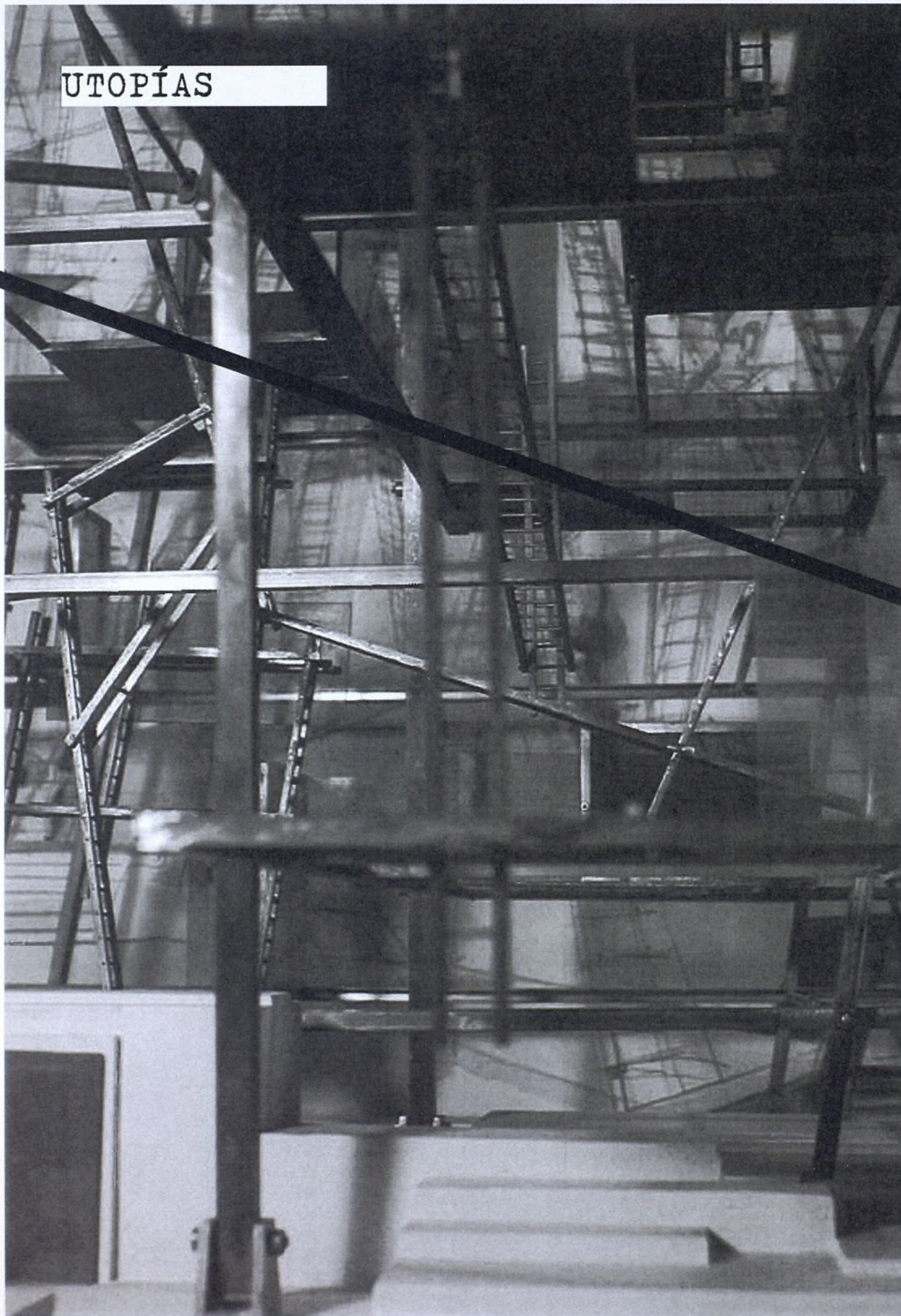
Referencias

1. Greg Graffin es Ph.D. en Historia de la Ciencias por la Universidad de Cornell y vocalista de la banda de punk rock Bad Religion.
2. "A Punk manifesto". Greg Graffin. Disponible en: <http://jadedness.20m.com/Punk/SEssays.html>
3. Koolhaas, Rem. Espacio Basura. Barcelona: Gustavo Gili, 2007 p. 5
4. Constant. La Nueva Babilonia. Barcelona: Gustavo Gili, 2009 p. 21



Ayuntamiento de Madrid

UTOPIÁS



El buen Constant Nieuwenhuys, alrededor de 1966, en su taller con las maquetas gigantes de la Nueva Babilonia. En primer plano de lado derecho el Spatio-core, que era lo más parecido a un edificio en la narrativa del urbanismo nómada. Ese huevo de plexiglas me hizo recordar otros proyectos utópicos con los que, en distintas épocas, diversos arquitectos investigaron formas parecidas, modelos a escala de plástico o plexiglás que no llegarían a nada en términos de arquitectura "real".

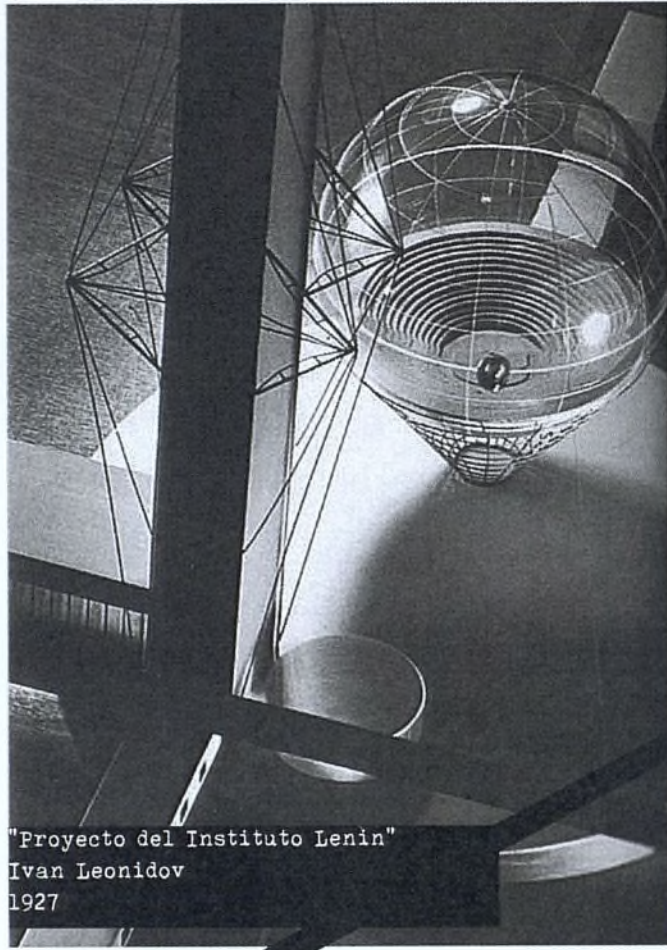
Constant fue un visionario que perteneció previamente al grupo CoBrA, su trabajo sobre New Babylon fue un referente fundamental para el texto que escribí sobre arquitectura y punk.

much interest in N
as an unattainable Utopia.

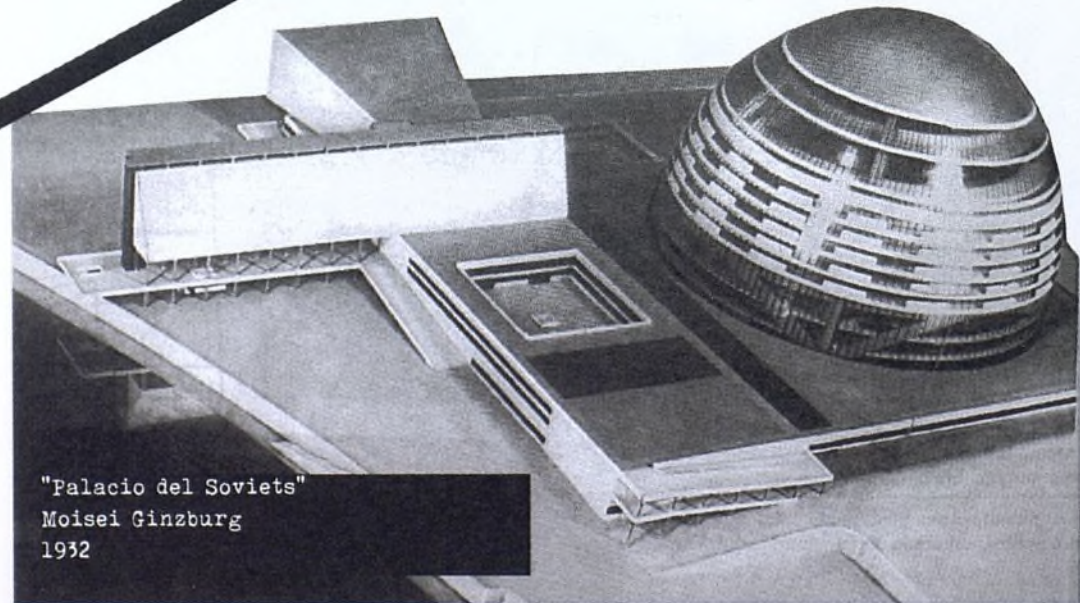
But what is a Utopia? A Utopia is a picture of society that ignores material conditions, an idealization of reality. Utopia is a world without aggression, without suffering, without doubt, without drama, but also, therefore, a world without change, without creativity, without play, without freedom.

Automation is a condition and achievable. New Babylon, in fact, is the also the

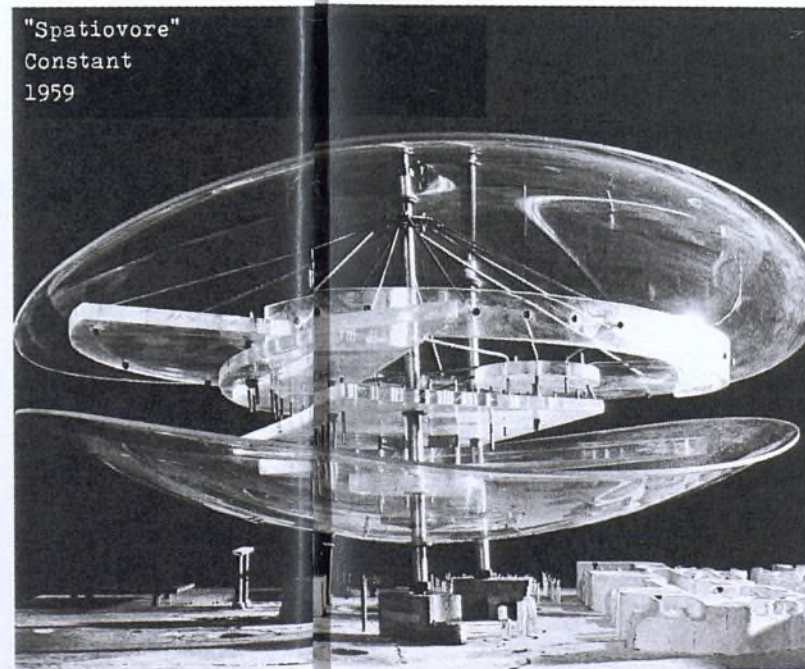
DETONADORES



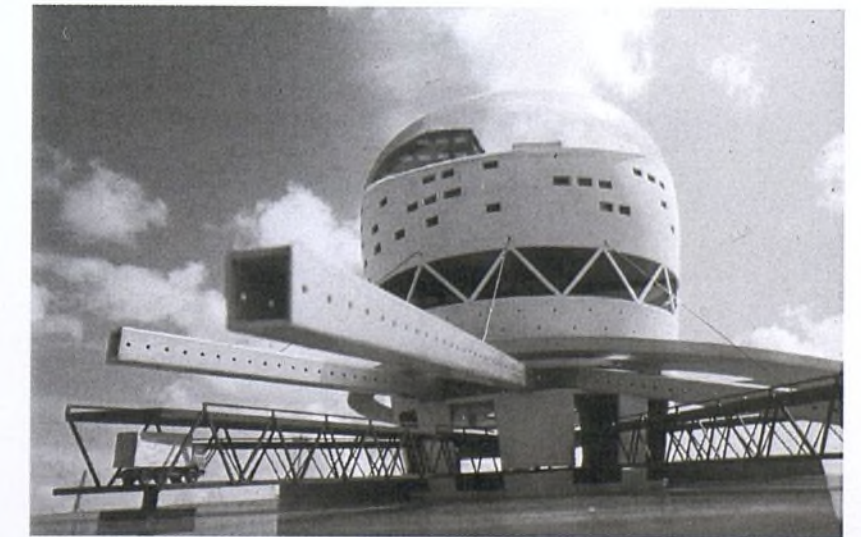
"Proyecto del Instituto Lenin"
Ivan Leonidov
1927



"Palacio del Soviets"
Moisei Ginzburg
1932



"Spatiovore"
Constant
1959



"Termina Maritima de Zeebrugge"
OMA/Koolhaas
1989

Puntos de encuentro: cúpulas, bóvedas, ambientes utópicos que nunca llegaron a materializarse. Evolución de la forma en el proyecto de arquitectura moderno con Leonidov y Ginzburg, pasando por la interpretación de Constant y su recinto para la (incipiente) música electrónica, que concluye con los ambientes de Haus-Rucker-Co en la vanguardia de los años sesenta o el proyecto de OMA/Koolhaas en plena posmodernidad ochentera (aunque de la parte mejor destilada).



"Oase No.7"
Haus-Rucker-Co
1972

REFERENCIAS

L.H.

L.T.

¿quién mira al horizonte y para qué?

Parece Yoko Ono en esta imagen. Lo que me recuerda aquella vez que hice un mix entre arquitectura y rock (más o menos). Vaya a la página siguiente...

"Journey from A to B"
Superstudio
1969



(Texto publicado originalmente en 2012 con motivo del concurso "Cor(nud)ier Collage Competition" que convocó la página web Reality Cues. Estas líneas han sido revisadas en el año 2018.)

Esta es una historia de transgresiones. Inicia en el año del 1939 en la costa francesa cuando un famoso arquitecto, que respondía al sobrenombre de Le Corbusier -motivado por su chocante necesidad de protagonismo- comete un auténtico y entrometido acto de vandalismo pictórico en los muros de la célebre Villa E.1027. Un proyecto icónico de la modernidad de los años veinte que la diseñadora-arquitecta Eileen Gray construyera para sí misma como residencia de veraneo. Los murales, según se mire, realizados sin la autorización de la irlandesa u "obsequiados" por el suizo a ésta, fueron motivo de un pleito que ha sido

documentado y estudiado por diversos autores. El carácter pristino de los blancos muros había sido "manoseado" por el -cuestionable- trabajo mural del arquitecto. De esa ocasión quedó para la posteridad un registro fotográfico que muestra a un Corbusier completamente desnudo, siempre a través de posiciones poco improvisadas, concentrado en su papel de artista.

En febrero de 2012 y tomando como referencia una de aquellas imágenes, la página web Reality Cues lanzó una convocatoria para un concurso denominado "Cor(nud)ier Collage Competition"; que buscaba generar propuestas osadas que, basadas en técnicas como el collage o las animaciones GIF, descontextualizaran la señalada foto del arquitecto sin ropa. La imagen original muestra a Le Corbusier totalmente desnudo portando los icónicos lentes de pasta, de pie, colocado en ángulo lateral derecho, mirando en dirección a la cámara, sujetando un bote de pintura con la mano izquierda y un pincel con la derecha. Resalta una impresionante cicatriz que se dibuja serpenteante sobre la pierna derecha, según menciona Carmen Espegel en el libro "Aires Modernos: E.1027 Maison en bord de Mer", producto de un accidente náutico. De fondo queda uno de las infames intervenciones murales seguida por una puerta del lado izquierdo, perteneciente al cuarto de invitados de la casa.

Ante una posibilidad tan tentadora de violentar la desnudez del maestro moderno, decidí generar



Le Corbusier en 1939



una propuesta que, insertada en la lógica de reutilización humorística de iconos contemporáneos, tomaba la fotografía que John Lennon y Yoko Ono protagonizaran en la contraportada del álbum *Unfinished Music 1: Two Virgins* (1968). En la foto aparece la pareja dando la espalda y mostrando sus cuerpos completamente desnudos, también de pie, tomados de la mano y volteando, de forma pícaro, a la cámara. Al trabajar con la imagen, el resultado parecía prácticamente natural; la forma en la que Le Corbusier sostiene el bote de pintura y el pincel, encajaban con el brazo izquierdo de Yoko Ono. Tras algunos ajustes en las sombras y los contrastes, una nueva pareja de iconos culturales había surgido. Le Corbusier y Yoko Ono lucen como cómplices de una infidelidad con claros tintes sexuales que eliminaba al líder de los Beatles por completo, así que el título se estableció como una pregunta hipócrita: "Where is John!?".

Si bien la propuesta no obtuvo el primer lugar que prometía una foto del desnudo en tamaño real, resultó ganadora en la categoría "Best use for Yoko Ono.". En una operación que puede entenderse como la revancha posmoderna de la que probablemente Gray, fallecida en el año de 1976, obtendría al menos unas risas.

P.D. 2018 - A seis años de haberla concebido, la imagen sirve ahora como referencia para unas camisetas que se imprimirán próximamente. La camiseta es un vehículo de comunicación contemporáneo, un instrumento que permite entre otras cosas trasladar mensajes y reivindicaciones importantes. Con el nombre de PRECARIA da inicio a otro proyecto que desarrollaré en los siguientes meses. Si te interesa adquirir una camiseta escribe a jmcdm05@gmail.com



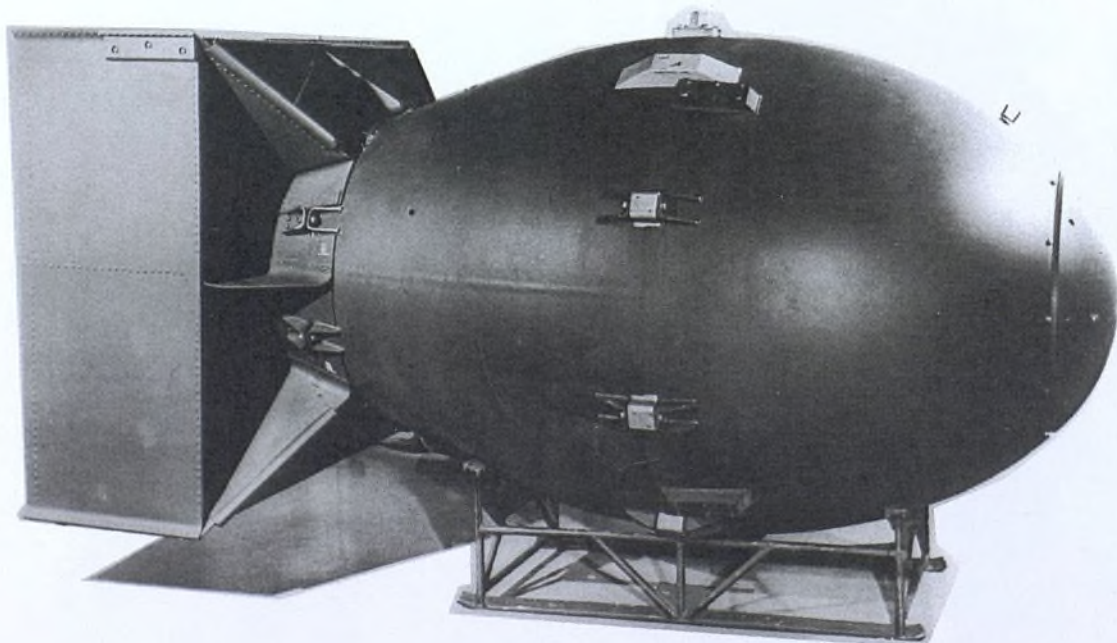
Este fue el premio: un Le Corbusier de papel de unos 10 cm. de alto y esa no es mi dirección desde hace más de seis años.

FAT MAN

AYUNTAMIENTO DE MADRID



1401851525



MISÁNTROPUS es un zine sobre contracultura, punk, arquitectura y cosas peores. Fue concebido y producido en su totalidad por MEX/MAD (A.K.A. Jorge Cárdenas del Moral) en Madrid, España durante el mes de noviembre de 2018.

Ejemplar 27 de 30

contacto: jmcdm05@gmail.com

WWW.JORJECARDENASDEL MORAL.COM

Ayuntamiento de Madrid