



zine

MISÁNTROPUS

#

5

premio
"publicaciones periódicas"
Bienal Iberoamericana de
Arquitectura y Urbanismo
XII BIAU
"Habitar el Margen"
2022

Ayuntamiento de Madrid

PREVIO (+5)

Aquí vamos de nuevo... La entrega previa de este pasquín se desarrolló en el contexto pandémico COVID-19. Hoy, la contingencia sanitaria se ha opacado por otras noticias oscuras: guerra, crisis económica y las evidencias del (acelerado) cambio en el clima abonan a la frustración e impotencia generalizadas. Pero esto es lo que nos toca: aguantar y reflexionar sobre nuestros nimios asuntos mientras el planeta sigue girando. En ese sentido, confieso que cuando miro hacia atrás en el tiempo (especialmente con los años), me parece que he perdido algo. Porque tengo la impresión de que el tiempo dura menos en retrospectiva que cuando cavilo a futuro. Así, sin mucha conciencia, he(mos) llegado a la mitad del camino con la quinta entrega de MISÁNTROPUS. Es probable que nadie se haya enterado de esto pero, en el otoño de 2018, cuando inició este experimento, se planteó que el proyecto abarcaría un total de 10 números. A decir verdad, algo bastante arbitrario, ¿por qué 10 y no 8 o 13? Supongo que eso ya no tiene demasiada importancia y veremos si somos capaces de cumplir con el objetivo autoimpuesto. Decía que hemos llegado hasta aquí en un tiempo "rápido". Y habrá que contar que 2022 trajo sorpresas: MISÁNTROPUS fue premiado en la categoría "publicaciones periódicas" de la XII BIAU (Bienal Iberoamericana de Arquitectura y Urbanismo). La convocatoria buscaba manifestaciones "al margen" de la profesión; honestamente, toda una revelación: son ironías de la vida que, pese a la NECEDAD personal de ir a contracorriente, se reconozcan "institucionalmente" otros modos de entender la arquitectura y sus periferias... De tal suerte, en septiembre fui a México a recoger el premio en el marco del festival MEXTRÓPOLI. Para entonces ya se gestaba la nueva entrega en torno a un espacio geográfico concreto, ambiente extremo, laboratorio de investigación, territorio narrativo, fondo paisajístico o simplemente "lugar de tránsito emocional": el desierto. Es frecuente la asociación con lo desértico cuando hablamos de soledad, del "cruce del desierto" cuando alguna vez las cosas nos fueron bastante mal. No obstante, en términos prácticos, el desierto también es amenaza: la desertización del planeta acompaña sigilosamente al cambio climático.

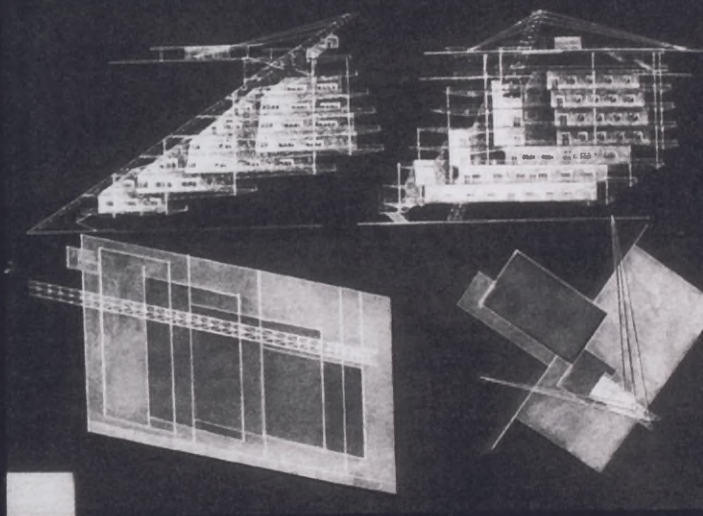
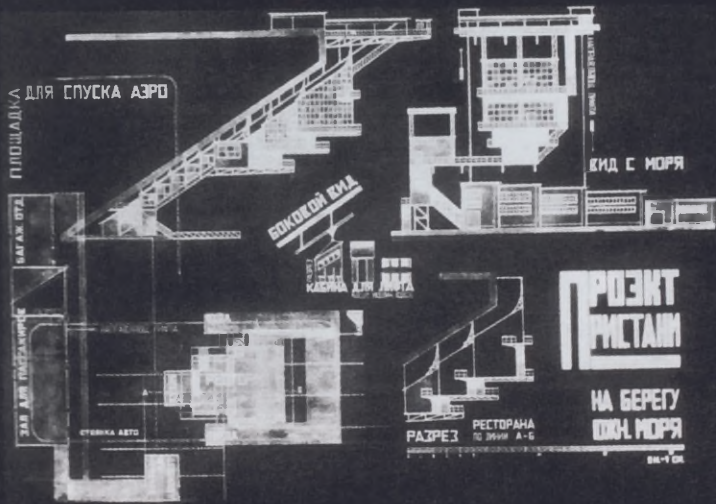
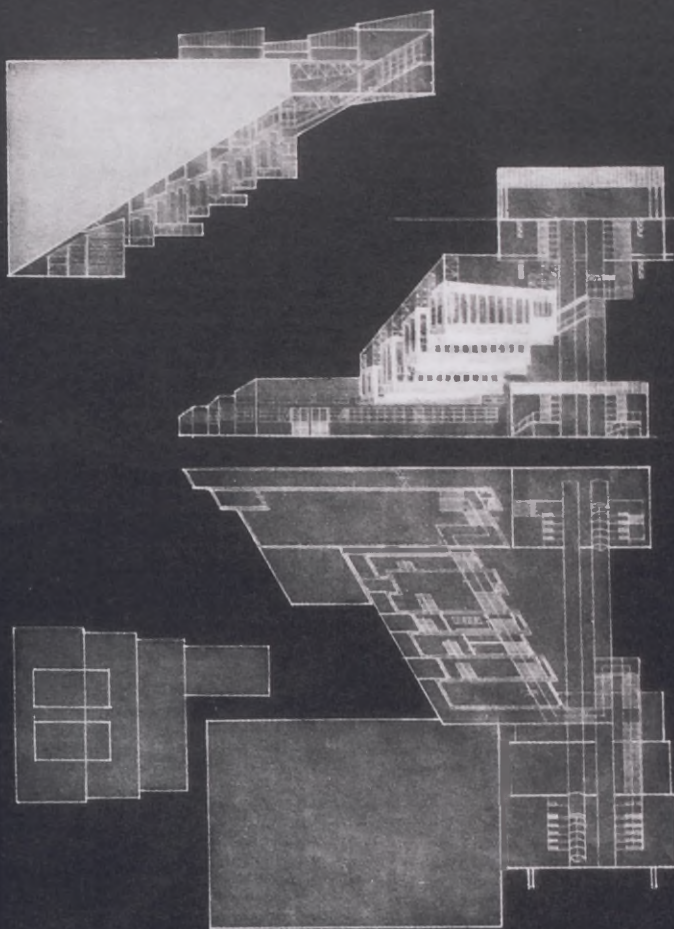
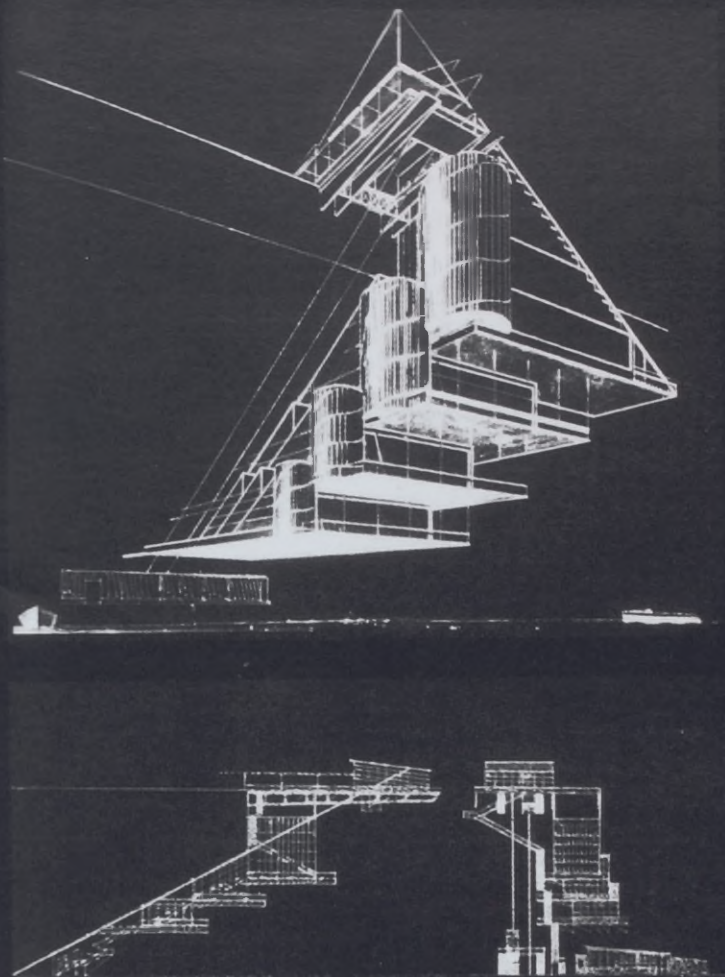
En el desierto algunos han florecido, como ciertas arquitecturas de California. Y en el desierto inician y concluyen dramas, son los casos de las referencias audiovisuales de esta entrega. El desierto es por antonomasia la ausencia de vida y, sin embargo, allí también se levantan ciudades; incluso se monumentaliza el arte, un ejemplo está en la obra de Richard Serra en Catar. En el desierto se experimentó con la energía nuclear y se ensayaron situaciones que equiparaban su suelo con la superficie de Marte. No obstante, si soy riguroso, MISÁNTROPUS #5 contiene otras ideas que también podrían darle identidad, a saber: montañas monumentales, carreteras y vehículos, espacios abandonados, artificios metálicos, lo reconfigurado, las texturas, los territorios inmensos, entre otras tantas conexiones.

Nuevamente en portada aparece un guiño a la vanguardia soviética, esta vez del taller Ladovski. Se trata del proyecto de restaurante y muelle -casi flotante- adherido a un risco por medio de cables y soportes metálicos. La imagen, por alguna razón, me remitió a una localización desértica, escarpada y extrema. Resultaba que el supuesto comedor no estaba en el desierto sino sobre el mar, la hipotética montaña formaba un ángulo de 30 grados con la horizontal. Simplemente, un ejercicio académico con unas condiciones imaginarias, causas especulativas que permiten investigar fuera de la(s) norma(s). A los constructivistas rusos les interesaba proyectar estructuras ligeras, colgantes, que demostraban la radicalidad de la nueva arquitectura y su pretendida anti-gravedad. De aquella vanguardia emergía un interés por los motivos aeroespaciales como señal estético/funcional, varios años antes de que el hombre se permitiera alcanzar el suelo lunar. Pero, si aquellos proyectos estaban destinados a estancarse en el papel, a mediados del siglo XX en Estados Unidos se generaron las condiciones para otra experimentación, una que continuaba con ese ánimo espacial, metálico y futurista. Así se entiende la mesa flotante que el arquitecto suizo Albert Frey construyera en su casa n.º 1 de Palm Springs. Una delicia que vale la pena recordar a propósito del desierto.

Sin más dilaciones, ¡sea usted (nuevamente) bienvenidx!

XXXXXXXXXXXX XX
XXXXXXXXXXXXXXXX
XX X X





- | | |
|----|--|
| a) | V. Simbirtsev (perspectiva); |
| b) | автор не известен (perspectiva, фасады) (см. титул шедевра); |
| c) | V. Lavrov (фасады, план, разрез, фрагмент); |
| d) | Ю. Мушинский (фасад, разрез, план); |
| e) | автор не известен (фасады, планы) |
-
- | | |
|----|---|
| a) | V. Simbirtsev (perspectiva); |
| b) | autor desconocido (perspectiva, fachadas) (véase la ilustración inicial); |
| c) | V. Lavrov (fachadas, plano, corte, fragmento); |
| d) | Yu. Mushinski (fachada, corte, plano); |
| e) | autor desconocido (fachadas, planos) |

Casa Frey n.º 1 / mesa colgante
 foto: Julius Shulman
 (hacia) 1960

"Proyecto para restaurante y muelle en acantilado"
 Varios Autores / Taller Ladovsky
 1922

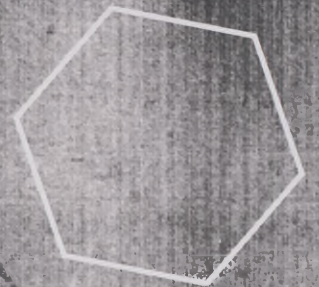
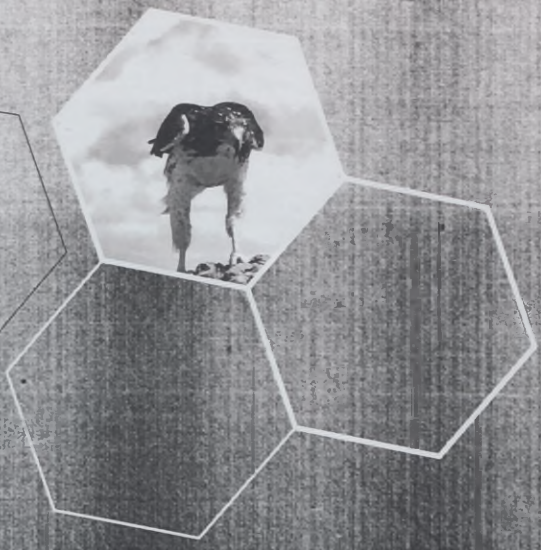
PARI(A)S



Fotogramas de "Paris, Texas"
Wim Wenders
1984



¿DE DÓNDE HAS SALIDO?
¡ESTO NO ES ARQUITECTURA!
¿QUÁL ES TU PEDIGRI?
¡ESTE CLUB ES SELECTO,
SOLO PARA LOS NUESTROS!
ESA BECA YA ESTÁ ASIGNADA
PARA ALGUIEN MÁS...
NO HAY PLAZA ACADÉMICA PARA TI!



Llegamos por aire a la siguiente escena: en medio de un terreno arenoso y rodeado por montañas de piedra, un sujeto -con traje y gorra roja- camina sin rumbo. Lleva en las manos únicamente una garrafa de agua vacía. Hace parada y mira a su alrededor, lo contemplamos como si fuésemos esa águila que aparece a cuadro esperando a la presa. El calor es insoportable. Ni una gota sale de la garrafa, pone el tapón y se deshace de ella. La mirada se inunda por un horizonte desértico con macizos esculturales, únicas referencias espaciales alrededor. Mientras nosotros permanecemos estáticos, el hombre reinicia la marcha y se aleja poco a poco, a su lado surgen algunos nombres en pantalla... Así comienza la magistral "Paris, Texas" (1984) de Wim Wenders. En los Estados Unidos existen cientos de ciudades y pueblos con nombres poco singulares: Roma, Madrid, Atenas, Dublín, Lima... Paris no podía ser la excepción. El sujeto extraviado aparecerá después en un pueblo de Texas sin saber dónde está, no habla; tendrá que venir su hermano desde California para llevárselo. Es el inicio de otra marcha, de un recorrido emocional para re-encontrarse con el pasado, porque un día se fue sin decir nada a su esposa e hijo. Además de los secarrales y las montañas rocosas como detonadores para este número, surge la pregunta: ¿es el desierto el lugar para escapar de los demás y/o para descubrirnos a nosotros mismos? "Paris, Texas" es una referencia traída a cuento por su espacialidad, construida magníficamente a través de vastos paisajes, la luz y -en general- por la estética posmoderna incipiente que, a través de la lente de Wenders, puede derivar en poética: infraestructuras viales, bares anodinos, aparcamientos, reflejos en cristales... Por eso, "Paris, Texas" es arquitectura y es ciudad, es memoria y es redención. Pero también es vacío, periferia y melancolía... ¿A dónde van los parias de la arquitectura?, ¿cuál es su sitio? Caminar, desplazarse, esbozar trayectos indefinidos; descubrir para responder a las estáticas convenciones identificadas como "leyes de la arquitectura". Esos códigos limitantes y rígidos de los que sólo algunos privilegiados pueden participar. En sintonía con el sujeto que camina perdido en el desierto, también hemos encontrado una manera de recorrer la profesión, de apropiarnos de sus jergas y aprovecharlas para experimentar con ellas. El objetivo es mantener la búsqueda constante, reconciliar signos excluyentes, para producir reacciones inesperadas: a partir de la arquitectura y de otras tantas formas que la describen. MISANTROPUS es un manifiesto a la movilización, la experimentación, incluso la pérdida como experiencia fundamental. Porque no encajamos, no pertenecemos, no hemos encontrado nuestro lugar bajo esos dictados: lo hemos aceptado con valentía, a partir de aquí no tenemos nada que perder. Sólo queda perderse.

¡Viva la desorientación!
¡Viva la disidencia como sustancia!
¡Viva la arquitectura de segundo y tercer plano!
¡Y que viva el rock and roll!

P.D. Este ejemplar es un tributo a las historias de carretera y su gravitación con el desierto.

PLANO 1



1.78 : 1
(UHD)

57'58"

PLANO 2



57'53"

PLANO 3



57'50"

Ayuntamiento de Madrid



En la cultura audiovisual anglosajona se denomina "Piloto" al primer capítulo de un proyecto o serie televisiva. Un tipo de maqueta con elementos fundamentales para la historia que definirá -en resumidas cuentas- la viabilidad del proyecto. "Breaking Bad" fue un fenómeno de masas que nos llevó a conocer la lamentable vida de Walter White, ese infame profesor de química en un instituto de Albuquerque (Nuevo México), diagnosticado con cáncer avanzado de pulmón y metido a "cocinero" de metanfetamina. Sabemos cómo terminó la historia del señor White (A.K.A. Heisenberg) tras dos años de padecimiento y esquivando a la justicia: con la enfermedad ya incurable y herido de bala en el suelo de un polvoriento laboratorio de droga. En concreto, se incluye esta referencia por la relación que guarda la historia con el desierto para desarrollar una narrativa de "lo oculto". Los primeros fotogramas de "El principio del fin" (nombre específico) corresponden con tres planos estáticos del desierto de Nuevo México. Es un recurso común con historias ambientadas en el mismo espacio que la geografía aparezca a cuadro como referencia visual, a la manera del Valle de los Monumentos (Monument Valley, págs. 10-11): la fotografía de Breaking Bad no es la excepción. Allí donde el desierto parece no ofrecer nada, el paisaje se torna en contenido que colma la pantalla recurrentemente.



57'49"



57'44"



57'39"



57'30"



57'18"



57'04"



56'05"



54'53"



54'36"



54'29"



54'14"



35'07"



31'32"



31'13"



22'46"



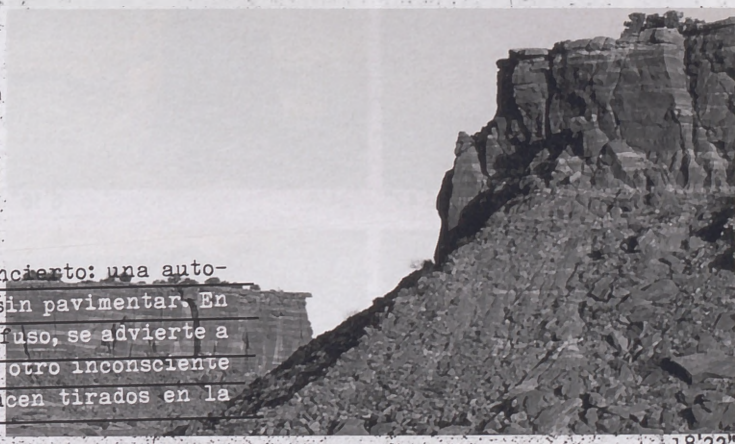
22'28"



22'10"



21'27"



18'22"

Tras los tres planos silenciosos se produce el desconcierto: una autocaravana huye a toda velocidad sobre una carretera sin pavimentar. En el interior del vehículo el ambiente es agitado y confuso, se advierte a dos sujetos con máscaras antigases, uno al volante y otro inconsciente en el asiento del copiloto; mientras dos cuerpos yacen tirados en la parte posterior.

En cierto momento la autocaravana sale de la carretera. El que conduce se baja, sólo lleva los calzoncillos puestos, e intenta videografiar una confesión a su familia. Parece que se está despidiendo debido a una detención inminente. Se escuchan con mayor intensidad las sirenas de un vehículo que se aproxima. El hombre de los calzoncillos, resignado, apunta con una pistola en dirección del sonido, que es la misma de la cámara... Así comienza, en cuestión de tres minutos, la serie que revolucionaría la televisión en 2008. Como ejercicio visual, he clasificado los fotogramas de aquel capítulo en tres categorías, tomando en cuenta sólo los exteriores con fondo paisajístico: amarillo/verde para la autocaravana -o laboratorio de metanfetamina-; contraste en blanco & negro para las expresiones faciales únicamente de Walter y monocromáticas para imágenes residuales.



18'18"



18'06"



17'55"



17'31"



15'33"



11'44"



11'38"



11'34"



10'30"



9'28"



7'36"



7'13"



6'42"



6'36"



6'18"



6'16"



5'33"



5'13"



4'59"



4'36"

MOVIES MEMO

En Breaking Bad el desierto es el escenario inmenso donde se lleva a cabo lo ilegal, desde la misma producción de droga hasta el cierre de acuerdos mafiosos o el asesinato de varios personajes. En contraparte quedan las locaciones de Albuquerque y los interiores donde se desarrollará la historia. Aquí el primer recorrido visual en aquella ilícita aventura.



17'31"



17'22"



17'13"



17'11"



15'34"



11'34"



11'24"



11'18"



11'02"



10'31"



7'13"



7'01"



6'56"



6'44"



6'16"



6'04"



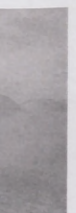
5'53"



5'46"



5'37"



4'36"



4'08"



4'03"



3'55"



3'07"

MONUMENTOS

Si nos encontráramos con una elevación de tierra de dos metros de largo por uno de ancho en un bosque, amontonada en forma de pirámide, nos invadiría un sombrío estado de ánimo y una voz dentro de nosotros nos diría, "aquí hay alguien enterrado".
Eso es la arquitectura.

"Arquitectura"
Adolf Loos
1910



"Monument Valley" (Utah, USA)
foto: King of Hearts
2018

El Valle de los Monumentos se localiza en la reserva de los nativos Navajo, frontera de Utah y Arizona, al sur de los Estados Unidos de América. Se reconoce por unas formaciones rocosas o accidentes geográficos -denominados "mesas"- retratadas en innumerables referencias cinematográficas. Desde la carretera US 163 se advierten las montañas a lo lejos. En la inmensidad del desierto, los "monumentos" de piedra son una referencia espacial con un enfoque simbólico que no fue producido por la mano del hombre. Hacia los años sesenta del siglo pasado, el colectivo italiano Superstudio las incorporó a las ilustraciones del proyecto del "Monumento Continuo" (1969) como contraste paisajístico. Esta noción de monumento es monolítica, gigantesca, escultural y diferenciada de otras montañas próximas (aislamiento); cualidades comúnmente asociadas a la creación y significación de objetos construidos para rememorar acciones humanas.

CARRETERA

JACK KEROUAC

A Jack Kerouac le gustaban los coches y viajar. Le gustaba escribir y la vida asociada al rock and roll incluso antes de que se inventara. Por aquel entonces esa vida vibraba a ritmo de jazz. Atravesó varias veces, Unidos y publicó una novela que definiría la contracultura a mediados de la contracultura a "On the Road" (trad. En el Camino, 1957). Los beatniks, los hippies, los punks, tienen relación con la narrativa cristalizada por la denominada generación "beat". Ese grupo de bohemios interesados en un tipo de escritura anti-académica que retrataba los modos de vida en los márgenes de lo establecido: la travesías, entre otras tantas preocupaciones existenciales, conformaban su sustancia literaria. Por la carretera transcurría la vida nómada, especialmente en el escenario 1940/50. Una definición muy occidental y gringa sobre la cultura, pero que ha permeado en el cine, la música, el arte y -en general- en el constructo de lo que identificamos como "road trip" (trad. viaje por carretera).

NEVADA TEST SITE

MONUMENT VALLEY

BREAKING BAD (HISTORIA TV)

ALBERT FREY

En un Hudson Commodore de 1949 como este se escribió buena parte de "On the Road". Aunque no fue el único vehículo descrito en la novela, también aparecen un Ford 1937 y un Cadillac de 1947, además de un autobús Greyhound; el Commodore tuvo un peso importante en el "viaje" creativo del escritor norteamericano.

...Me desperté cuando el sol se ponía rojo; y aquel fue un momento inequívoco de mi vida, el más extraño momento de todos, en el que no sabía ni quién era yo mismo: estaba lejos de casa, obsesionado, cansado por el viaje, en la habitación de un hotel barato que nunca había visto antes, oyendo los siseos del vapor afuera, y el crujir de la vieja madera del hotel, y pisadas en el piso de arriba, y todos los ruidos tristes posibles, y miraba hacia el techo lleno de grietas y auténticamente no supe quién era yo durante unos quince extraños segundos. No estaba asustado; simplemente era otra persona, un extraño, y mi vida entera era una vida fantasmal, la vida de un fantasma. Estaba a medio camino atravesando América, en la línea divisoria entre el Este de mi juventud y el Oeste de mi futuro, y quizá por eso sucedía aquello allí y entonces, aquel extraño atardecer rojo...

"En el Camino"
Jack Kerouac
1957

El siguiente referente dibujaba y construía, también le gustaban los coches y viajar, su nombre era Albert Frey. Un arquitecto que dejó el viejo continente para asentarse en el desierto norteamericano, en una época "más o menos" próxima a las andanzas de Jack Kerouac en la carretera. Frey -salvando todas las distancias - también vivió a su modo al margen, a pesar de haber forjado una carrera nada despreciable como arquitecto. Previo al asentamiento en el que sería su lugar definitivo, el desierto de Palm Springs, el buen Albert realizó varios viajes por las carreteras de los Estados Unidos, que le permitieron documentar un territorio que estaba por construirse. Aquí vemos el vehículo Ford A con el que recorrió -de costa a costa- aquella inmensidad por primera vez en 1932. Incluso la tienda de campaña donde dormía al lado de la carretera. Un habitáculo que, metafóricamente y con el paso de los años, se convertiría en nave espacial. Pero para ello quedan las siguientes páginas...

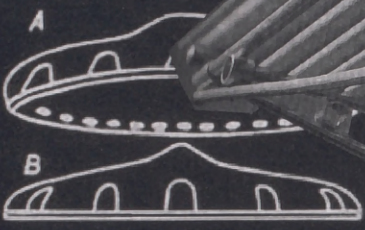


Ford A & tienda de campaña
foto: Albert Frey
1932

NAVE

Bertie,
Ontario.

Jc



Gloucester

Nr. Rec
Brazil

Kågsund,
No

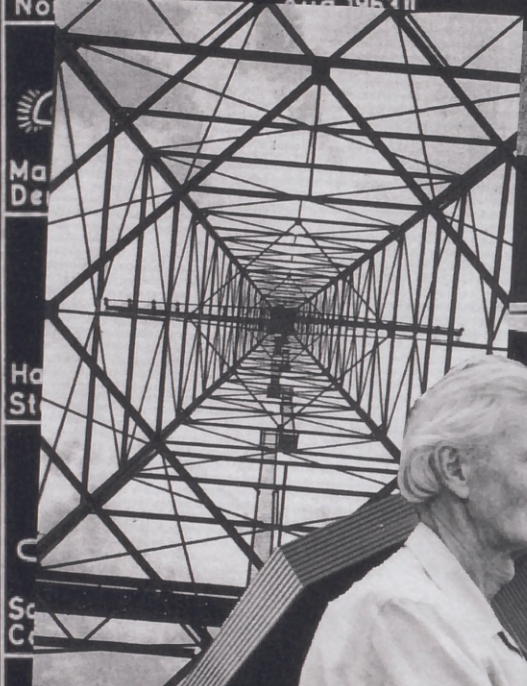
Apr. 1963

Ma
De

Ho
St

Sc
C

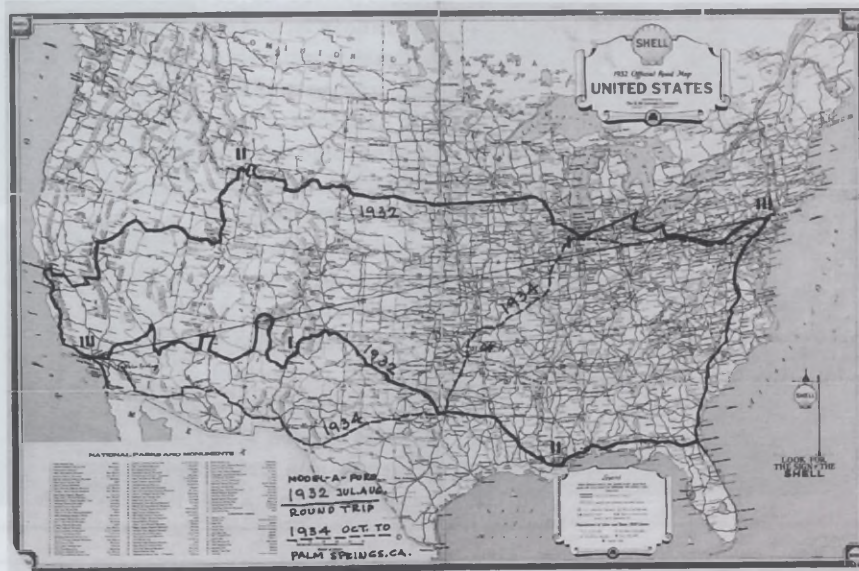
Wil
St



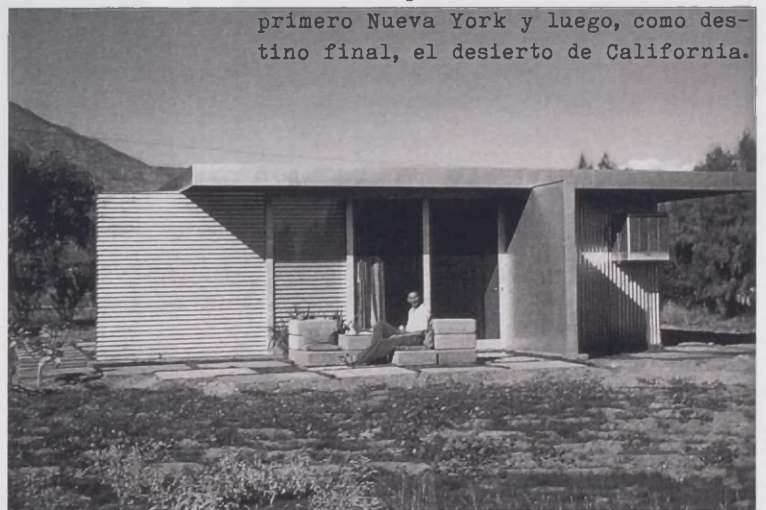
**ME INSPIRÉ EN LA
CONSTRUCCIÓN MAYA DE
EL CARACOL EN
CHICHEN ITZÁ, MÉXICO,
PARA DISEÑAR
EL DORMITORIO...**



mapa de Albert Frey con sus rutas por los Estados Unidos



En mitad de una generosa parcela rodeada por vegetación desértica, Albert Frey construyó la casa n.º.1 en Palm Springs hacia 1941. Lo notable de esta historia radica en los cambios que experimentó la vivienda en cuestión de pocos años. Un caso que reflejaba cualidades fundamentales para MISÁNTROPUS: la modificación y la "desaparición" (#2) como propiedades del hacer. Porque la construcción sólo existe en las imágenes que quedaron de ella, años más tarde un promotor la compró y demolió para aprovechar el suelo que ocupaba. Antes de eso, Frey edificó la casa n.º.2, en las colinas de la misma ciudad, donde vivió hasta 1998 practicando yoga y contemplando el paisaje desértico.

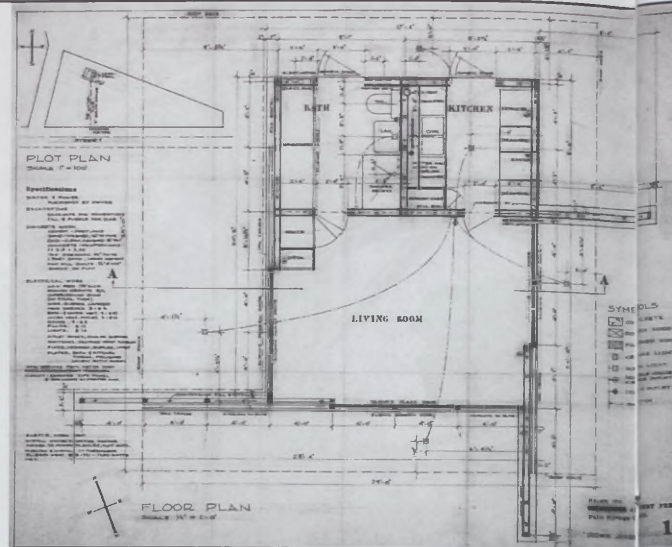


Para posicionarse en el desierto se requiere de un plan, instrumentos y cierta precisión. No obstante, es posible experimentar con lo trazado, ampliarlo, agregar componentes o retirar incluso aquellos que no fueron útiles (aquí, sugiero saltar a la página 36 para comprobar situaciones que ilustran mi sentencia). La noción de una casa como máquina, que evoluciona conforme a las ideas de su habitante, es principalmente moderna y nuestro protagonista la llevó a la práctica. La obra de Albert Frey ha pasado -técnicamente- desapercibida para la hegemonía arquitectónica, por ello adquiere una dimensión de culto. En la misma línea de ciertos músicos, cineasta o escritores, que rompen con los paradigmas establecidos. Del personaje en cuestión se sabe que nació en Suiza (1903), que trabajó para Le Corbusier en París cuando éste diseñaba la Villa Savoye (MISÁNTROPUS #3) y que más tarde decidió emigrar al Nuevo Mundo. Frey fue una suerte de explorador que, como muchos arquitectos de la época, miraba al otro lado del Atlántico con interés de probar suerte. En su caso, primero Nueva York y luego, como destino final, el desierto de California.

1941

El plan original comenzó como el de cualquier obra a mediados de siglo pasado: muros en ángulos rectos, materiales de origen industrial, algo de cristal y una expresión vanguardista. En la primera etapa -entre 1941 y 1948- la casa consistía de una habitación que hacía las veces de estancia y dormitorio, un baño y una cocina: todo inscrito en un área aproximada de 30 m², reflejo de una visión práctica y austera. Los cristales, por otro lado, discutibles en el ambiente desértico, contaban con aleros que producían sombras precisas, a partir de un estudio del sol que el arquitecto había elaborado a lo largo de un año. La presencia del coche era esencial con la imagen de la casa, la chapa metálica dialoga con la textura de los muros de aluminio. Al interior, esa lámina acanalada estaba terminada en madera, lo que producía calidez y contraste con el exterior. En esta época predomina la expresión recta del objeto.

La urbanización de la zona es escasa.



1946

Avanza el tiempo y sucede la transición. Predomina la vegetación enana y alguno que otro árbol alrededor de la casa. En algún momento, entre 1941 y 1946, Frey construye la piscina y cambia radicalmente al espacio. Interior/exterior establecen un vínculo más potente, la piscina funciona como amplificador de las posibilidades de la casa, en relación con la pequeña habitación inicial. El oasis en medio del desierto comienza a materializarse.

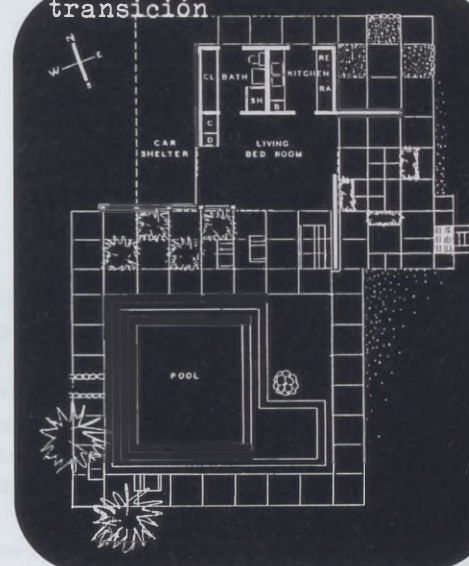


1948

En 1948 se lleva a cabo la primera intervención en condiciones, al incorporar estancias que antes no existían: un dormitorio diferenciado, comedor, sala de estar, zona de trabajo y un estanque interior. Se agrega una estructura de madera alrededor de la piscina para producir sombras: ese elemento no durará demasiado debido a la exposición solar y será sustituido por uno metálico años más adelante (ensayo/error). El interior se expande hacia la zona de aparcamiento, ahí se construye el dormitorio y se instala una chimenea metálica suspendida del techo. El pequeño estanque (interior) se cierra con un muro curvo que contrasta con el código de los muros rectos originales. El espacio experimenta una transformación con curvaturas y otros materiales.



transición

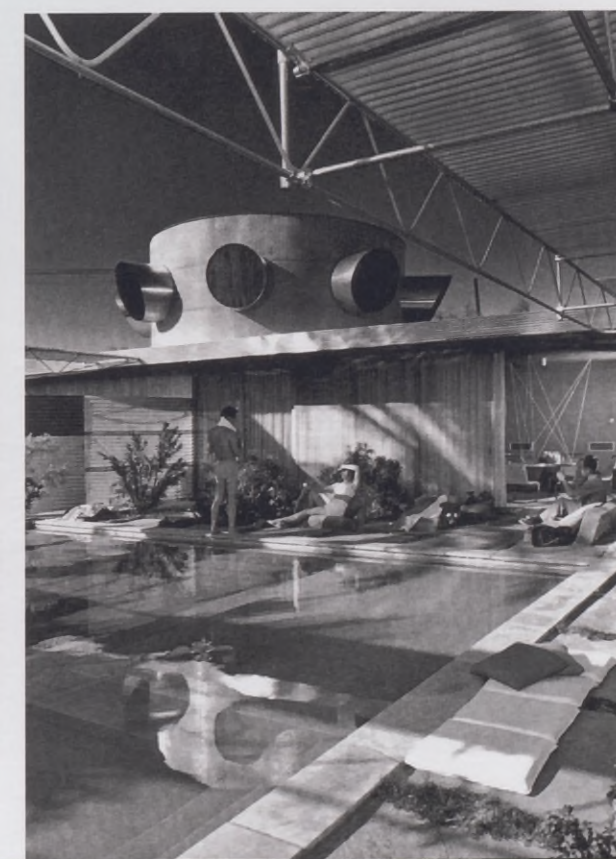
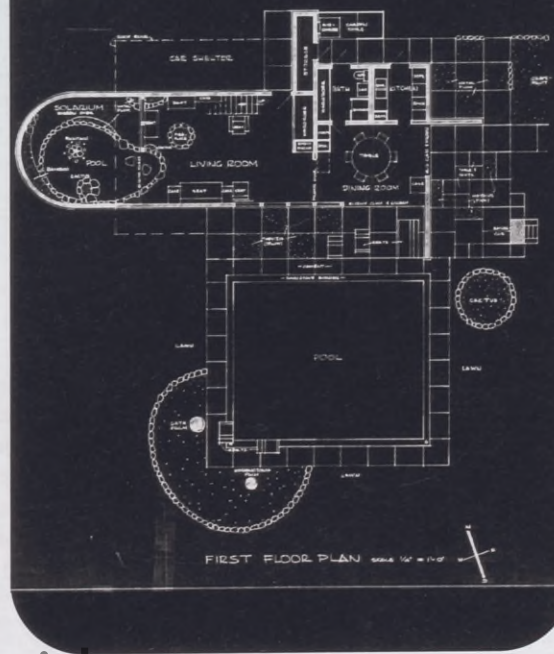


1953

Para 1953 se produce el cambio más radical con el traslado del dormitorio a la planta superior. Inscrita en una envolvente circular, que semejava una nave espacial, la habitación contrastaba con el código recto previo. Ocho ventanas -ojos de buey- enmarcaban las vistas con prolongaciones al exterior en función de su posición: al Este y Oeste mayor profundidad, al Norte y Sur más reducidas. Además, contaban con un detalle metálico pivotante (pág. 34) que permitía abrir cuatro de ellas para ventilar el espacio: toda una exquisitez de diseño, en este experimento nada quedaba al azar. A los muros primigenios, de lámina corrugada con la que reforzaba la estética maquinista y aeroespacial (Rem Koolhaas usaría esa lámina 50 años después en París, pero esa es otra historia), se incorpora otro producto industrial en auge: la fibra de vidrio, con tonalidades rosas y amarillas, para cerrar el perímetro de la piscina. Por otro lado, donde antes una claraboya bañaba de luz el dormitorio de abajo, ahora cuelgan los peldaños para acceder a la nave espacial, suspendidos por cables que acentuaban la ligereza de la escalera. Un gesto similar sostenía la mesa del comedor, presentada en la página inicial de este número.



final



En 1964 Frey migra a la casa n.º2 situada en las colinas. Ya en manos del promotor inmobiliario, la n.º1 es desmantelada para construir allí otras viviendas con aspecto de "mayor tradición". Si de alguna justicia se puede hablar es que dicho personaje no tuvo éxito con la empresa y terminó embargado. Con esta obra de Frey se insinúa la noción del objeto arquitectónico "tuneado" (págs. 30-33), que se modifica en función de las necesidades: desierto, chapa metálica, alteración de los componentes originales, manténgalo en mente...



estanque interior



La mesa colgante (pág. 2) vista desde otro ángulo en lo que originalmente fue la estancia única. La arquitectura de detalles, de pequeños gestos, como esos elementos colgantes y las adiciones/sustracciones del espacio, son una muestra del ejercicio más experimental que interesa en MISANTROPUS. Expresiones rigurosas, precisas, producto de la reflexión y que son de interés como arquitectura construida: escasa, discreta, poética... En oposición a la escala desmedida y ambiciosa del arquitecto creador-tecnócrata-salvador de la humanidad de hoy... Aquí no se insinúa la resiliencia neoliberal para fortuna de los marginados e incomprensidos como nosotros, aquí se palpaba el metal, el color, el desgaste, el "error", las texturas y se vive el espacio destilado a su mínima expresión.

Prácticamente todas las fotos de la Frey House n.º1 fueron realizadas por el reconocido Julius Shulman, con algunas excepciones que el propio Frey había hecho. El arquitecto suizo fue un entusiasta de los instrumentos analógicos para registrar sus procesos, como parte del material gráfico y los trozos de película de 8 mm que ilustran un pequeño y maravilloso libro...

texto desenfocado en la parte superior izquierda de la página.

DOCUMENTOS



roca integrada

NOTA: La casa n.º2 es una historia en sí misma, una evolución del espacio habitable que se torna más abierto que el primer ensayo. Este nido se convierte en una caja de cristal insertada en la montaña, cubierta por una ligerísima lámina metálica, que incorpora una enorme piedra del terreno al lenguaje espacial interior. Otra delicia, en términos de detalle y materialidad, de aquel genio viajero suizo.



"Casa Frey no.2"
foto: Bethany Nauert
N.D

CASA FREY n.º 2

Ayuntamiento de Madrid

El otro libro corresponde con el registro que Wim Wenders realizara a propósito de la preproducción de "París, Texas". A finales de 1983, el cineasta alemán recorrió en coche el sur de Estados Unidos acompañado de sus cámaras Leica y Makina, cada una utilizada para un propósito y un resultado particular. "Written in the West" es otro documento que -en una tónica parecida a la publicación de Golub- muestra los detonadores formales y estéticos, las arquitecturas y materiales, que serían trasladados a la narrativa cinematográfica. En cuya armonía con la temática desértica se reconocen conceptos tales como desolación, paisajes, espacios abandonados, carreteras y el paso del tiempo, entre tantos otros. Con documentos como estos, el desierto parece un lugar donde la poética es posible.

WIM WENDERS

WRITTEN IN THE WEST

REVISITED



"Written in the West, Revisited"

Wim Wenders
Schirmer/Mosel
2015
108 pp.



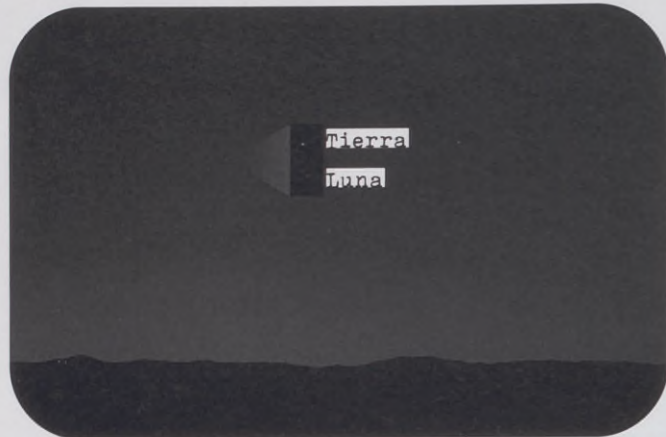


"Flammable" (Telingua, Texas)
foto: Wim Wenders
1983-1984



"Star" (Odessa, Texas)
foto: Wim Wenders
1983-1984

PAISAJES



Vistas amplificadas desde el atardecer marciano
foto: NASA/Mars Curiosity Rover
2014

Y resultó que encontramos desiertos fuera de nuestro planeta... Nos preguntamos si hubo agua en Marte, si alguna vez fue posible la vida allí. Y cuando fuimos capaces de comprobar realmente cómo se constituía aquel terreno, aquello se parecía a unas condiciones extremas familiares... Quizá Marte representa para la humanidad un escenario de lo que podría sucederle a la Tierra. Por eso diseñamos y construimos aparatos capaces de recabar todos los datos posibles en el planeta rojo. Y así llegó Curiosity a su superficie en 2012. No es el único robot allá, pero sí el que más "selfies" se hace con un motivo: detectar posibles daños por las tormentas de arena y la radiación solar. Si somos estrictos con las palabras, la humanidad no ha pisado el suelo marciano. Sin embargo, podemos contemplar minuciosamente sus paisajes, horizon-

tes y cielos nitidamente a distancia. Esto es, como resultado del conocimiento, la ciencia, los avances tecnológicos y el trabajo de cientos de mentes concentradas en un solo objetivo. Pero vamos por partes...

Los microscopios permitieron los primeros acercamientos con una realidad imperceptible, a partir de dos sistemas ópticos que -de modo analógico- amplificaban el objeto observado. Resumiendo mucho, lo analógico es un proceso por el que X señal se transmite del punto A al punto B -con posibles variaciones- de forma continua. En contraparte está lo digital, cuya señal es discontinua y está codificada con 0's y 1's. En MISÁNTROPUS somos analógicos, especialmente sobre la reproducción de música: escuchamos discos de vinilo (punto A) porque nos interesan la texturas, imperfecciones y distorsiones armónicas que emanan de los altavoces (punto B) como sonido. La actualidad presenta una dicotomía entre lo analógico (previo) y lo digital (actual), este último un paradigma que revoluciona todas nuestras acciones día a día. En relación con los detalles, las pesquisas de Curiosity permitieron a la NASA montar -con miles de fotografías parciales- una gran imagen que ha permitido dimensionar fielmente el suelo rocoso y desértico de Marte. Las fotos que llegan del planeta rojo me recordaron a los surcos en los vinilos, esos desfiladeros por los que se desliza la aguja para leer la información registrada a ambos lados de la superficie del disco (canal derecho e izquierdo).

Si bien las imágenes enviadas por el robot no son más que representaciones de la realidad traducidas a bits (unidades de información digital), la pre-

sencia del aparato allí es analógica. La fricción sobre el suelo rocoso desgasta lentamente las ruedas de Curiosity, cuya duración establecida se ha superado con creces: la misión duraría aproximadamente 23 meses desde el aterrizaje. No obstante, los técnicos que controlan el "rover" desde la Tierra, y las condiciones del propio robot, han podido extender su vida útil hasta la actualidad. Llegará un momento en que el desgaste material sea un impedimento y el explorador no pueda seguir en operación. Así, otro tipo de fricción ocurre en la superficie de los vinilos con el movimiento de las agujas: en lo analógico el deterioro es evidente, físico, medible. Lo digital empaña la realidad, enmascara la obsolescencia, exige estar actualizado con la falsa y brillante promesa de la novedad: cuando esto no se cumple debes reemplazar el artefacto. Somos sistemas analógicos que se dañan constantemente, organismos imperfectos que buscan extender -infructuosamente- su vida útil a toda costa...

vista panorámica de la superficie de Marte
foto: NASA/Mars Curiosity Rover
2019/2020

Ayuntamiento de Madrid

ZOOM

...cada vez que una aguja completa un círculo sobre un elepe, se hunde un poco más profundamente en sus surcos y deja su huella en forma de ruido superficial. La información en un elepe se degrada a medida que se reproduce; como si los ojos emborronaran este texto, solo un poquito, cada vez que paseáis la mirada por estas líneas. La reproducción analógica de sonido es táctil; en parte, es un acto de fricción: la aguja rebota sobre las hendiduras, la cinta pasa sobre una cinta magnética. La fricción disipa la energía en forma de sonido...

"The New Analog. Cómo escuchar y reconectarnos en el mundo digital"
Damon Krukowski
2017

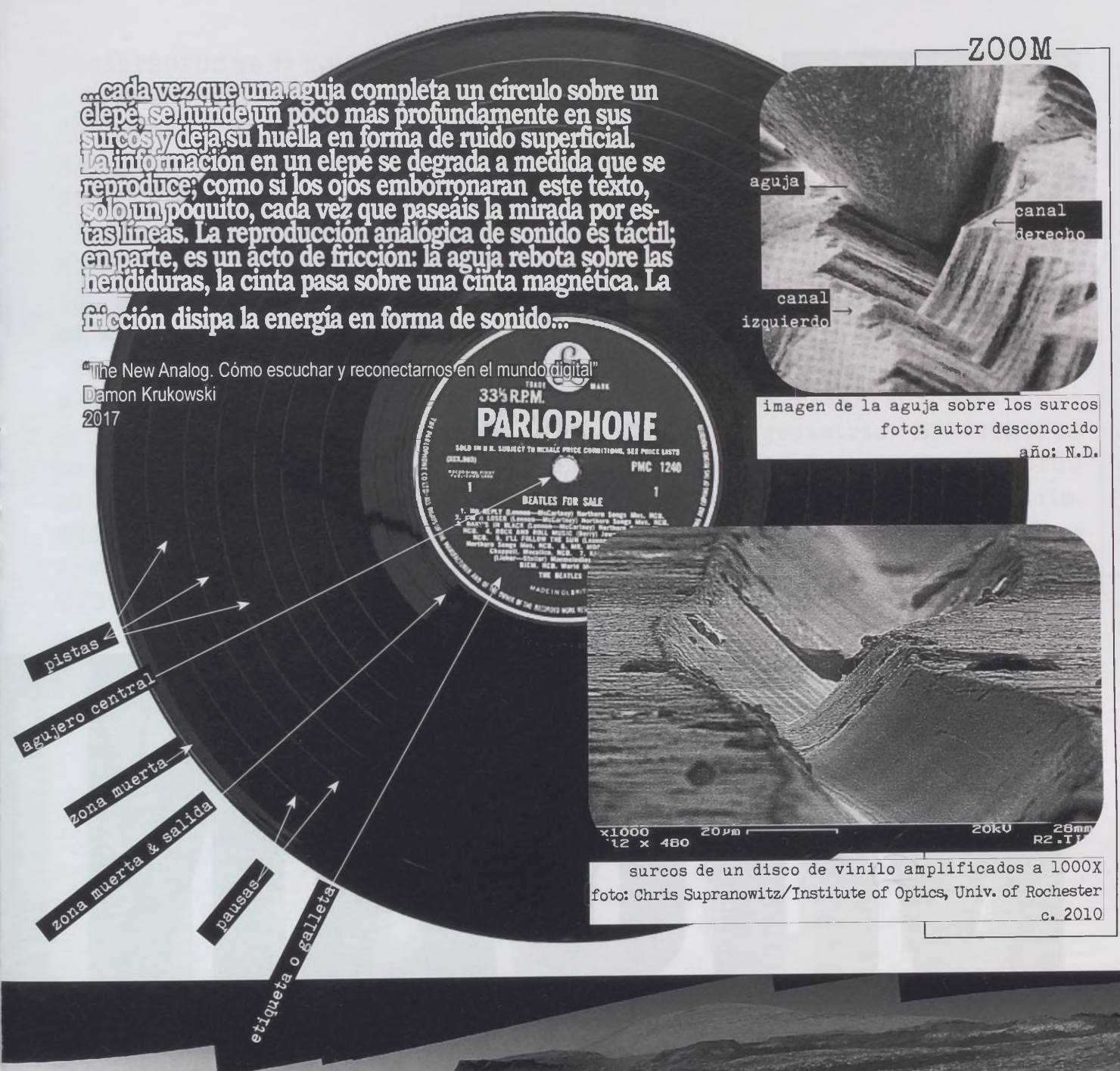
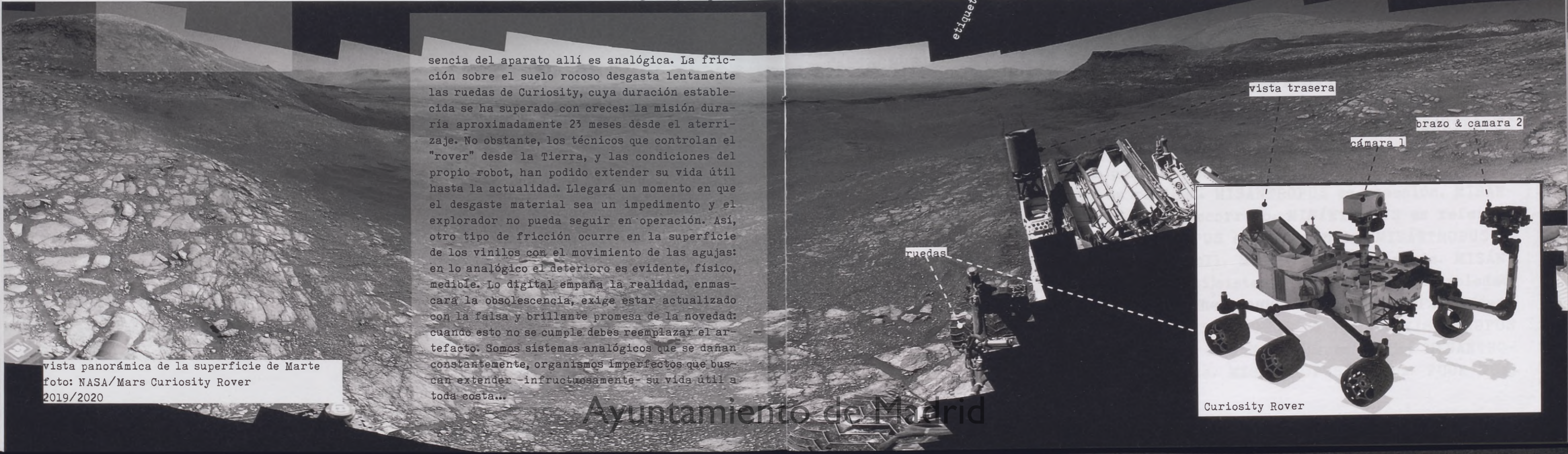
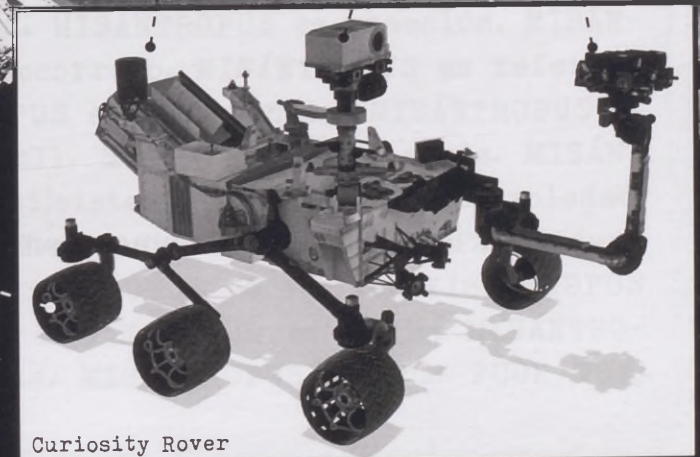


imagen de la aguja sobre los surcos
foto: autor desconocido
año: N.D.

surcos de un disco de vinilo amplificados a 1000X
foto: Chris Supranowitz/Institute of Optics, Univ. of Rochester
c. 2010



vista trasera
brazo & cámara 2
cámara 1



Curiosity Rover

ruedas

DEFINICIÓN

misanthropía

Del gr. μισανθρωπία misanthrōpía.

1. f. Aversión al trato con otras personas. U. t. en sent. fig.

MISÁNTROPUS

opus

Del lat. opus 'obra'.

1. m. Mús. Obra que se numera con relación al conjunto de la producción de un compositor.

MISÁNTROPUS es 33 R.P.M. MISÁNTROPUS es A4. MISÁNTROPUS es acero. MISÁNTROPUS es aéreo. MISÁNTROPUS es anarquía. MISÁNTROPUS es anormal. MISÁNTROPUS es arquitectura. MISÁNTROPUS es asimetría. MISÁNTROPUS es autogestión. MISÁNTROPUS es breve. MISÁNTROPUS es ciudad. MISÁNTROPUS es compromiso. MISÁNTROPUS es conexión. MISÁNTROPUS es crítica. MISÁNTROPUS es cuero. MISÁNTROPUS es cultura. MISÁNTROPUS es dialéctica. MISÁNTROPUS es decadencia. MISÁNTROPUS es deriva. MISÁNTROPUS es dibujo. MISÁNTROPUS es discurso. MISÁNTROPUS es disidencia. MISÁNTROPUS es distorsión (armónica). MISÁNTROPUS es electricidad. MISÁNTROPUS es esquema. MISÁNTROPUS es estética. MISÁNTROPUS es ética. MISÁNTROPUS es epistémica. MISÁNTROPUS es experimental. MISÁNTROPUS es estructura. MISÁNTROPUS es formato. MISÁNTROPUS es fotocopia. MISÁNTROPUS es fragmento. MISÁNTROPUS es geometría. MISÁNTROPUS es ignición. MISÁNTROPUS es igualdad. MISÁNTROPUS es imagen. MISÁNTROPUS es imperfección. MISÁNTROPUS es inadaptado. MISÁNTROPUS es independencia. MISÁNTROPUS es individualidad. MISÁNTROPUS es informal. MISÁNTROPUS es investigación. MISÁNTROPUS es inorgánico. MISÁNTROPUS es ira. MISÁNTROPUS es ironía. MISÁNTROPUS es irregularidad. MISÁNTROPUS es irreverencia.

MISÁNTROPUS es libre. MISÁNTROPUS es ludismo. MISÁNTROPUS es mapa. MISÁNTROPUS es margen. MISÁNTROPUS es material. MISÁNTROPUS es memoria. MISÁNTROPUS es método. MISÁNTROPUS es metonimia. MISÁNTROPUS es movimiento. MISÁNTROPUS es oblicuidad. MISÁNTROPUS es observación. MISÁNTROPUS es oscuridad. MISÁNTROPUS es panfletario. MISÁNTROPUS es papel. MISÁNTROPUS es paradoja. MISÁNTROPUS es parcial. MISÁNTROPUS es pausa. MISÁNTROPUS es periferia. MISÁNTROPUS es político. MISÁNTROPUS es praxis. MISÁNTROPUS es proyecto. MISÁNTROPUS es radical. MISÁNTROPUS es reacción. MISÁNTROPUS es reciclable. MISÁNTROPUS es recorrido. MISÁNTROPUS es referencia. MISÁNTROPUS es residual. MISÁNTROPUS es resistencia. MISÁNTROPUS es resonancia. MISÁNTROPUS es rock and roll. MISÁNTROPUS es serie. MISÁNTROPUS es silencio. MISÁNTROPUS es (anti)sistema. MISÁNTROPUS es soledad. MISÁNTROPUS es subterráneo. MISÁNTROPUS es sustancia. MISÁNTROPUS es (audio)visual. MISÁNTROPUS es temporal. MISÁNTROPUS es teoría. MISÁNTROPUS es textura. MISÁNTROPUS es territorio. MISÁNTROPUS es viaje. MISÁNTROPUS es vínculo. MISÁNTROPUS es vivencia. MISÁNTROPUS es voz: FUCK VOX!

MARCIANOS



The Misfits en el Max's Kansas City (NYC)
foto: Eileen Polk
1979

La subcultura punk nunca fue monolítica. Desde sus orígenes emergieron variaciones estéticas y musicales que enriquecían las formas del movimiento. Esa diversidad permitía distinguirse en el mar de disidencias con gestos de identidad inherentes a cada banda punk. Los Misfits, un grupo norteamericano todavía en activo, incorporó a sus canciones temáticas sobre la muerte y el "terror", la ciencia ficción, la vida extraterrestre, la violencia o "lo oculto". Tópicos que podrían encajar, en la lógica norteamericana, dentro de la definición de cultura (más) "underground" o "independiente". El mensaje de los Misfits fue asimilado por otras corrientes musicales p. ej. el "heavy metal". Estas lecturas evolucionaron las posibilidades del rock más estridente. Actualmente, como sucede con las bandas que son incapaces de reconocer su propia caducidad, son una caricatura de lo que alguna vez representaron.

En este tema de 1978, un grupo de alienígenas/mutantes que proviene de Marte invade la Tierra. Su único objetivo es producir el caos. Describen el desierto de Arizona como zona de aterrizaje para las naves espaciales. Una idea familiar con las áreas secretas donde SUPUESTAMENTE el gobierno norteamericano tenía cautivos a seres extraterrestres, p. ej. el "Área 51". Aunque esta se ubica en el vecino estado de Nevada y realmente fue una zona donde se probaron aviones espías. Pero estas alusiones se enmarcan en el contexto de un género de películas denominadas "Serie B", algo así como producciones de bajo presupuesto y unas condiciones técnicas cuestionables como aportación cinematográfica. Estos filmes abundaron durante las décadas de los cuarenta/cincuenta y con el paso del tiempo se convirtieron en referentes de culto. Sin olvidar que por aquellos años, en el contexto de la Guerra Fría, predominaban las representaciones de seres "monstruosos", procedentes de otros mundos, que amenazaban la apacible realidad capitalista norteamericana.

Aterrizamos en campos estériles
En las llanuras de Arizona
La inseminación de las niñas
En medio de sueños húmedos

Somos los ángeles mutantes
Las calles para nosotros (son) la seducción
Nuestra causa injusta y antigua
En esta invasión nacida de una película "B"

Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa

Bueno, hemos visto sus películas en 3D
En violenta abducción
Explotamos su estructura sin sentido
Conexión inferior

Tomamos tu débil resistencia
La arrojamos a la cara
No necesitamos presentación
Para la aniquilación masiva

Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa

No necesitamos presentación
Ni visados ni carta blanca
Reproducción inhumana
Estamos aquí por lo que queremos

Queremos, lo necesitamos, lo tomaremos
Queremos, lo necesitamos, lo tomaremos
Queremos, lo necesitamos, lo tomaremos
Queremos, lo necesitamos, lo tomaremos, nenx

Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa

Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa
Adolescentes de Marte y no nos importa

No nos importa (No nos importa)
Y no nos importa, no nos importa
No nos importa, pero no nos importa
Y no nos importa

We land in barren fields
On the Arizona plains
The insemination of little girls
In the middle of wet dreams

We are the angel mutants
The streets for us seduction
Our cause unjust and ancient
In this "B" film born invasion

Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care

Well, we've seen your 3D movies
In violent abduction
We blast your mindless structure
Inferior connection

We take your weak resistance
Throw it in your face
We need no introduction
For mass annihilation

Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care

We need no introduction
No visas or carte blanche
Inhuman reproduction
We're here for what we want

We want, we need it, we'll take it
We want, we need it, we'll take it
We want, we need it, we'll take it
We want, we need it, we'll take it, baby

Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care

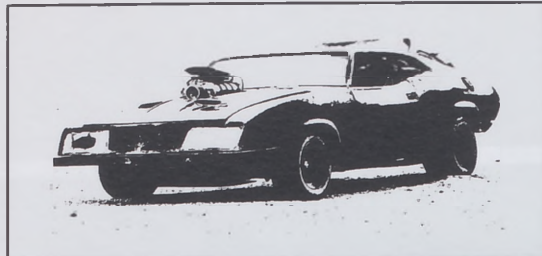
Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care
Teenagers from Mars and we don't care

We don't care (We don't care)
And we don't care, we don't care
We don't care, but we don't care
And we don't care

"Teenage from Mars"
The Misfits
1979

- TUNING -

Max Rockatansky, el oficial de policía conocido como Mad Max, conducía el "Interceptor Pursuit Special". Mis recuerdos sobre aquella historia -la segunda entrega, concretamente- se centran en unos dedos rebanados por un boomerang y en el coche "tuneado" del "guerrero de la carretera". El ficticio "Pursuit Special" se basaba en un modelo real comercializado, alrededor de 1973/74, como "Falcon XB" de la Ford Motor Company. La ficción cinematográfica presentaba una evolución entre la primera versión del coche en "Mad Max" (1979) y esta segunda parte de 1981, principalmente con dos depósitos de combustible colocados en el maletero y algunos cambios estéticos menores. Además de un compresor instalado en el motor que sobresalía como señal de poderío mecánico, su función era inyectar más aire y generar potencia extra para alcanzar a los delincuentes. Aquella realidad postapocalíptica, ambientada en



fotogramas del Interceptor en "Mad Max 2"
George Miller
1981



el "Pursuit Special" a la carrera



el vehículo destruido

un mundo sin ley, se filmó en el desierto de Australia (Broken Hill/Nueva Gales del Sur). La premisa de la historia giraba en torno a los conflictos derivados por el control de los combustibles después de una gran guerra: ¿qué cercana puede ser la ficción a veces, verdad? Los paisajes desérticos esbozaban un ambiente desolador, que favorecía la narrativa apocalíptica precisamente por la ausencia de arquitectura(s). A pesar de haberse filmado en los

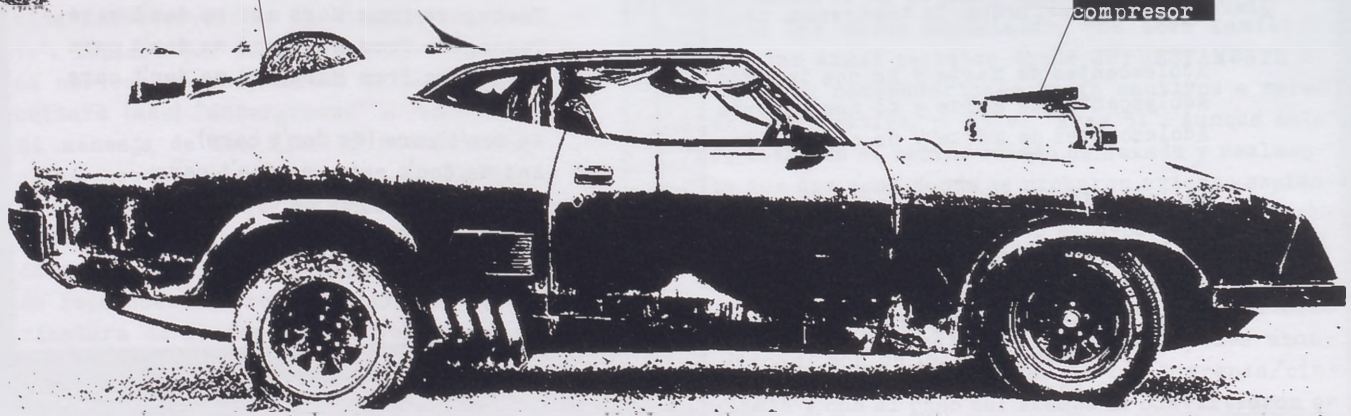
The New Falcon XB GT Coupe V8 Interceptor...

MAD STYLE

MAX PERFORMANCE

depósitos de combustible

compresor



"Where must we go, we who wander this wasteland, in search of our better selves."

-The First History Man



falsa publicidad del Ford Falcon XB
autor: Hokey Cokey/Internet
Año: N.D.



escenario: la refinería

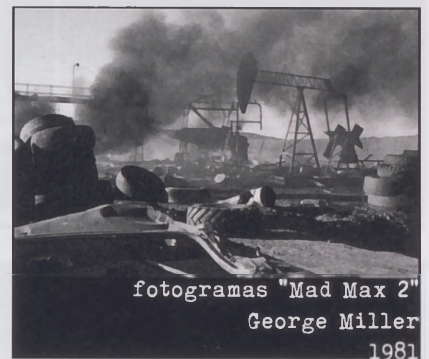


momento previo el asedio

años ochenta, es notable cierta atemporalidad estética debido a la ausencia de gestos arquitectónicos evidentes y símbolos llamativos: el futuro descrito por la saga se revelaba caricaturesco gracias a los atuendos de los personajes que parodiaban la estética punk (ropas de cuero, cadenas, mohicanos, etcétera). Así, a través de los filtros de la arquitectura, el interés de la película subyace en la reconfiguración de lo construido. Es decir, la expresión estética y funcional definida por espacios, vehículos o ropas reacondicionadas, surgidas en otros tiempos y circunstancias: porque después del apocalipsis ya nada puede ser original. En el contexto actual, la labor de los arquitectos se ha replanteado hasta lo inimaginable. Hacer arquitectura es un trabajo amplificado que no se centra (única y exclusivamente) en diseñar y construir edificios (¡afortunadamente!). Esta reinención del oficio, más circunstancial que espontánea, requiere de actualizar constantemente los elementos con los cuáles se define y reflexiona la arquitectura. Lo inconexo, los retales y el desperdicio ya son puntos de partida para articular un discurso adaptativo y viable



explosión en la refinería



fotogramas "Mad Max 2"
George Miller
1981



Mundi Mundi Lookout (Silverton)
foto: Mattlabgn/Wikimedia
2009

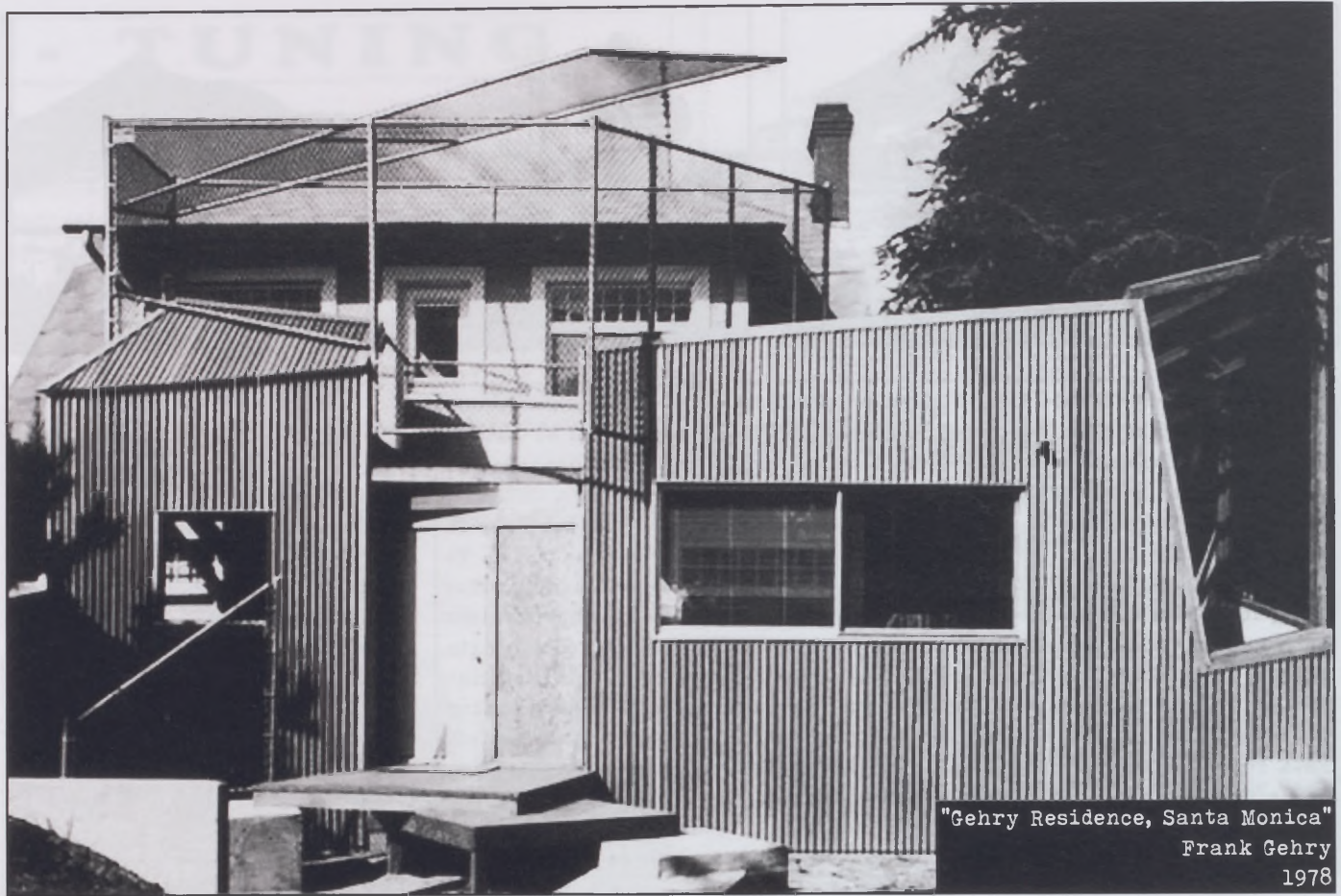


Mundi Mundi Lookout (Silverton)
foto: acesflyinghigh.wordpress.com
2016



Paisaje Árido (Broken Hill)
foto: PookieFugglestein/Wikimedia
2006

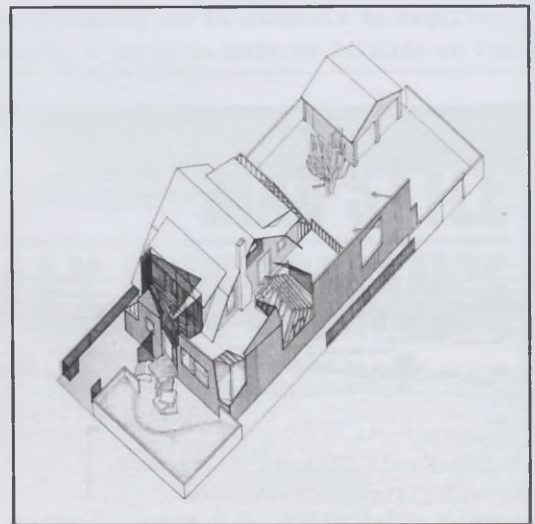
en esta sociedad ultra-producida, contaminada y excesiva. Antes ficción y hoy realidad cercana, el colapso de los discursos hegemónicos proyecta una suerte de desorientación donde permea el efecto "sálvese quien pueda". La exigencia de transformaciones y ajustes permanentes, sustentadas en motivaciones tan reales como el cambio climático o futuras pandemias, demuestra nuestra irrelevancia e impasividad como gremio: estamos orillados a encontrar en otras latitudes el remanso existencial. Porque fuimos educados con unas ideas que, poco a poco, van quedándose pequeñas e irreconocibles. Dos ejemplos distintos para ilustrar la reflexión. Primero: arquitecto canadiense, asentado en California, remodela para su familia una construcción de los años veinte. Es el final de la década los setenta. Lo previo carece de valor arquitectónico; sin



"Gehry Residence, Santa Monica"
Frank Gehry
1978

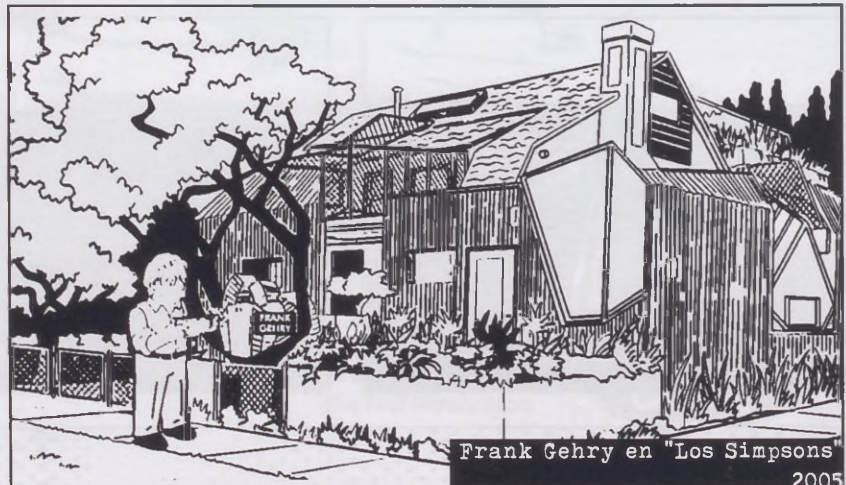


maqueta del proyecto



isométrico con los elementos añadidos

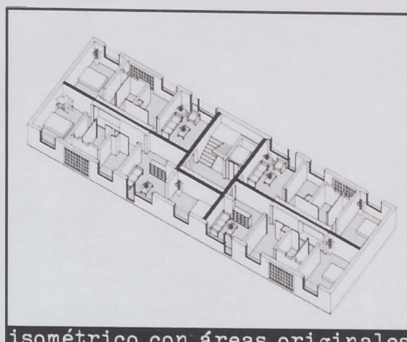
embargo, en lugar de destruir todo y aprovechar la parcela, añade elementos ligeros para ajustar el programa original a sus requerimientos. Los límites se replantean por medio de materiales contrastantes visual y formalmente: malla ciclónica, láminas de acero, maderas y cristales. Un caso de "tuneo" característico del individualismo artístico, del "genio creador". NO SOMOS FANS DE GEHRY POR ESTAS LINDES, pero la casa tiene algún interés espacial: sea por el uso de materiales industriales, la adaptación como proceso (algunos cambios a la manera de



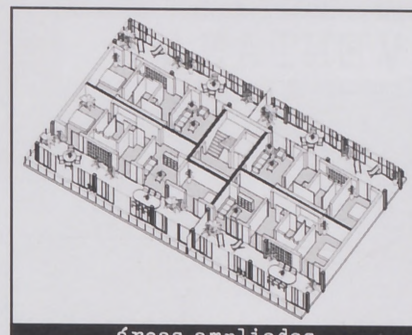
Frank Gehry en "Los Simpsons"
2005



situación inicial



isométrico con áreas originales



áreas ampliadas

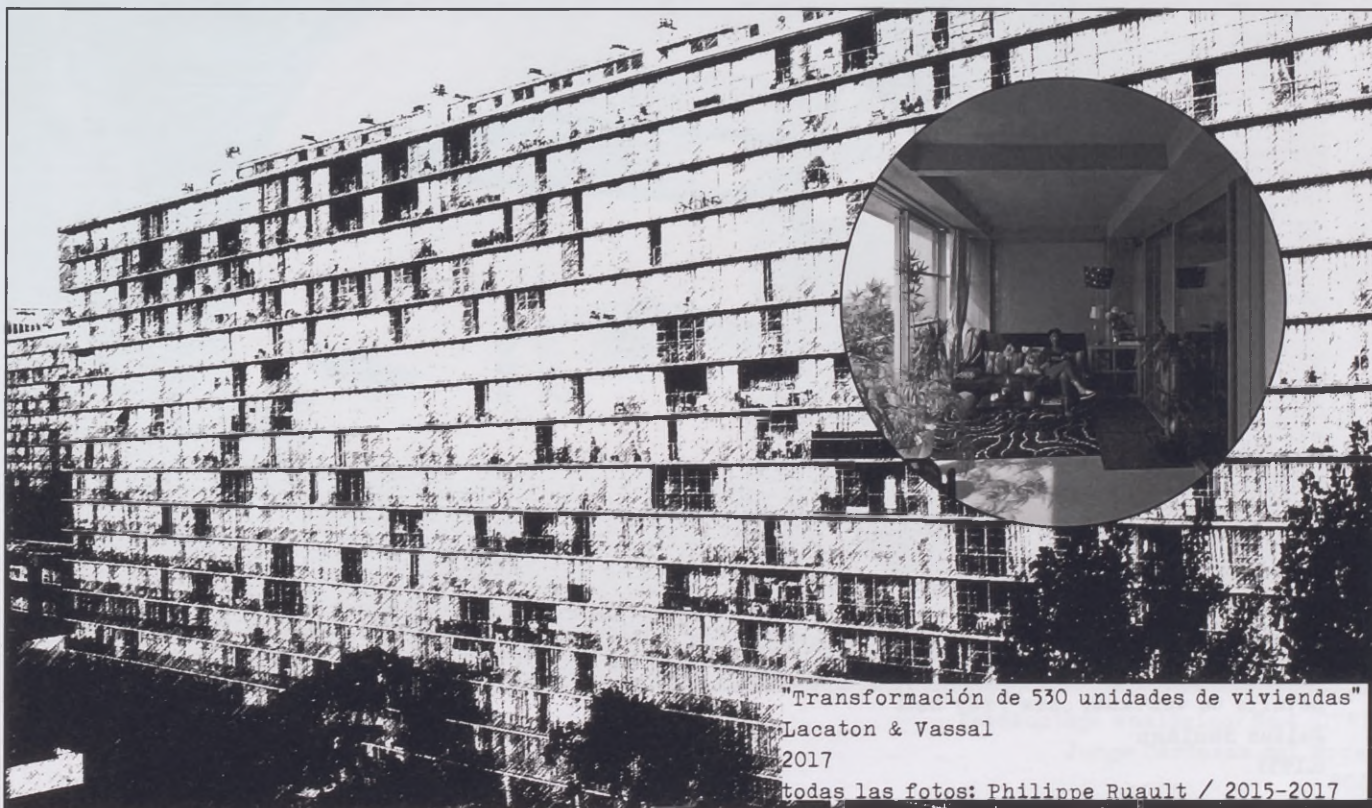


proceso de construcción de la estructura añadida



vista interior de la ampliación

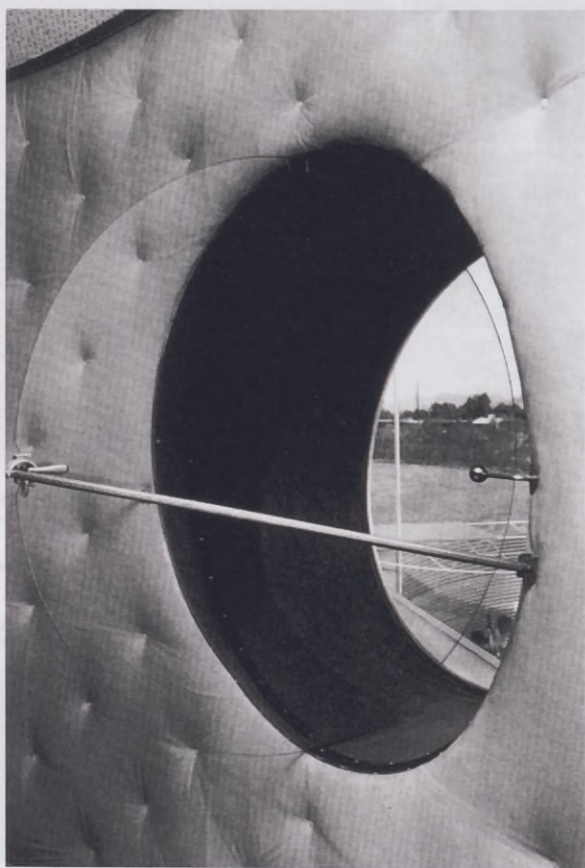
Albert Frey), dialéctica rupturista con el planteamiento original, etc. Años después, el arquitecto estrella y su casa aparecen en la popular serie de dibujos amarillos "Los Simpsons". Segundo ejemplo: pareja de arquitectos franceses adaptan unos bloques de viviendas sociales de la Cité du Grand Parc (Burdeos) para dignificar lo existente. Se añade una estructura de hormigón que amplía los metros cuadrados interiores por medio de generosas terrazas, las fachadas de los bloques cambian por telones translúcidos de policarbonato y cristal: invernaderos, salas de lectura, comedores, áreas de juegos; las posibilidades que los propios habitantes pueden definir con esta ampliación son "casi" infinitas. Esta arquitectura, comprometida con mejorar las condiciones de una comunidad desfavorecida, también puede entenderse en la definición de "tuneo": sin necesidad de demoliciones absolutas, modificando el código original para transformar radicalmente lo previo; sin gesticulaciones, sin grandilocuencias, sin derroches formales. Por esta aproximación a la arquitectura la pareja ganó el premio Pritzker. Si bien no somos entusiastas de tales reconocimientos, sí lo somos de la calidad de su obra.



"Transformación de 530 unidades de viviendas"
 Lacaton & Vassal
 2017
 todas las fotos: Philippe Ruault / 2015-2017

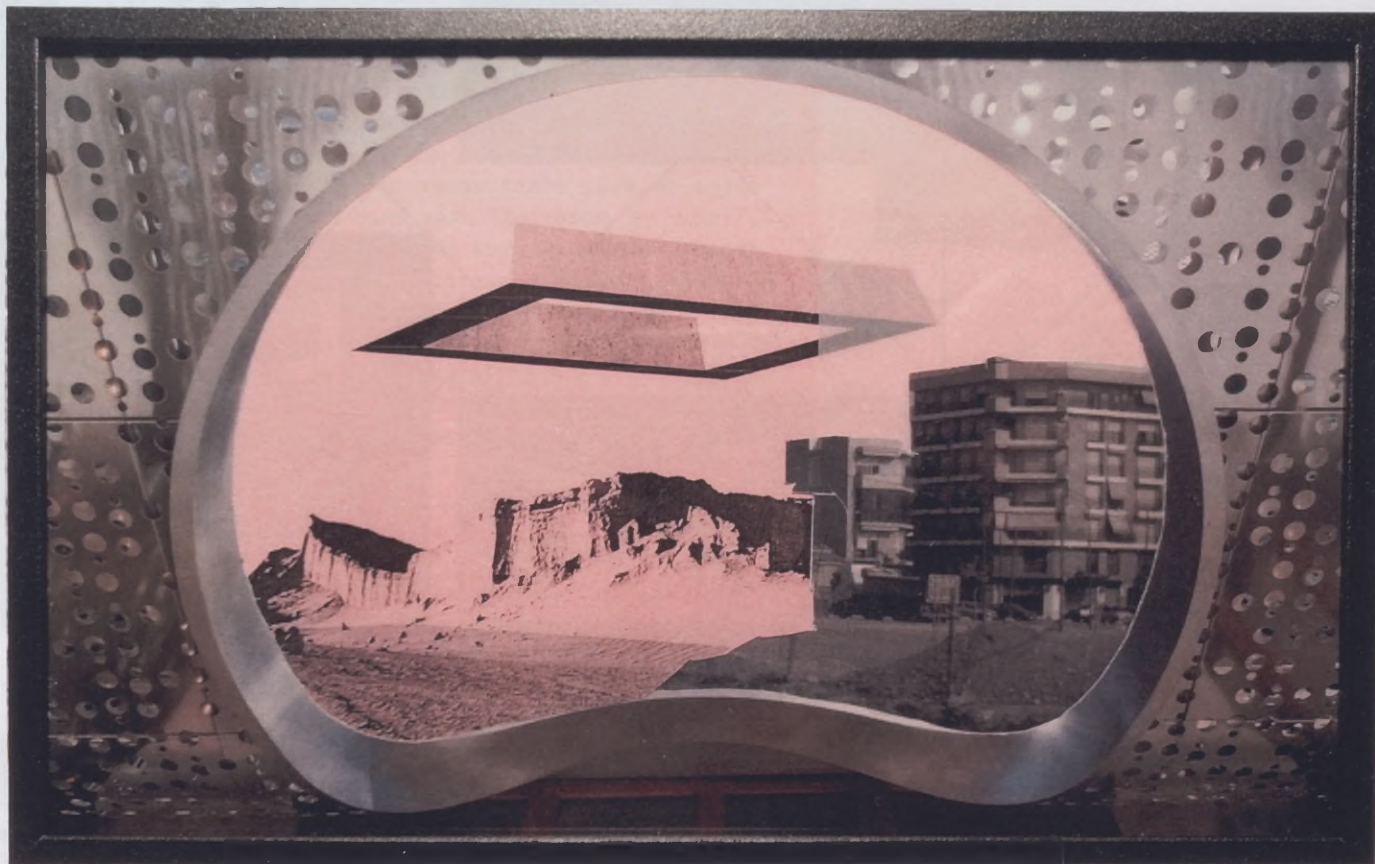
VENTANA

"OVNI" (2021) es una muestra de los ensayos gráficos que he realizado a raíz de la pandemia. En una imagen impresa del desierto de Atacama se superponen texturas de diversas fuentes (revistas, materiales, papeles, entre otras) para producir un encuentro analógico. Un objeto geométrico regular sobrevuela las formaciones rocosas; en primer plano, un bloque de viviendas urbano, anodino, construye un límite simbólico y formal que contrasta con el ambiente árido que sugieren las montañas: quizás sea el futuro seco al que está destinada la humanidad... La figura circular de la ventana y el metal perforado evocan la obra de Frey con su "nave espacial". Cuando ensamblé la pieza esto no significó algo intencionado, mis sospechas apuntan al inconsciente. En ese sentido, me interesa identificar las referencias que influyen en cómo representamos nuestro propio discurso: el ejercicio crítico es fundamental para reconocernos a través del trabajo creativo.

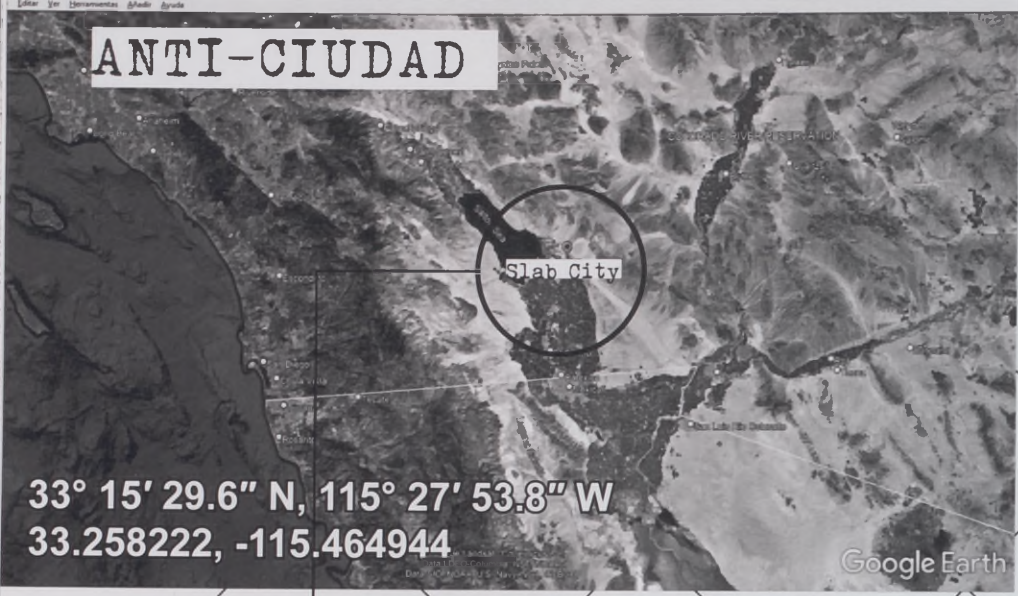


Detalle de ventana, casa Frey no.1
Julius Shulman
c.1953

La revisión de estos procesos, me lleva -a veces- a esbozar lecturas parecidas que en otras trincheras serían vetadas. El acontecimiento pandémico desvió mi camino en dirección a investigar con los márgenes de la arquitectura. Actualmente produzco algunos ensamblajes y collages que (quizá) irán emergiendo en futuros números de MISÁN-TROPUS. Este "método de investigación creativa" parte de una intención liberadora: articular (otra) arquitectura en términos analógicos, visitando caminos divergentes y produciendo representaciones únicas que fomenten la reflexión. Posicionarse desde otras perspectivas tiene el objetivo de evitar los finales predeterminados: no funcionamos en los términos normativos que demanda la profesión... Reivindico el potencial crítico de las piezas (físicas, materiales, tangible) como detonador de otro proceso que deberá ser estructurado por medio del lenguaje escrito.



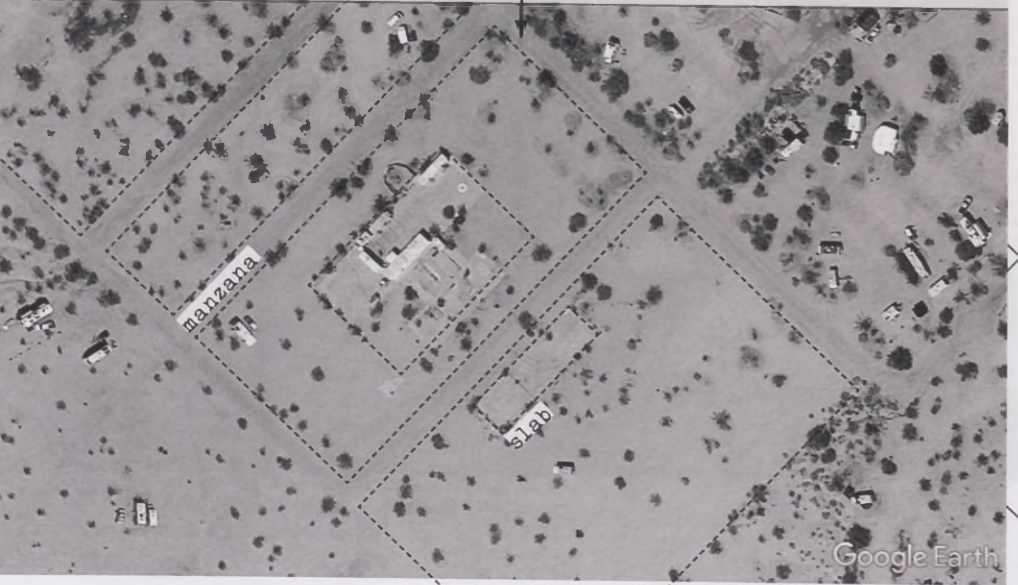
Fotomontaje analógico/No.4 (OVNI)
Jorge Cárdenas del Moral
2021



Escenario "The Range"
foto: Commons
2014

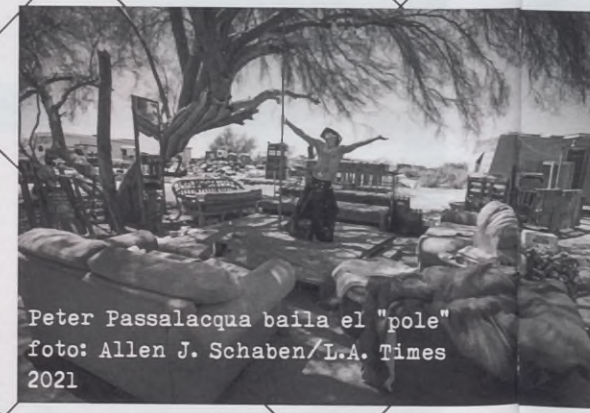


"Slab City/Welcome"
foto: tuchodi/wikipedia
2012



retícula
retícula: Del lat. retícula, pl. de reticulum 'redecilla'

1. f. Conjunto de hilos o líneas que se ponen en un instrumento óptico para precisar la visual.
2. f. Red de puntos que, en cierta clase de fotografía, reproduce las sombras y los claros de la imagen mediante la mayor o menor densidad de dichos puntos.
3. f. Topogr. Placa de cristal dividida en pequeños cuadrados, generalmente de un milímetro de lado, que se usa para determinar el área de una figura.



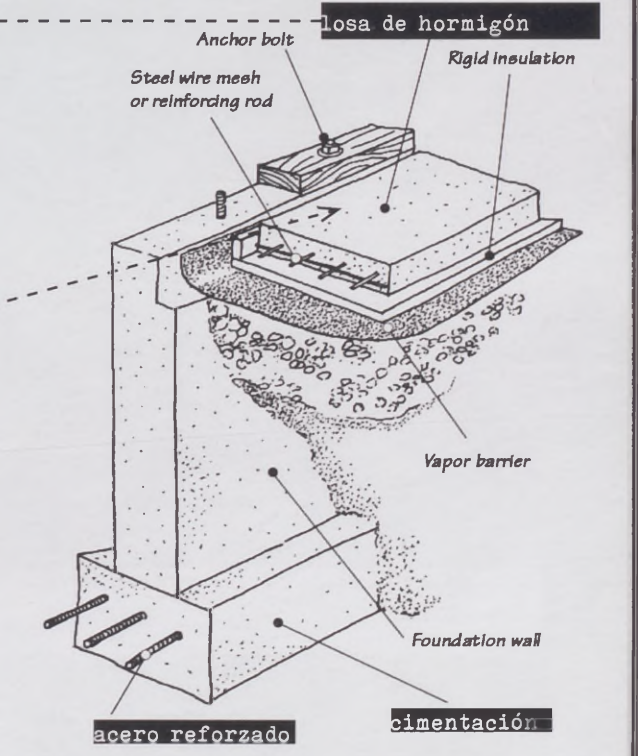
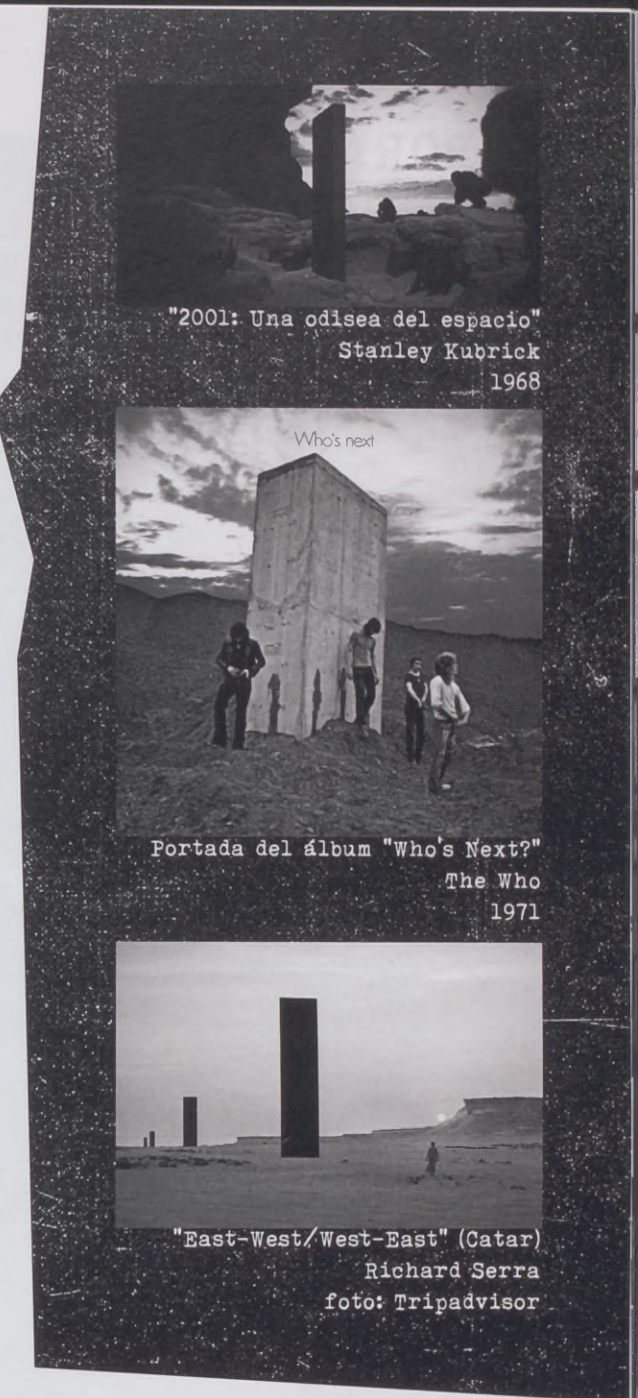
Peter Passalacqua baila el "pole"
foto: Allen J. Schaben/L.A. Times
2021



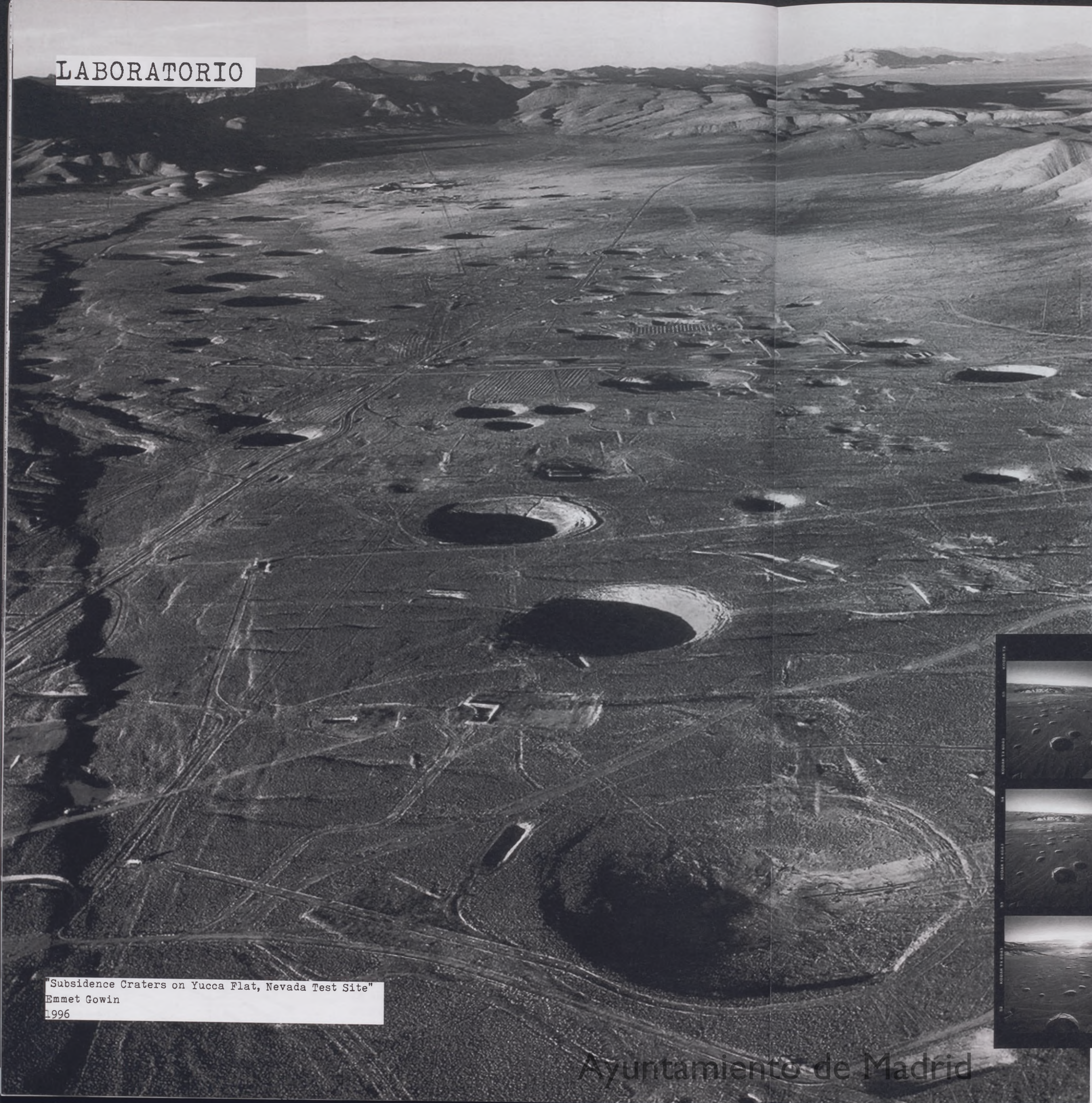
"Slabs" habitadas
foto: Rob Corder
2010

Slab = losa o pastilla. Erguido, es un elemento constructivo simbólico/estético: una piedra a la que rinden tributo unos primates, el bloque sobre el que orinan unos pandilleros para la portada de un disco o, recientemente, una escultura metálica en el desierto de Catar; donde los multimillonarios pueden darse tales caprichos a manos de artistas reconocidos.

El desierto (también) es experimentación, un suelo donde se construye y destruye en proporciones iguales: así, el inmaterial "Camp Dunlap" (A.K.A. Slab City). A comienzos de la década de los cuarenta, en el auge de la Segunda Guerra Mundial, el ejército de los Estados Unidos de América construyó en el sur de California un asentamiento para adiestrar al personal que requería la máquina bélica. Hacia 1946, una vez que el conflicto armado había concluido, el sitio fue desmantelado y se dejaron únicamente las losas (cimientos) donde se erigieron las construcciones, que en inglés se denomina "slab". Slab City es una manifestación real de la anti-ciudad: un barrio donde no existe la arquitectura, un territorio donde no aplican las leyes, un poblado sin población (fija), un escenario donde técnicamente la vida es improbable porque no existen los servicios mínimos de agua, luz o gas... Sin embargo, el lugar ha evolucionado como santuario para los marginados, un referente temporal para viajeros, sin-techo, hippies, nómadas motorizados, etc; que pasan temporadas en sus confines para luego emprender el camino a otros rumbos. La "Ciudad de la Losa" ha creado su propio orden espacial, a partir de unas primitivas condiciones que dio la parcelación del territorio, producto de la retícula militar. En Slab City la organización social tiene rasgos divergentes (abierta, libre, tolerante e indiferente) y cuenta con zonas tanto para el entretenimiento como para los rezos. En aquellas calles es visible todo tipo de muebles y enseres que el "mundo civilizado" considera hipócritamente "basura". Slab City es una señal de la irrelevancia de la arquitectura-objeto en un contexto de nomadismo contemporáneo, una situación acentuada por la trituradora económica dominante con aquellos que desempeñan labores virtuales a distancia. Ese colectivo social ajeno a los efectos que sus propias acciones derivan en gentrificación y expulsión de habitantes locales (ej. Madrid y Ciudad de México, aunque esa es otra historia). Cabe señalar que, en términos constructivos, la losa (slab) es una pieza monolítica de hormigón y acero reforzado; no obstante, cuando se instala en posición vertical adquiere una dimensión simbólica. En esos términos, se proponen algunos ejemplos en las imágenes de la derecha. A pasear de su aparente insipidez formal, "slab" es pragmático en horizontal (técnicamente vivimos sobre losas toda nuestra existencia) y simbólico en vertical (monolitos, estelas y monumentos, por mencionar algunos). He dedicado páginas enteras a estudiar esa condición memorial a lo largo de mi etapa académica, para más información acudir al libro MONUMENTAL (ed. Diseño, 2018).



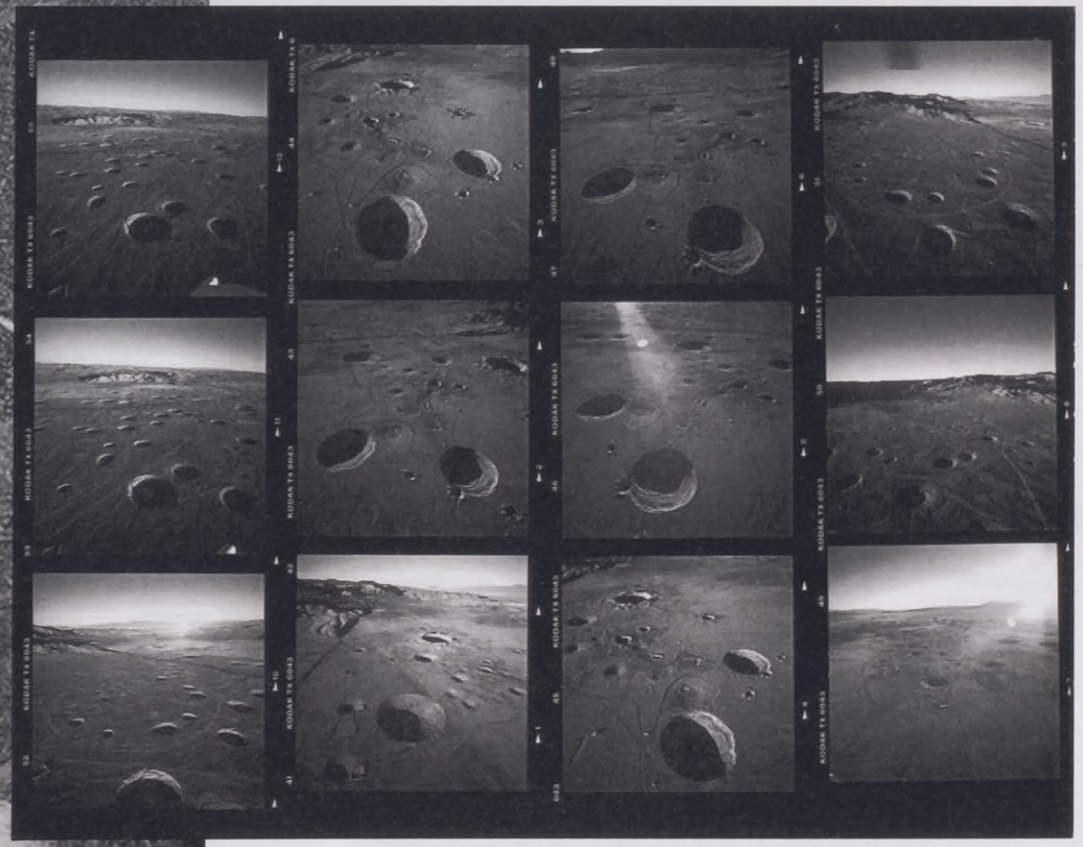
LABORATORIO



"Subsidence Craters on Yucca Flat, Nevada Test Site"
Emmet Gowin
1996

XXXXX
XX XX

En continuación dialéctica sobre lo construido/demolido en el desierto, ahora nos centramos en la vertiente más fulminante: fue allí donde el hombre moderno lle ó a cabo las primeras pruebas con armas nucleares. El fotógrafo Emmet Gowin captó en los años noventa la llanura de Yucca desde el aire, aquella zona que el ejército norteamericano había destinado como laboratorio abierto en el estado de Nevada. Tras décadas de experimentación con cientos de bombas detonadas, las alteraciones de la superficie recuerdan los cráteres de la Luna. El "Yucca Flat" se inscribe en una región más amplia denominada "Nevada Test Site". Se dice que la contaminación radiactiva es tan elevada que la muerte resulta inminente allí. A pesar de lo aterrador de la situación, las imágenes de Gowin ostentan un atractivo sugerente. Al tiempo que cumplen una función derivada: como recordatorio de que la peor amenaza para la subsistencia de la vida en el planeta reside en el propio homo sapiens. P.D. No aprendemos nada.



LABORATORIO (2)



"One Week"
Buster Keaton
1920



"Splitting"
Gordon Matta-Clark
1974

Cincuenta años antes de que Emmet Gowin fotografiara desde el cielo la zona del "Nevada Test Site", otro fotógrafo, de nombre Loomis Dean, registró las consecuencias inmediatas de las -entonces- incipientes pruebas nucleares. La particularidad de estas imágenes es la pavorosa proximidad con que se realizaron: a nivel de suelo, mostrando los efectos de las explosiones de forma inmediata; quizás como muestra de la inconsciencia sobre los peligros de la radiación en sentido más lejano -temporal y físico- anuncian las fotografías aéreas de Gowin. A la distancia nuestra ignorancia resulta ingenua... Otra característica de las imágenes de L. Dean es el uso de maniqués desechados por los grandes almacenes J.C. Penney, réplicas y postes de luz, entre otros objetos dispuestos para estudiar los efectos de una supuesta explosión en un entorno habitado. Las expresiones de los maniqués, con sus sonrisas perpetuas, contrastan con los resultados de aquellas pruebas: quemaduras, pérdida de brazos y piernas, así como un tufo generalizado a desgracia...



"Nevada Test Site"
fotos: Loomis Dean
1955

fuentes: The LIFE Picture Collection/Shutterstock



Ayuntamiento de Madrid

TRAMA

"Periferia de Madrid S/N"
Jorge Cárdenas del Moral
2022

Ayuntamiento de Madrid

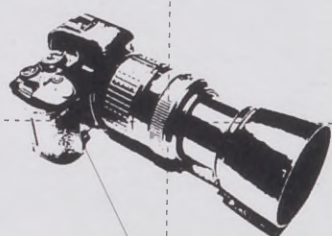
...La Primera Guerra del Golfo fue concebida como un tipo de re-filmación de Vietnam con mejor tecnología y en un terreno

desértico de videojuego

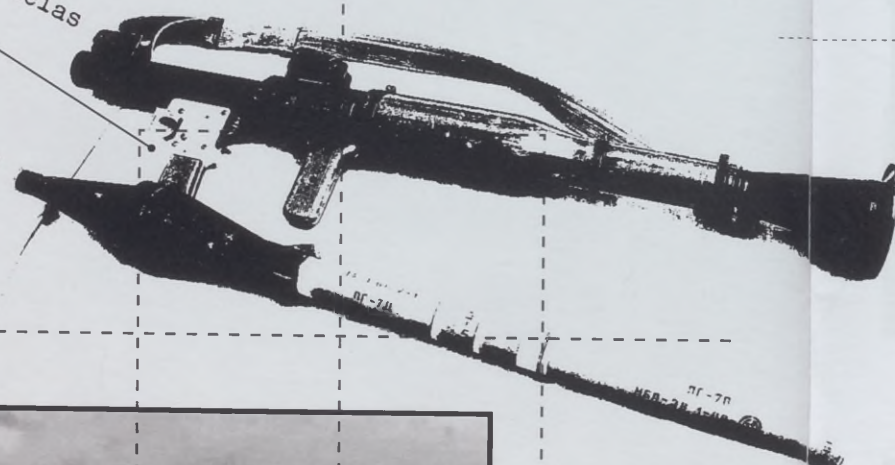
, en el que el bombardeo es industrialmente efectivo.

Este es el tipo de asimetría que le gusta al complejo militar-industrial del entretenimiento: sin víctimas (de nuestro lado)...

"Fuerza Evidente y Plaguificación (En K-Punk Vol.2)"
Mark Fisher
2006



encuentre las diferencias
encuentre las diferencias
XXX XX XX XX
X XXXX
XXXXXXX



*Otro helicóptero Apache acompañaba al "Crazy Horse 1-8" y también dispararía contra los individuos.

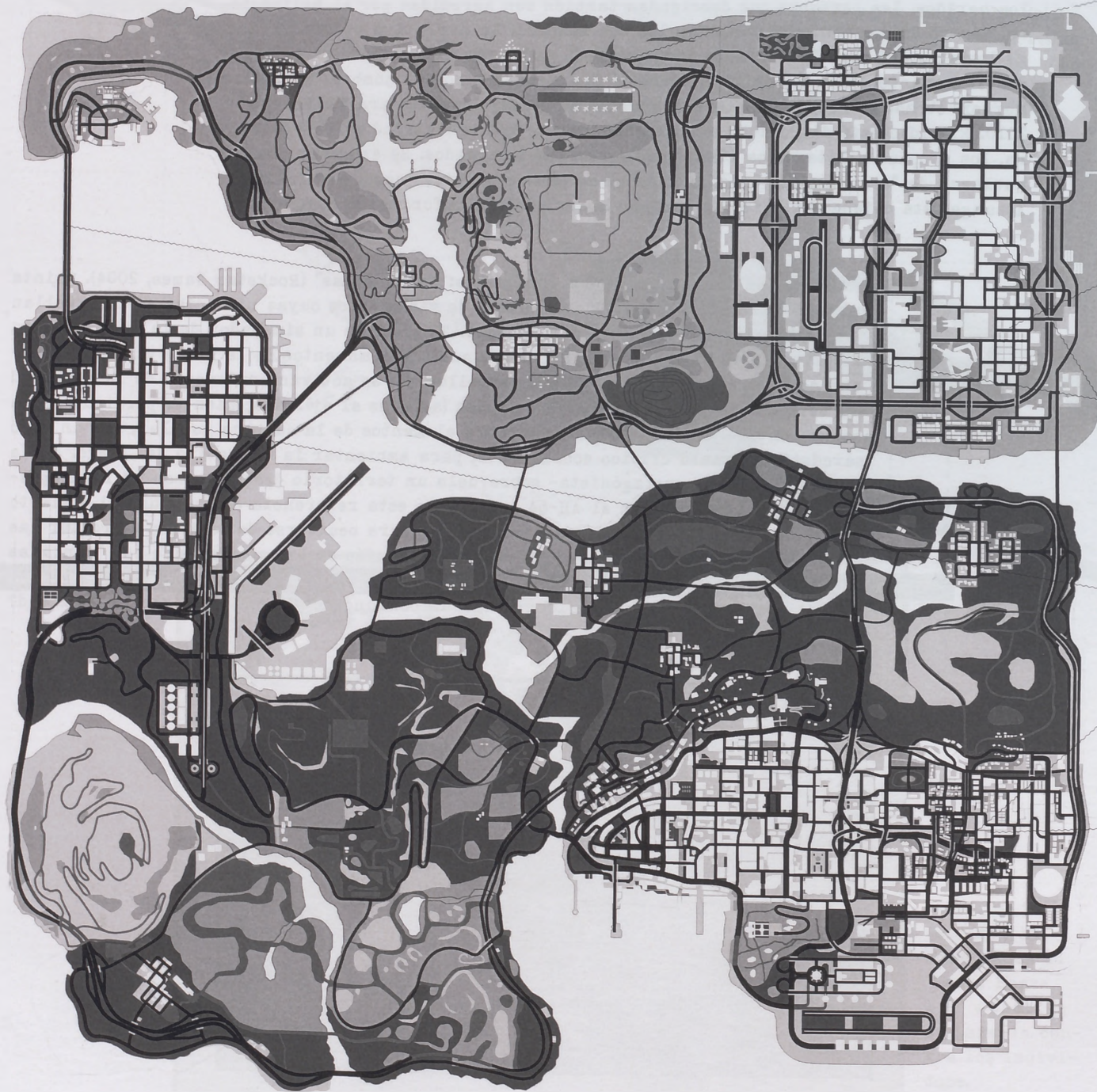
El fotograma de la izquierda se realizó el 12/07/2007 desde un helicóptero del ejército estadounidense, modelo AH-64 Apache, apodado "Crazy Horse 1-8". La acción sucede en la periferia urbana de Bagdad (Irak), donde cientos de edificios de baja altura definen el entorno urbano. En el metraje, un grupo de personas se congrega en la calle y escuchamos a los tripulantes de la aeronave inquietarse mientras sobrevuelan la zona, especulan sobre lo que parece una amenaza: aquel grupo porta fusiles de asalto y lanzacohetes "RPG's". A nivel de calle la gente es ajena a lo que está por venir, segundos después la ametralladora calibre 30 mm. montada en el helicóptero descarga cientos de balas desde el aire. La simple asociación de ciudadanos en el espacio público detonó el miedo de los soldados que produjo la muerte de doce personas, además de dos niños heridos. Entre los abatidos se encontraban los fotógrafos Saeed Chmagh y Namir Noor-Eldeen, profesionales acreditados por la agencia Reuters, que portaban cámaras con teleobjetivo. Los hechos ocurrieron en el marco de la "guerra contra el terrorismo" emprendida por la potencia imperial en Oriente Medio. Si bien la escena es ambigua al principio, es innegable que los tripulantes abrieron fuego por confundir un inofensivo teleobjetivo con un lanzacohetes, dado que todo comienza cuando Namir se agacha en una esquina para fotografiar algo que ocurría a la distancia. Minutos después del ataque una furgoneta aparece en escena para auxiliar a los heridos, las personas que descienden también son agredidas por el helicóptero, dentro de ese vehículo viajaban los dos menores. La narrativa oficial gringa los etiquetó como "milicianos insurgentes", nadie fue investigado ni juzgado posteriormente. El video de la masacre se dio a conocer con el nombre "Collateral Murder" (trad. Asesinato Colateral), gracias al destape que hiciera WikiLeaks en 2010. El video está disponible en internet y es de una brutalidad estremecedora, los propios militares se ríen y burlan de los lesionados. Se expresan como si hablaran de "ese enemigo" eliminado a los mandos de un videojuego. Hoy Julian Assange está detenido y será juzgado por hacer pública información como esta.

Abajo, una imagen de "Grand Theft Auto: San Andreas" (Rockstar Games, 2004). Quinta entrega de la ultra popular franquicia de videojuegos cuyas historias se desarrollan en torno a un protagonista delincuente. El juego es un simulador de la vida que basa sus guiones en el uso de múltiples vehículos y armamento. En la parte superior derecha de la pantalla aparecen unas estrellas que se activan en función de la gravedad del delito cometido, si las obtienes todas (seis) es el ejército quien te persigue hasta acabar contigo. La serie G.T.A. incorpora elementos de la cultura popular, con un tono sarcástico y hasta crítico socialmente, para ambientar la narrativa del juego. En la imagen, "Carl" -el protagonista- sobrevuela un territorio desértico con un helicóptero militar inspirado en el AH-64 Apache. En esta referencia audiovisual el desierto es un territorio propicio para ocultarse de la ley y ejercitar las habilidades del jugador como piloto. La geografía de la zona incluye las "montañas monumentales" que hemos presentado en las páginas iniciales o una parodia de ellas... ¿Cuántos militares norteamericanos habrán confundido el simulacro con la realidad?

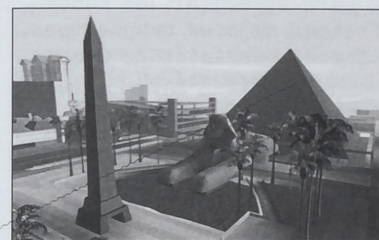


TERRITORIO(S)

1) Este es el mapa íntegro de "Grand Theft Auto: San Andrea" (pág. previa). Las recreaciones y parodias de la marca nos han permitido derivar por ciudades que recuerdan a Nueva York, Miami, Los Ángeles, San Francisco y Las Vegas. El estado ficticio de "San Andreas" es la unión de las tres últimas, con sus distintos ambientes rurales (montaña, desierto, campo, ríos, etc.). Para desplazarse por aquella geografía, el jugador cuenta con una herramienta de geolocalización similar a Google Maps y similares. A este sistema de videojuego, que permite investigar libremente el territorio, descubrir elementos y personajes; sin un orden narrativo tan estricto como el de otros juegos; se le denomina "mundo abierto" o "caja de arena". En contraposición a los casos donde los límites espaciales son más estrictos (caminos cortados, zonas inaccesibles, desniveles, etc). Parcialmente, el éxito de G.T.A. se debe a su peculiar adaptación urbana y geográfica basada en la realidad, aspectos técnicos que con cada entrega se vuelven gráficamente más detallados. Los videojuegos son un eslabón en la cadena evolutiva de las representaciones virtuales y los metaversos (de los que, sinceramente, no somos demasiado entusiastas). Sin embargo, G.T.A. es digno de recordar en estas páginas como un simulador para amantes de las ciudades y otros espacios donde todo está por descubrirse.



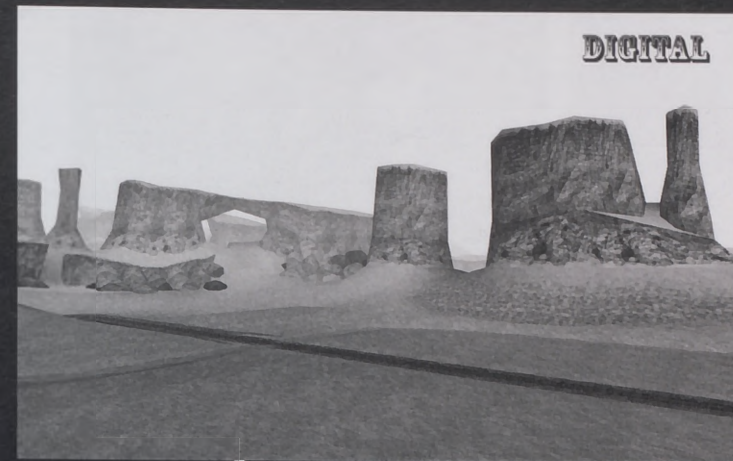
desierto



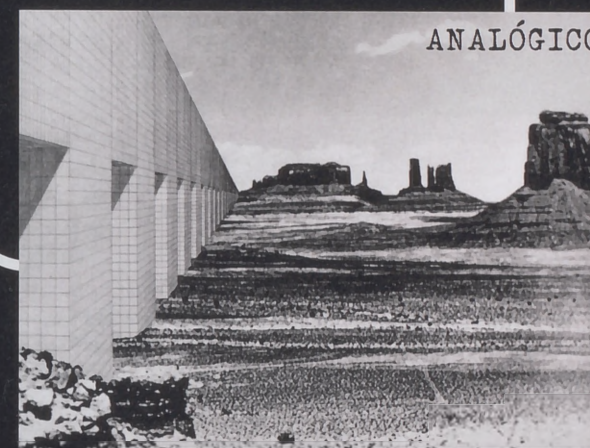
ciudades



"G.T.A.: San Andreas" (escenarios)
Rockstar Games
2004



"Bone County" en "Grand Theft Auto: San Andreas"
Rockstar Games
2004



"Arizona Desert" / Il Monumento Continuo
Superstudio
1969

2) Hubo un tiempo en que predominaba la inconsciencia sobre las limitaciones tecnológicas. De hecho, conformarse con aquello que ofrecía "el desarrollo" era más que suficiente. Carecíamos de referencias que contrastasen la velocidad de los cambios. Sin embargo, con el dominio de las pantallas de cristal se han difuminado esas barreras: cada actualización (permanente) ofrece una visión del futuro más aséptico, brillante, limpio, eficiente, perfecto, "b o n i t o": una forma rápida de olvidarnos de lo previo, lo obsoleto, lo que ha dejado de servir... La reproducción de música por medios analógicos, como forma única, tuvo limitaciones propias del momento; no obstante, resulta llamativo que aquellas maneras de vincularse con el sonido, surgidas hace más de 70 años (vinilos, tocadiscos, cintas de todo tipo), se encuentren en plena recuperación y crecimiento. Se puede señalar cierta nostalgia al soporte físico, pero por distintas vías (técnicas, artísticas, sonoras) sus virtudes han quedado sobradamente demostradas; así como las implicaciones en la experiencia y disfrute de la música... Y ¿qué pasaría si ese posicionamiento se aplicara a la forma de creación/reflexión sobre arquitectura?



"Nuove architetture lunari"
Superstudio
1970-1971

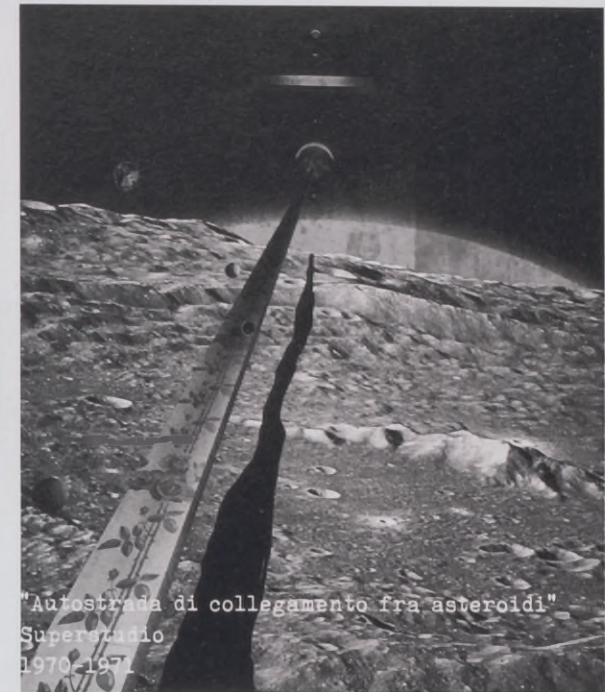


"Paesaggio lunare - Luna park"
Superstudio
1970-1971

TEXTURAS



"Architettura riflessa"
Superstudio
1970-1971



"Autostrada di collegamento fra asteroidi"
Superstudio
1970-1971

En recuperación del ánimo inmaterial sobre una arquitectura que no es arquitectura PER SE; indagaremos en la representación de las ideas con elementos gráficos/físicos (impresiones, copias, dibujos) cuyo carácter es único. El fin de esa técnica es detonar la reflexión a partir de lo previo y lo reutilizable.

Pero.

Quizás no sea el momento de cerrar con definiciones...
Quizás es pronto para especular los cómo...
Quizás serán otros los que ofrezcan mejores respuestas...
Quizás nosotros somos transición de época...
Quizás tampoco eso...

PERO...

emergen 2 intuiciones:

a) PERSONAJES. La arquitectura analógica requiere de personajes: así la familia de hippies desnudos, sonrientes, sobre la "Supersuperficie" con las montañas al fondo. Los personajes recibían antiguamente el nombre de "escala humana", que establecía la relación entre las medidas del cuerpo y el espacio descrito por el dibujo. Ahora, los personajes tienen mayor relevancia pues sostienen la narrativa de aquello que conceptualmente se busca representar. Al renunciar a la materialización tradicional del objeto-arquitectura, se liberan algunos caminos para dimensionar los aspectos fundamentales del hacer: promoveremos cierta negación al acontecimiento (arquitectónico) hegemónico en virtud de potenciar la reflexión.

b) TEXTURAS. Como en la reproducción de música por medios analógicos o la investigación documental a partir de libros y revistas, la "arquitectura" que aquí intuimos tiene una cualidad tangible; cuenta con relieves y desgastes; en ella se lee el grano de la imagen, los bordes de las formas, los contrastes en las texturas: como resistencia a la perfección lisa de la pantalla de cristal. Los suelos en las especulaciones extraterrestres, realizadas tiempo después de los hippies desérticos, recuerdan a la superficie marciana. A fin de cuentas, materia sobre la que apreciamos la realidad descrita: tierra, arena, material rocoso, desierto lunar...

Parece que no hemos concluido nada...
No lo hemos conseguido...
Seguiremos en el intento...

Y así es como llegamos a decir: volveré (o no)...



fotomontaje incluido en "Life, Education, Ceremony, Love, The Encampment, The fundamental Acts"
Superstudio
1971-1972



Ayuntamiento de Madrid

NARRATIVA



"Arquitectura Ciega" / fotomontaje analógico No. 5
Jorge Cárdenas del Moral
2022

Era difícil comprender a simple vista aquel amasijo de formas. Nadie podía sospechar que tras "los nefastos acontecimientos" subsistiera algún interés civilizatorio, mucho menos para reinventar la arquitectura o configurarla según las condiciones de la nueva realidad. Pero tengo mis dudas al respecto... Ese paisaje era dominado por unos volúmenes que se superponían entre sí. Como recortes de un montaje disonante. Destacaban con cierta obviedad los rascacielos ciegos, carentes de ventanas; unos poliedros oblicuos que apuntaban al cielo pero de los cuales resultaba imposible sospechar alguna función. Había otro cuerpo que, extrañamente, conectaba con una de las torres principales por medio de gestos y contorsiones estructurales, propias de las épocas más prodigiosas del neoliberalismo. Esa caja metálica contrastaba con las texturas pétreas de los edificios mudos, ¿mudos o ciegos?, es igual: aquella arquitectura daba un aire a los monolitos totalitarios del siglo XX. Resultaba imposible no sospechar que dichas torres fuesen los contenedores malditos de algo que estaba por descubrirse, incluso peor de lo que ya habíamos presenciado, pero que todavía no era revelado. Paradójicamente, las únicas reminiscencias de ventanas aparecían en los bloques destruidos a los pies de la torre que hacía esquina con las dos carreteras principales. Los huecos en los edificios desahuciados simbolizaban la superación de ideas tan modernas como la apertura y la luz, anhelos simplemente inútiles para una atmósfera tan contaminada: otra herencia del cambio de época, supongo. Y aún así, se podía observar algún rastro de presencia humana en aquellos soldados que resguardaban celosamente el perímetro. Aquel complejo formaba una frontera pragmática, una conexión entre lo natural y lo artificial, entre el pasado y el futuro, entre la realidad y la ficción, entre el color y el monocromo, entre la verdad y la mentira, etc. A pesar de todo, en el desierto homogéneo que ahora es la Tierra, las montañas -y los escasos referentes naturales que todavía son visibles a la distancia- operan como un recordatorio de que la belleza, aunque escasa, no ha dejado de existir.

texto publicado originalmente en el fanzine electrónico
"Abran Esa Maldita Puerta" / No. 1 "Mentira"
septiembre 2022
<https://www.abranesamalditapuerta.es/fanzines/mentira>

TECHNICS SL 1200

AYUNTAMIENTO DE MADRID



1402170820



MISÁNTROPUS es una publicación inestable sobre espacios extravagantes, música marginal y cosas peores. El #5 fue producido en Madrid (España) por MEX/MAD (A.K.A. Jorge Cárdenas del Moral) & La Precaria Mad durante el ocaso de 2022 y los comienzos de 2023.

Ejemplar 25 de 30

www.jorgecardenasdelmoral.com

contacto: jmcdm05@gmail.com

@jorge_cdm (insta) & @laprecariamad (insta)

Ayuntamiento de Madrid