

*El Cyborg, la momia, el arquitecto

La explosión de los modelos antropocéntricos en arquitectura

*Le Cyborg, la momie, l'architecte.
L'explosion des modèles anthropocentriques dans l'architecture*

Momie

*(de l'Encyclopédie Britannique):
Un corps embaumé ou traité avec des substances conservatrices afin d'être inhumé, selon un méthode employé initialement à l'ancien Egypte. Encore que le procès de momification ou embaumement à l'Égypte s'est modifié au fil des années, il a toujours impliqué l'extirpation de tous les organes et le traitement du corps avec de résines en l'entourant de nombreuses bandelettes. Entre les peuples antiques qui embaumaient les cadavres peuvent être cités plusieurs tribus d'aborigènes de Papúa (Nouvelle-Guinée) et Australie, aussi que les incas de l'Amérique du Sud.*

I.

Le cyborg est l'amant perverse de la momie, car il épuise son désir dans l'appropriation, l'installation et l'actualisation de ses implants, de son hardware corporel. En tant qu'il ne lui reste presque pas de désirs, puisque ceux-ci ont été satisfaits durant son délire technologique, il sait que sa partenaire par antonomasie, c'est la momie, c'est-à-dire, un corps sans organes, une forme morte dotée de l'apparence biologique, avec qui le cyborg se peut rapporter en se causant la moindre dépense libidinelle. Le cyborg n'est pas un robot, il est un précipité logique de l'homme protégé par une architecture inappréhensible et spéculative, étrangère à l'intelligibilité de ses usagers, de nul rendement environnementel, dont on n'attend aucune interaction, aucune instruction, et qui s'identifie symboliquement avec la momie.

José Manuel de la Puente

Momia (de la Enciclopedia Británica):

Cuerpo embalsamado o tratado para ser sepultado con sustancias preservativas según un método inicialmente empleado en el antiguo Egipto. El proceso de momificación o embalsamado se modificó a lo largo del tiempo en Egipto, pero siempre implicaba la extirpación de todos los órganos, tratándose el cuerpo con resinas, y envolviéndolo con numerosos vendajes. Entre otros pueblos antiguos que embalsamaban cuerpos pueden citarse algunas tribus de aborígenes de Papúa (Nueva Guinea) y Australia, así como los incas de Sudamérica.



fig. 1

En face du bruit de la ville rendue homogène et du regard vide du flâneur — dévasté par l'avalanche d'information zéro — le cyborg oppose le sifflement intermittente de ses voyants, l'alerte de ses signaux thermoacoustiques, le clignotement de ses indicateurs lumineux, intracorporels et neurophysiologiques, qui l'avisent d'interactions possibles dans un nouveau paysage sensoriel.

Le cyborg est plutôt le contraire d'un robot. Il s'agit d'un être doté d'implants qui, malgré l'aridité du territoire, a réussi à préserver sa personnalité, son talent, ses goûts et ses souvenirs. Non seulement est-il autonome, mais encore ses organes sensoriels et son cerveau sont "renforcés", dotés de nouvelles facultés. L'extase d'un cyborg n'est pas associée à la capacité d'appréciation esthétique, ni est-elle relative aux émotions, mais plutôt à la connexion avec le plus de réseaux possible. Le cyborg est l'héros de l'interactivité digitale, c'est pourquoi l'Architecture est son pire cauchemar: elle est une technologie repliée sur elle-même qui gaspille énergie sans produire information (fig. 1). Le cyborg la perçoit comme une chose démodée, comme un satellite inactif (ferraille spatiale) qu'il ne peut pas brancher à son propre corps.

Au point de vue de l'économie libidinelle (les mouvements du désir), l'Architecture présente un objet transparent. Elle n'existe pas ni en tant que destin du désir, ni pas même comme un appui clair des émotions, qui sont en cas du cyborg — hypothétiquement — transmutables en purs impulsions d'énergie. Il traite ce qui reste de l'Architecture à la manière d'un compétiteur distrait: il profite de la momie de même qu'un citoyen profite

I.

El cyborg es el amante perverso de la momia, pues agota su deseo en la apropiación, instalación y actualización de sus implantes, de su hardware corporal. Como apenas le quedan deseos, pues éstos han sido satisfechos en su delirio tecnológico, sabe que su *partenaire* por antonomasia es la momia, es decir, el cuerpo sin órganos, una forma muerta con apariencia biológica, con la que el cyborg puede relacionarse con un gasto libidinal mínimo. El cyborg no es un robot, es un precipitado lógico del hombre cobijado por una arquitectura inaprehensible y especulativa, extraña a la inteligibilidad de sus usuarios, de rendimiento medioambiental nulo, de la que no se espera ninguna interacción, ninguna instrucción, y que se identifica simbólicamente con la momia.

Ante el ruido de la ciudad homogeneizada y la mirada vacía del *flâneur*—devastada por el alud de información cero—, el cyborg opone el silbido intermitente de sus pilotos, la alerta de sus señales termoacústicas, el parpadeo de sus indicadores luminosos, intracorporales y neurofisiológicos, que le avisan de interacciones posibles en un nuevo paisaje sensorial.

El cyborg es más bien lo contrario de un robot. Se trata de un ser con implantes que, a pesar de la aridez del territorio, ha conseguido preservar su personalidad, su talento, sus gustos y sus recuerdos. No sólo es autónomo, sino que sus órganos sensoriales y su cerebro están "potenciados", dotados de nuevas facultades. El éxtasis de un cyborg no está asociado a la capacidad de apreciación estética, ni vinculado a las emociones, sino a la conexión con el mayor número de redes posible. El cyborg es el héroe de la interactividad digital, y por eso la Arquitectura es su peor pesadilla: es tecnología ensimismada que despilfarra energía sin producir información (fig. 1). El cyborg la siente como una antigualla o un satélite inactivo (chatarra espacial) que no puede enchufar

des ruines de la métropole. Plus que ça, il fonctionne, à niveau sensoriel, comme des organismes saprofités: il s'alimente de la mort. En expérimentant les enveloppantes architectoniques contemporaines, le cyborg réalise un salutaire exercice d'autoconscience: il sait aspirer tout — le contenu — en entrant dans le néant — le conteneur — délibérément, à la différence d'un vieux sujet verbal, recouvert d'Architecture Avec Signification, corrélatif d'une identité dont le statut a périt. Car en face des voies fragmentées, polyvalentes, multidirectionnelles et perméables, offertes par les systèmes informatiques et ceux de réalité virtuelle au désir résiduaire du cyborg, en termes psychanalytiques, toute économie libidinelle liée à l'architecture se réduit toujours aux compartiments étanches et aux patrons de comportement caducs, où l'on n'appréhend rien.

Les idées de la psychanalyse semblent retrouver leur importance dans la culture de la simulation digitale. La psychanalyse émerge comme un discours survivant, et sa thérapeutique paraît se montrer respectueuse envers le principe refusé journallement par l'architecture, celui affirmant qu'une sage redistribution de l'information peut amener un arrangement des conditions de l'environnement. Historiquement, à la différence de ce qui passe dans la plupart des arts plastiques, tels que les très traditionnelles Sculpture ou Peinture, dans l'Architecture on n'a pas jamais tiré à clair la manière d'interaction du désir avec son objet présumé. La perte de toute trace du désir - une perte qui a lieu quand il n'est pas possible de percevoir le comment et l'avec quoi du désir — suppose que l'on s'ouvre au champ des pathologies proprement psychiques et entre dans le complexe

a su propio cuerpo.

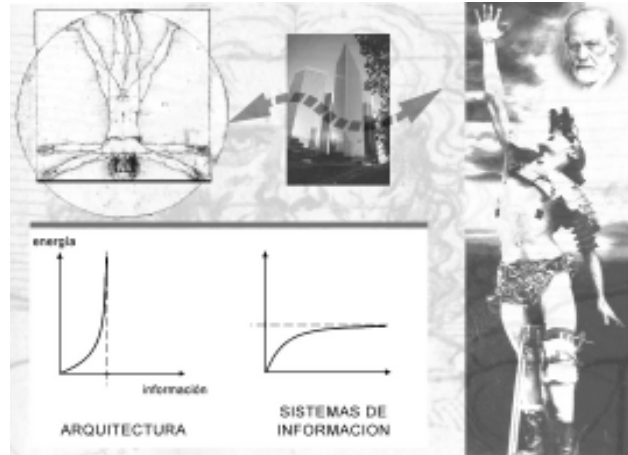


fig. 1

Desde el punto de vista de la economía libidinal (los movimientos del deseo), la Arquitectura presenta un objeto transparente. No existe ni como destino del deseo, ni siquiera como apoyo claro de las emociones, que en el cyborg cabe suponer transmutables en meros impulsos de energía. El cyborg trata a lo que queda de la Arquitectura como un competidor distraído: se aprovecha de la momia como un ciudadano se aprovecha de las ruinas de la urbe. Más que eso; funciona, a nivel sensorial, como los organismos saprofitos: se alimenta de la muerte. Al experimentar las envolventes arquitectónicas contemporáneas, el cyborg realiza un saludable ejercicio de autoconsciencia: sabe aspirar a todo —el contenido— ingresando en la nada —el contenedor—, y ello deliberadamente, no como el viejo sujeto verbal, recubierto de Arquitectura Con Significado, correlato de una identidad cuyo estatuto ha perecido. Pues frente a los caminos fragmentados, polivalentes, multidireccionales y permeables, que los sistemas informáticos y de realidad virtual ofrecen al residuo del deseo del cyborg, en términos psicoanalíticos, cualquier economía libidinal ligada a

royaume des perversions, ce qui se passe dans l'architecture.¹ La perversion, en termes techniques, est un "désir caché" au jeu de la sexualité, ou bien à ses tendances pathologiques naturelles, telles que les différentes névroses et psychoses. Au point de vue de la psychanalyse, l'expérience de l'architecture cause une disparition des vestiges du désir, un arrêt dans son voyage orageux, un larcin de la charge libidinelle supposée dans toute activité humaine. Les arts plastiques sont jusqu'à certain point tangibles dans ses résultats, et ils ont l'habitude de rester sur l'orbite polymorphe des névroses; mais l'architecture fonctionne comme une discipline néo-hermétique qui doit être comprise comme une perversion du désir pas encore cataloguée, très proche au fétichisme. C'est important: la dialectique et la dynamique du désir présent dans les névroses et les psychoses changent radicalement en cas des perversions. Entre les protagonistes historiques des arts pas exclusivement architectoniques (peintres, sculpteurs...) il y a eu de nombreux épisodes célèbres d'hystérie, névroses amoureuses, phobies individuelles, etc. Cependant, l'arrogance et la supériorité intimes exhibées par l'architecte typique contemporain — hormis toutes les crises personnelles apparentes — elles sont les notes qui soulignent le profil caractéristique du personnage perverse. Certains architectes qui survivent à l'académie, tous attachés aux Écoles d'Architecture de coupe occidentale, manifestent les traits susdits plus prononcés.

Les névroses et les psychoses permettent l'intervention des tierces personnes, elles sont analysables, peuvent être comprises et, dans certains cas, diminuées. Au contraire, un édifice architectonique arrête brus-

la arquitectura se reduce siempre a compartimentos estancos y a patrones de comportamiento caducos, donde no se aprehende nada.

Las ideas del psicoanálisis parecen nuevamente relevantes en la cultura de la simulación digital. El psicoanálisis emerge como un discurso superviviente, y su terapia parece respetuosa con un principio que la arquitectura niega diariamente, es decir, el de que una sabia redistribución de la información puede llevar a un arreglo de las condiciones del entorno. Históricamente, a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de artes plásticas, como las tradicionales Escultura o Pintura, en Arquitectura nunca ha quedado claro de qué manera el deseo interactúa con su presunto objeto. La pérdida del rastro del deseo —una pérdida que acontece cuando no es posible percibir con qué o cómo actúa el deseo—, supone franquear el campo de las patologías propiamente psíquicas y entrar en el complejo reino de las perversiones, lo que sucede en arquitectura.¹ La pervisión, en sentido técnico, es "deseo ocultado" al juego de la sexualidad, o bien a sus tendencias patológicas naturales, como las diferentes neurosis y psicosis. Desde el punto de vista del psicoanálisis, la vivencia de la arquitectura produce una desaparición de la huella del deseo, una detención aparente de su viaje proceloso, un hurto de la carga libidinal esperable en cualquier actividad humana. Las artes plásticas son hasta cierto punto tangibles en sus resultados, y suelen permanecer dentro de la órbita polifacética de las neurosis; pero la arquitectura funciona como una disciplina neo-hermética que debe entenderse como una pervisión del deseo todavía no catalogada, muy cercana al feticismo. Esto es importante: la dialéctica y dinámica del deseo presente en las neurosis y psicosis cambia radicalmente en el caso de las perversiones. Las artes no exclusivamente arquitectónicas, en numerosos episodios con protagonistas históricos (pintores, escultores...), han dado pie a casos célebres de histeria, neurosis amoratorias, fobias individuales, etc. Sin

quement le déploiement du désir conventionnel, le situe dans une orbite cryptique, inanalysable, en obéissant en dernier ressort — unilatéralement — à l'idée personnelle de son designer. Il semble emblématique que le cyborg ait réalisé à son compte la "désubstantiation" du désir sans recourir à l'architecture. C'est pourquoi, quand il coexiste dans son état pseudotechnologique avec des excès produits par les architectes "créatifs", il est le premier qui révèle l'architecture comme une imposition asociée à des grossiers trucs de finances. En autres mots: la coercition de l'architecture est trompée autant qu'arbitraire. Le cyborg est aux antipodes avec l'architecte, puisque, bien qu'il soit un personnage également parascientifique et distingué par le hasard, il est honnête, au contraire que l'architecte: le cyborg se manipule à lui-même pour "faire des recherches". Ainsi, le cyborg, étant donné son indépendance et son isolement en face du chaos de parapets et membranes, s'abîme dans l'anxiété de l'injustice, en se faisant de la peine pour l'impétuosité gaspillée, dans la mélancolie du temps répétitif et anachronique qui caractérise la réalité immobilière actuelle, et il vive cette contemplation plongé dans une inquiétude perverse qui le couvre à la fois que l'étouffe. En face de l'architecture, le cyborg se débatte entre les dépouilles de son égo sensible et les pouls de ses engins motrices, parce qu'il en voit un frais gratuit et un mépris absurde, inqualifiable, qui ne remplit jamais son soif d'interactivité, d'appréhensibilité, d'optimisation technologique et, parfois, ne satisfait même pas le besoin fondamental du logement. Devant pareil cadre, la solution pour un simple mortel et pour le cyborg — qui joue le rôle de son héraut — consiste en consommer perversément quelque chose de

embargo, la arrogancia y superioridad íntimas que exhibe el arquitecto típico contemporáneo —a salvo de cualquier crisis personal aparente—, son notas que subrayan el perfil característico del perverso. Algunos arquitectos que sobreviven en la academia, vinculados todos a las Escuelas de Arquitectura de corte occidental, ofrecen los rasgos anteriores más acusados.

La neurosis y la psicosis permiten intervenir a terceros, son analizables, llegan a entenderse y en ocasiones a aminorarse. Por el contrario, un edificio arquitectónico detiene bruscamente el despliegue del deseo convencional, lo sitúa en una órbita críptica, inanalizable, al obedecer en última instancia - unilateralmente - a la ocurrencia personal de su diseñador. Resulta emblemático que el cyborg haya realizado por cuenta propia la «desustanciación» del deseo sin recurrir a la arquitectura. Por eso, cuando desde su estado pseudotecnológico convive con los desmanes de los arquitectos «creativos», es el primero que descubre la arquitectura como una imposición asociada a burdos trucos financieros. Dicho de otra manera: la coerción de la arquitectura es tan ilusa como arbitraria. El cyborg está en las antipodas del arquitecto, pues siendo también un personaje para-científico y distinguido por el azar como él, por el contrario es honesto: el cyborg se manipula a sí mismo para «investigar». Así, el cyborg, por su independencia, por su aislamiento frente al caos de parapetos y membranas, se abisma en la angustia de la sinrazón, en la pena por el ímpetu malgastado, en la melancolía de un tiempo repetitivo y anacrónico característico de la realidad inmobiliaria actual, y vive esa contemplación en una zozobra perversa que le cobija y le ahoga. Ante la arquitectura, el cyborg se debate entre los despojos de su yo sensible y los pulsos de sus ingenios motrices, porque ve en aquella un gasto gratuito y un desaire sin sentido, invaluable, que no colma nunca su ansia de interactividad, de aprehensibilidad, de optimización tecnológica, y en ocasiones ni siquiera satisface el menes-

tuméfie, ce qui se réalise éventuellement comme un acte d'hygiène ou de nécessité, comme un état négatif de l'interaction bien propre de l'Architecture. En cet aspect, le cyborg remarque avec froideur que l'Architecture est égale à la momie: soit elle ne fait de claire interaction avec rien, soit ceci est un coït sans plaisir. *Quoi qu'il en soit: l'architecture soi-disant érudite, celle de la pure construction, l'architecture cosmétique des magazines, celle-ci très filmique des downtowns, etc., après être dépourvue des excellences que les académiciens ont coutume de lui attribuer, elle devient l'endroit où l'on perd la trace du désir, où la transaction psychologique tend erronément à disparaître en faveur de la transaction pécuniaire. Les "organes" de l'architecture (sa tectonicité, sa représentativité, son éminence sociale, ses caractéristiques spécifiques présumées, etc.) se sont évaporés, ou peut-être on assiste à une version actualisée du conte d'Andersen "Le nouveau vêtement de l'Empereur". Y a-t-il quelqu'un qui voit l'Architecture? L'architecture fixe un lieu et nous invite spatialement à y entrer, mais ce lieu-là est déjà devenu impraticable psychologiquement. En termes d'interactivité, l'architecture simplement no figure plus. Étant l'architecture gavée d'un remplissage insolite qui tende au rigueur et à la précision — les technologies digitales — on a altéré complètement le goût final du plat, autrefois exquis.*

Le cyborg équivaut ici aux autres modèles anthropocentriques actuelles, apparemment anodines et insipides pour l'architecture (astronaute, mutante, robot...). De même que tous eux, le cyborg sait que, informatiquement, au point de vue de la dynamique entrée-sortie, en se traitant d'interactivité, d'interaction réelle avec

ter básico de la vivienda. Ante semejante escenario, la salida para un simple mortal, y para el cyborg —que funciona como su heraldo— es consumir perversamente algo tumefacto, lo cual se realiza eventualmente como un acto de higiene o de necesidad, como un estadio negativo de la interacción, muy propio de la Arquitectura. En este aspecto, el cyborg constata fríamente que igual que la momia, la Arquitectura, o no interactúa claramente con nada, o es un coito sin placer. Sea la pretendidamente erudita, la de la mera construcción, la cosmética de las revistas, la muy fílmica de los *downtowns*, etc., la arquitectura, una vez desprovista de las excelencias que los académicos suelen atribuirle, es justo allí donde se pierde el rastro del deseo, donde la transacción psicológica tiende erróneamente desaparecer en favor de la pecuniaria. Los "órganos" de la arquitectura (su tectonicidad, su representatividad, su relevancia social, sus presuntas características específicas, etc.) se han esfumado, o bien se asiste a una versión actualizada del cuento de Andersen «El Nuevo Traje del Emperador». ¿Alguien ve a la Arquitectura? La arquitectura fija un lugar que invita espacialmente a entrar, pero que en un sentido psicológico profundo resulta ya intransitable. En términos de interactividad, la arquitectura, simplemente, ya no *figura*. Viendo ce bada con un relleno insólito que tiende al rigor y a la precisión —las tecnologías digitales— se ha alterado por completo el sabor final del plato, antaño exquisito.

El cyborg es equivalente aquí a otros modelos antropocéntricos actuales, aparentemente anodinos e insulsos para la arquitectura (el astronauta, el mutante, el robot...). Como todos ellos, el cyborg sabe que, computacionalmente, desde el punto de vista de la dinámica entrada-salida, tratándose de interactividad, de interacción real con "algo", la arquitectura no puede superarse a sí misma: o no existe como objeto del deseo, o se deshace como una escalera de peldaños de arena. Con otras palabras: el lugar arquitectónico es técnicamente perverso: constituye el momento en que no se

“quelque chose”, l’architecture ne peut pas supérer à elle-même: ou elle n’existe pas en tant qu’objet de désir; ou bien elle se dissipe comme un escalier de marches de sable. En autres mots: l’endroit architectonique est techniquement perverse: il constitue le moment où il n’y a pas de ce va-et-vient homéostatique et interactif détectable dans les arts graphiques, plastiques et certainement dans les milieux virtuels rendus possibles par l’informatique.

II.

Les nouveaux modèles anthropocentriques (fig. 2) imposent un changement radical dans les normes conceptuelles d’inspiration des architectes, qui par tradition déontologique, aujourd’hui euphémique, toujours ont déclaré qu’ils construisaient “pour l’homme”. Ils représentent la pulvérisation du mythe du corps, l’éclatement de la figure-point d’appui dessinée par Léonard dans sa célèbre roue d’où irradient des théories et des édifices. Ils supposent l’atomisation, le démembrément, la hybridation, la recombinaison du modèle philocorporel inauguré formellement par la Renaissance italienne (fig. 3). Les nouveaux préceptes en train d’émerger sont ahistoriques, et ils se meuvent entre créatures alchimiques autant qu’entre golems, Franksteins, replicants ou exosquelettes. Tron, Robocop, Terminator, Néo, etc.: la saga des hommes pseudomécaniques ne peuvent prospérer que dans le sein d’une architecture qui, ou est un simple signe financier, ou n’est, au point de vue de cette nouvelle galerie de personnages, que de la plomberie et de pur atrezzo. Et c’est au cas où elle ne paraît pas un calque des décors néoromantiques des jeux vidéo.

Il est possible que, par suite de

da ese vaivén homeostático e interactivo detectable en las artes graficas, plásticas y ciertamente en los ámbitos virtuales hechos posibles por la informática.

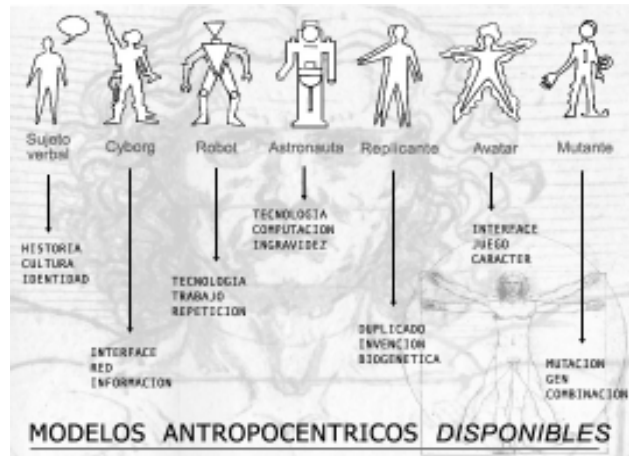


fig. 2

II.

Los nuevos modelos antropocéntricos (fig. 2) obligan a un cambio radical en las pautas conceptuales de inspiración de los arquitectos, que por tradición deontológica, hoy euphemística, siempre han declarado construir “para el hombre”. Representan la pulverización del mito del cuerpo, el estallido de la figura-fulcro dibujada por Leonardo en su célebre rueda de la que irradian teorías y edificios. Suponen la atomización, el desmembramiento, la hibridación, la recombinaison del modelo filocorporel inaugurado formalmente en el Renacimiento italiano (fig.3). Los nuevos cánones emergentes son ahistóricos y se mueven por igual entre criaturas alquímicas, golems, Franksteins, replicantes o exoesqueletos. Tron, Robocop, Terminator, Neo, etc.: la saga de hombres pseudo-mecánicos sólo puede prosperar en el seno de una arquitectura que, o bien es mero signo financiero, o bien es, desde el punto de vista de esta nueva galería de personajes, fontanería y mero *atrezzo*. Y eso cuando no parece un trasunto de los decorados neorrománticos de los

l'influence des nouveaux moyens audiovisuels et sensoriels et de la génie génétique, le genre humain subisse dans les prochaines décennies des mutations corporelles. Une chose est hors de doute: qu'une mutation mentale importante, peut-être préliminaire, est en train de survenir; en partie grâce à la massification et la trivialisation de l'architecture occidentale de ces dernières décennies. Mais le cyborg n'est pas un mutante, il a sagement devansé tous ces changements: son économie libidinelle a été, jusqu'à certain grade, contrôlée par lui-même. Le cyborg possède un certain domain sur les codes d'information (naturels et induits) qui lui permettent de participer au débat génétique. Le cyborg se comporte comme si la généalogie (biologique, culturelle ou technologique) n'avait existé jamais. Le cyborg ne reconnaît pas le Jardin de l'Éden, mais il s'étend en branchant ses tentacules aux réseaux. Il est un ennemie de la Forme, mais à la fois il est un fanatique de l'Information. Encore qu'il dépend de l'artificiel, le cyborg ne va pas contre la Nature, entre autres choses, parce qu'il ne sait déjà pas en quoi consiste-t-elle. En fait, il est possible que la figure du cyborg offre la voie moins hasardeuse de récupérer les espaces de la Nature perdus depuis longtemps. L'autre voie sont les drogues. Quand le cyborg est connecté au réseau, il peut s'introduire aux espaces dont les sensations sont différentes de celles de l'espace "construit", aux espaces activés spontanément par le navigant, qui les peut intensifier au point d'annuler tant l'homogénéité de l'espace artificiel que les qualités cartésiennes de la navigation. Les espaces virtuels du cyborg équivalent aux champs de données où chaque point peut être considéré une porte sur un autre champ de données, un nouveau espace virtuel

videojuegos.

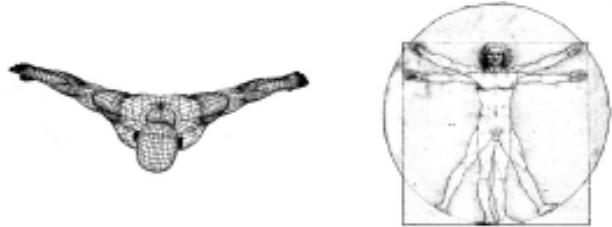


fig. 3

Es posible que, debido a la influencia de los nuevos medios audiovisuales y sensoriales y a la ingeniería genética, en las próximas décadas la especie humana experimente mutaciones corporales. De lo que no cabe duda es que una mutación mental importante, quizá preliminar, está ocurriendo, en parte debido a la masificación y trivialización de la arquitectura occidental de las últimas décadas. Pero el cyborg no es un mutante, se ha adelantado inteligentemente a todos esos cambios: su economía libidinal ha sido, hasta cierto grado, controlada por él mismo. El cyborg posee cierto dominio sobre los códigos de información (naturales e inducidos) que le permiten participar en el debate genético. El cyborg se comporta como si no hubiera existido nunca la genealogía (biológica, cultural, tecnológica). El cyborg no reconoce el Jardín del Edén, pero se explaya conectando sus tentáculos a las redes. Es un enemigo de la Forma, pero un fanático de la información. Aun dependiendo de lo artificial, el cyborg no va contra la Naturaleza, entre otras cosas porque ya no sabe en qué consiste ésta. De hecho, es posible que la figura del cyborg ofrezca la vía menos arriesgada de recuperar espacios de la Naturaleza perdidos hace ya mucho tiempo. Otra vía son las drogas. Cuando el cyborg está conectado a la red, puede introducirse en espacios de sensaciones diferentes del espacio "construido", activados espontáneamente por el navegante, quien puede intensificarlos hasta el punto

qui conduit à son tour à d'autres espaces. Tout environnement virtuel contient tant d'ambiances potentielles que de points actifs, poussables, clickables.

Le cyborg rejette l'architecture exaltée et banale, qui ne réussit à lui donner aucune sensation de fluidité, et en tout cas ne permette pas de la projeter ni de l'extérioriser. L'architecture déséquilibrée du postmodernisme, prétencieusement intellectuelle et pleine de colisions, était et continue à être un obstacle sur le chemin du cyborg, en outre de lui resuller ingrate en raison de l'énergie gaspillée dans sa fabrication. Le cyborg, de même que l'homme de la rue, hésite entre l'emportement mélancolique et l'éclat de rire en face des experiments d'une élite des architectes qui croient être encore en la crête de la vague, et qui parlent des grandes opérations culturelles. Pour le cyborg les projets pseudoorganiques modelés dans les milieux digitaux de la dernière génération et construits dans le contexte de la métropole massacrée, dilapidée, abandonnée aux pratiques de la consommation en masse, n'ont plus de valeur qu'une bande dessinée. Et la constellation d'objets, gadgets, fragments, néons, coins, clips, écrans, annonces, icônes, faisceaux de rayons, messages, etc., qui entourent et caractérisent notre environnement artificiel, en tous cas et malgré l'importance que l'on essaie de lui donner à l'architecture, n'entrent pas dans le noyau dur de la science de Vitruvius, un noyau isotope et homogène, c'est-à-dire, insignifiant pour un cyborg. Le cyborg sait que le dernier tour d'érou de Brunelleschi—celui d'associer la nouvelle "imago-sphère" à l'architectonique—est bâ-tard: il s'agit d'un râlement du mythique "contrôle total" ambitionné

de anular la homogeneidad del espacio artificial, así como las cualidades cartesianas de la navegación. Los espacios virtuales del cyborg equivalen a campos de datos de los que cada punto puede considerarse como una puerta a otro campo de datos, hacia un nuevo espacio virtual que conduce a su vez a otros espacios; todo entorno virtual contiene tantos ámbitos potenciales como puntos activos, pulsables, «clicables».

El cyborg descarta la arquitectura levantada y banal, que no consigue proporcionar sensación alguna de fluidez, y en todo caso no permite proyectarla ni exteriorizarla. La arquitectura desequilibrada del postmodernismo, pretenciosamente intelectual y llena de colisiones, era y es un obstáculo en el camino del cyborg, además de resultarle ingrata por la energía malgastada en su fabricación. El cyborg, como el hombre de la calle, duda entre el arre-bato melancólico y el estallido de la carcajada frente a los experimentos de una élite de arquitectos que creen estar todavía en la cresta de la ola y que hablan de grandes operaciones culturales. Los proyectos pseudo-orgánicos modelados en entornos digitales de última generación y construidos en el contexto de la urbe masacrada, dilapidada, abandonada a las prácticas del consumo en masa, para el cyborg tienen el valor de un comic. Y la constelación de objetos, gadgets, fragmentos, neones, cuñas, clips, pantallas, anuncios, iconos, haces de luz, mensajes, etc. que rodean y caracterizan nuestro entorno artificial, se mire como se mire, por mucha trascendencia que quiera darse al venerable término "arquitectura", no entran dentro del núcleo duro de la ciencia de Vitruvio, que es isótopo y homogéneo, es decir, irrelevante para un cyborg. El cyborg sabe que es espúrea la última vuelta de tuerca brunelleschiana de asociar la nueva «imagosfera» con lo arquitectónico: se trata de un estor del mítico «control total» ambicionado históricamente por el Arquitecto.

Si bien el cyborg no puede dejar de relacionarse con un

historiquement par l'Architecte.

Si bien le cyborg ne peut pas cesser de se rapporter avec un espace anacronique et fondamental, celui-ci de l'architecture (les investisseurs lui attribuent un prix), il cherche, d'autre part, à faire sa peau francheable afin de pouvoir s'accoupler, moyennant des prothèses et des systèmes informatiques, autant aux flux de la Nature qu'aux flux de l'Information (ceux qui tendent à être gratuits). On dirait en ce sens que le cyborg inverse la flèche du temps et que l'on peut le considérer "le chaînon perdu".

Les systèmes interactifs, dynamiques, susceptibles d'adaptativité en termes d'un futur soutenable, se situent, selon les écrits de Gillo Dorfles², dans le pôle opposé à une discipline comme l'architecture. En un sens, l'architecture est un château d'ivoire qui ne garde de clefs que d'une métastase; mais à niveau des faits, elle est un emblème temporel de l'inadaptatif. L'architecture, spécialement celle comprise dans sa dimension académique (puisqu'elle est la plus influente), fonctionne de la même façon que la formule de l'embaumeur égyptien, celle de bandage répétitif de la momie, celle de la recouverture d'une chose qui n'est même pas vive, mais qui porte le germe de la multiplication, une chose dont personne ne peut se dégager psychologiquement. Sur une échelle suffisamment large, la brutalité, l'anarchie et l'insensibilité offertes à l'humanité dans les décennies dernières par l'ensemble des architectes—avec des alibis prétendument "artistiques"—peuvent être ajoutées au malaise senti par tout être humain vers son propre corps, concédé par une divinité, selon la tradition judéo-chrétienne, et dont il est sûr de ne pouvoir pas échapper sa condition

espacio anacrónico y fundamental, el de la arquitectura (al que los inversores atribuyen un precio), por otro lado intenta que el cuerpo tenga una piel franqueable, para de este modo poder acoplarse, mediante prótesis y sistemas informáticos, tanto a los flujos de la Naturaleza como a los flujos de la Información (que tienden a ser gratuitos). Se diría, en este sentido, que el cyborg invierte la flecha del tiempo, y que puede considerarse «el eslabón perdido».

Los sistemas interactivos, dinámicos, susceptibles de adaptatividad en los términos de un futuro sostenible, se sitúan, tal como dejó escrito Gillo Dorfles² en el polo opuesto de lo que es una disciplina como la arquitectura. En un sentido, la arquitectura es un castillo de marfil que sólo guarda las claves de una metástasis; a nivel de los hechos, es un emblema temporal de lo inadaptativo. La arquitectura, especialmente la entendida en su dimensión académica (pues es la más influyente) funciona como la fórmula del embalsamador egipcio, la del repetitivo vendaje de la momia, la del recubrimiento de algo que ni siquiera está vivo, pero que lleva el germen de la multiplicación, y del que nadie puede psicológicamente desprenderse. En una escala suficientemente amplia, el brutalismo, la anarquía y la insensibilidad con que el conjunto de los arquitectos han obsequiado al género humano en las últimas décadas —con coartadas veladamente «artísticas»— pueden añadirse al malestar que todo ser humano siente respecto a su propio cuerpo, que en la tradición judeocristiana le fue concedido por una divinidad, y de cuya torpe condición sabe que no escapará. Los complementos artificiales y «vestibles» del cyborg tienden a subrayar violentamente esta contradicción, ese rendimiento ínfimo de la arquitectura, representante en definitiva de la traición última del cuerpo. Los añadidos del cyborg son el contrapunto de la Arquitectura: todos los prismas de los *downtowns* parecen fálicos, pero apuntan a la ausencia de todo erotismo, como si asumieran que el placer es imposible, o bien es perverso,

maladroite. Les compléments artificiels et «habillables» du cyborg tendent à souligner violemment cette contradiction, ce rendement infime de l'architecture, représentant, en définitive, la finale trahison du corps. Les ajouts du cyborg sont le contrepoint de l'Architecture: tous les prismes des downtowns paraissent phalliques, mais indiquent l'absence de tout érotisme, comme si ils assumaient que le plaisir était impossible ou pervers, vis-à-vis de tant de ruines de banlieu qui, d'autre part, et donnée sa magnitude, ne pourra déjà pas reconduire l'architecte en lui attribuant quimériquement un sens «disciplinaire». Pour le cyborg, de même que pour l'architecte, il ne reste aucun choix que ce de s'éprendre de la momie d'une manière perverse.

III.

L'identification entre l'architecte et le cyborg est bizarre parce que le cyborg abhorre la trajectoire sacrée de la tradition esthétique, incarnée encore dans l'architecture et ses cultivateurs, celle qui reste un des facteurs survivants de sa cohésion en tant que discipline. La momie est morte, mais elle est aussi cohésive, empaquetée comme la forme, fermée et étanche comme telle. De fait, elle est une substitute parfaite de l'homme-étoile de Léonard et la protagoniste d'un «ménage à trois» avec le cyborg et l'architecte. Il ne fait pas de différence si l'on remplace les rôles de «la momie», «le cyborg» ou «l'architecte» de personnages masculins ou féminins, car les deux genres sont pertinents et interchangeable. Le triangle sentimental—le cyborg, la momie et l'architecte—est un raccomodage de relations géométriques où le cyborg et l'architecte disputent la momie, et à la momie ça ne lui fait rien, puisqu'elle n'est qu'une machine de

ante tanta ruina de extrarradio que, por otra parte, y dada su magnitud, ya no podrá nunca reconducir el arquitecto atribuyéndole quiméricamente un sentido «disciplinar». Al cyborg, como al arquitecto, sólo le cabe enamorarse perversamente de la momia.

III.

La identificación entre el arquitecto y el cyborg es extraña porque el cyborg aborrece la trayectoria sagrada de la tradición estética, encarnada aún por la arquitectura y sus cultivadores, que es todavía uno de los factores sobrevivientes de su cohesión como disciplina. La momia está muerta, pero también es cohesiva, empaquetada como la forma, cerrada y estanca como ella. De hecho, es el perfecto sustituto del hombre-estrella de Leonardo y la protagonista de un «ménage à trois» con el cyborg y el arquitecto. Es indiferente rellenar los personajes «momia», «cyborg» o «arquitecto», con un rol masculino o femenino, pues ambos géneros son pertinentes e intercambiables. El triángulo sentimental entre el cyborg, la momia y el arquitecto es un zurcido de relaciones geométricas en las que tanto el cyborg como el arquitecto se disputan a la momia, y a ésta igual le da, pues es una máquina deseante muerta, equiparable al cuerpo sin órganos del *Antiedipo* de Deleuze y Guattari³; es decir, si ella sabe algo, es que sus dos amantes son reincidentes en la persecución de algo inútil, y ella es una ganga de la periclitada era industrial. Si el cyborg ha agotado todo su deseo en la enajenación por una tecnología en transformación, el arquitecto continúa tirando por la borda viejos recursos industriales en la enajenación de su deseo fetichista (fig. 4).

Son tal para cual, pero el arquitecto sigue siendo más dañino.

désirer morte, comparable à un corps sans organes du «Anti-Œdipe» de Deleuze et Guattari³; c'est-à-dire, qu'elle tient pour certain que ses deux amants sont récidivistes de la poursuite de quelque chose d'inutile, et elle-même n'est qu'une aubaine de l'ère industrielle périclitée. Si le cyborg a épuisé tout son désir étant aliéné par une technologie en transformation, l'architecte, plongé dans l'aliénation de son désir fétichiste, lui continue à jeter par-dessus bord les vieux ressources industrielles (fig. 4).

Les deux font la paire, mais l'architecte continue à être plus nuisible.

De fait, toute la rhétorique qui survive aux Écoles d'Architecture occidentales et dans les débats érudits sur l'architecture, elle fait fonctions de stratégie d'une double couverture. D'un part, elle cache l'énorme dommage environnemental occasionné à la planète par la prolifération effrénée d'édifices et dénoncé, certainement, par les organismes comme le World Watch Institute et, d'autre part, elle essaie de contrebalancer—sublimar en termes psychoanalytiques—l'entrain culturel des nouvelles technologies virtuelles et celles de communication.

Mais au point où nous en sommes, l'Archigram n'est déjà pas possible. L'architecture, tout le long du XXe siècle, s'est efforcée avec de plus ou moins succès d'esquiver sa décadence et, déjà hors d'haleine, elle continuait à parasiter des formats visuels rares (comme celui de la graphique inspiratrice de l'architecture constructiviste russe). Aujourd'hui l'architecture, et non seulement l'architecture, tâche de s'emparer du format informatique; mais il s'agit d'un rôle im-

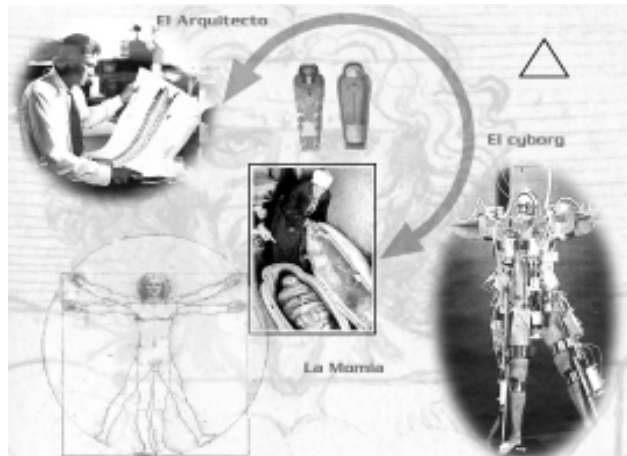


fig.4

De hecho, toda la retórica que pervive en las Escuelas de Arquitectura occidentales y en los debates eruditos sobre arquitectura, sirve como estrategia de una doble tapadera. Por un lado, oculta el enorme perjuicio medioambiental que la proliferación desenfrenada de edificios ha causado al planeta, denunciada ciertamente por organismos como el *World Watch Institute*, y, por otro lado, intenta contrarrestar —sublimar en términos psicoanalíticos— el empuje cultural de las nuevas tecnologías virtuales y comunicacionales.

Pero a estas alturas *Archigram* ya no es posible. La arquitectura, a lo largo del siglo XX, ha intentado con más o menos fortuna sortear su decadencia y, ya sin aliento, ha ido parasitando formatos visuales extraños (como en la gráfica inspiradora de la arquitectura constructivista rusa). La arquitectura, o lo que sea, intenta ahora apoderarse del formato informático; pero se trata de un estertor imposible, porque ella misma es su contrario: el formato informático es polimórfico, de una plasticidad inacabable, ubicuo por definición. Ocupa un no-lugar, o

possible, parce qu'elle-même est son propre contraire: le format informatique est polymorphe, il possède par définition une plasticité interminable et un don d'ubiquité. Il occupe un non-lieu, un espace négatif. Dans ce rencontre improbable, dangereux pour le bon renom de l'architecture, c'est plutôt le registre informatique (la réalité virtuelle) qui s'emparera d'elle, grâce à son plus haut degré d'omniscience: le chasseur finira par être chassé. L'architecture est devenue un outil de plus pour pouvoir consommer, celui-ci assez obsolète en tant qu'produit et assez simple en tant qu'information, qui peut être manipulée comme une donnée de plus dans le registre digital, de façon plutôt insignifiant. En étant déjà incapable de se présenter en qualité d'une chose originelle ou socialement progressive, l'architecture commence à souffrir de tous ses défauts sans profiter aucun de ses avantages: l'ordinateur est supérieur à elle en tant que véhicule de propositions plastiques; l'épuisement des typologies architectoniques rend l'architecture invalide en qualité d'instrument d'invention sociale; une page de l'Internet ou une vidéoconférence peuvent être plus effectives que le meilleur des palais, ce qui laisse l'architecture en arrière comme forum de représentation sociale ou communautaire.

Le cyborg et l'architecte sont plutôt ennemis dans le destin que rivaux dans l'amour, car ce dernier affirme qu'il fait des projets pour tout le monde, même pour le cyborg, et toutefois l'architecture reste tabou pour celui-là. Le cyborg no tolère pas de prétentions enveloppantes et stabilisatrices des architectes, car ceux-ci semblent diriger leur intérêt vers la momie, l'objet du désir perverse du cyborg. Ce qui serait le comble

un espacio negativo. En este encuentro improbable, peligroso para el buen nombre de la arquitectura, será más bien el registro informático (la realidad virtual) quien se apoderará de ella, por su grado mayor de omnisciencia: el cazador resultará cazado. La arquitectura se ha vuelto un útil más para consumir, bastante obsoleto como producto y bastante simple como información, la cual puede ser manejada como un dato más en el registro digital, de modo bastante irrelevante. Al no poder presentarse ya como novedosa o como socialmente progresiva, la arquitectura empieza ya a padecer todos sus defectos y a disfrutar de ninguna de sus ventajas: el ordenador como vehículo de propuestas plásticas es superior a ella; el agotamiento de las tipologías arquitectónicas no da para más, lo que la invalida como instrumento de invención social; una página de Internet o una videoconferencia pueden ser más efectivos que el mejor de los palacios, lo que la posterga seriamente como foro de representación social o comunitario.

Más que rivales en el amor, son enemigos en el destino, el cyborg y el arquitecto, pues éste dice proyectar para todos, incluso para aquél, y sin embargo la arquitectura es tabú para el cyborg. El cyborg no tolera las pretensiones envolventes y estabilizadoras de los arquitectos, pues parecen dirigir su interés hacia la momia, a la que el cyborg desea perversamente. El colmo del cyborg es darse de bruces con los datos de la Arquitectura en la red y no con corrientes ricas en información, es decir, su peor sino es toparse con los flujos financieramente más estultos, como los del mercado hipotecario, cuyo algoritmo económico más complejo es el de atrapar a los individuos y anclarlos al viejo entorno vitruviano, gracias, entre otras argucias, a la firma de un arquitecto. El cyborg sabe que la proliferación de Arquitectura no es un elemento inocuo, pasivo y obsoleto, frente a la interpenetración de los sistemas digitales e interactivos de información, que son su razón de existir y que él justifica siempre. La Arquitectura es el contenedor aparentemente

pour le cyborg est de se trouver nez à nez avec des données sur l'Architecture dans la Web, au lieu des courants riches en information! C'est-à-dire, son pire sort es se rencontrer par hasard avec des flux financièrement plus sots, comme ceux du marché hypothécaire, dont l'algorithme économique plus complexe es celui d'attraper les individus et les ancrer au vieux milieu vitruvien, grâce, entre autres arguties, à la signature d'un architecte. Le cyborg sait que la prolifération de l'Architecture n'est pas un élément inoffensif, passif et obsolète, face à l'interpénétration des systèmes digitaux et interactifs d'information qui sont sa raison d'être, qu'il justifie toujours. L'Architecture est un conteneur apparemment routinaire, ennuyeux et suspect qui fait quelque type de connexion—comme sa propre dans la Web—se transmuter «distraitements»⁴ en une expérience de travail subliminale. L'architecture, en sa trivialité apparente, fait de catalyseur d'une expérience passive qui constitue un travail subtil et une véritable pointe de lance du capital.⁵ Le cyborg se retourne contre pareille exploitation, puisqu'il n'a pas de dispositions pour le travail, mais il s'incline toujours à l'interaction. L'architecture, en ce sens-ci, est une coquille maladroite qui invite à l'aliénation.

IV.

Les cyborgs, en principe, sont des êtres hybrides entre la biologie et la technique, surgis de l'imagination de quelques écrivains de la science-fiction du XXe siècle. Les cyborgs son typiques de la littérature cyberpunk; sont les êtres qui ont modifié leur corps via implants et prothèses. Nonobstant, on peut défendre leur existence en se rendant au concept amplié du cyborg exprimé par Dona Haraway.⁶

rutinario, molesto y sospechoso, ante el que cualquier tipo de conexión —como la suya en la red— se transmuta «distraídamente»⁴ en experiencia laboral subliminal. La arquitectura, en su aparente trivialidad, funciona como catalizador de una experiencia pasiva que constituye un trabajo sutil y una verdadera punta de lanza del capital⁵. El cyborg se revuelve contra semejante explotación, pues él no está dispuesto de ningún modo al trabajo, pero siempre se inclina a la interacción. La arquitectura, en este sentido, es una torpe cáscara que invita a la alienación.

IV.

Los cyborgs, en principio, son seres híbridos entre la biología y la técnica, surgidos de la imaginación de algunos escritores de ciencia ficción del siglo XX. Los cyborgs son típicos de la literatura cyberpunk; son seres que han modificado su cuerpo mediante implantes y prótesis, pero cuya existencia puede defenderse acudiendo al concepto amplio de cyborg que explicó Dona Haraway.⁶

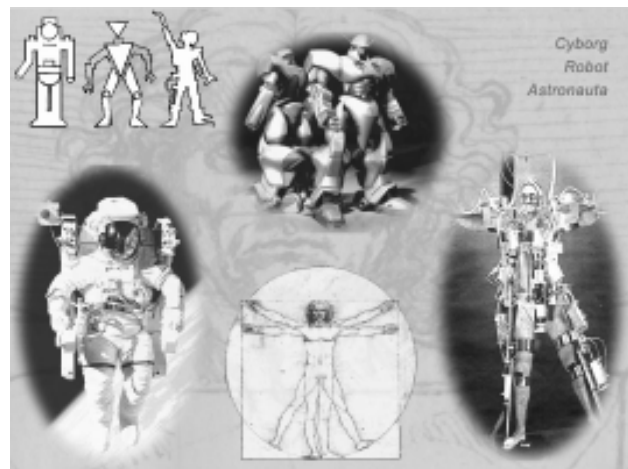


fig.5

Adentrémonos en la convivencia adulterina cyborg-mo-
mia-arquitecto y en el ámbito de las figuras antropológicas

Pénétrons-nous dans l'union adultérine «cyborg-momie-architecte» et dans le milieu des figures anthropologiques liées à la technologie. La technologie peut être comprise comme des dépouilles d'une opération clinique de vidage d'organes, c'est-à-dire, ce qui leur est arrivé à l'architecture et à la momie. Maintenant y entrent d'autres personnages (fig. 2), pas moins pittoresques que le vénérable prototype de Léonard à l'heure de considérer leur relation avec la réalité et avec d'autres corps.

À l'égard de la métaphore du cyborg qui hait l'architecture (un alter ego de la momie) se dresse la figure de l'astronaute, qui, en apparence, ne la perçoit presque pas. Le cyborg, homme-machine, rageusement indépendant, hérissé d'articulations télescopiques et de tentacules artificiels, doté de toute sorte de protèses ou de senseurs qui poussent de son corps et qui se trouve nez à nez avec l'architecture, a un adversaire: la figure nette, sociale, collaboratrice et scientifique de l'astronaute sur orbite qui se promène sans poids dans le centre du module spatial ou aux alentours de son vaisseau en activant des contrôles situés dans les tableaux intérieurs de la capsule ou dans la périphérie de son propre costume (fig. 5). L'astronaute et ses collègues sont certes exempts de la technologie stylisée employée dans cet espace, qui apparaît nettement étendue autour d'eux sans envahir leurs corps en aucun moment de la mission. L'astronaute est constamment en contact avec la base ou avec ses compagnes, en représentant un modèle de travail en équipe, de collaboration en chaîne. L'expérience de l'astronaute se forge à partir des multiples fils de connexion avec des personnes, des équipes et des connaissances explicites, en mettant en

relacionadas con la tecnología. La tecnología puede ser entendida como el resto de una operación clínica: el vaciamiento de órganos, es decir, aquello que le ha sucedido a la arquitectura y a la momia. Aquí caben también otros personajes (fig. 2) no menos pintorescos que el venerable prototipo de Leonardo a la hora de considerar su relación con la realidad y con otros cuerpos.

Frente a la metáfora del cyborg que odia la arquitectura (*alter-ego* de la momia) se yergue la figura del astronauta que, en apariencia, casi no la percibe. Frente al cyborg u hombre-máquina rabiosamente independiente, erizado de articulaciones telescópicas y tentáculos artificiales, con toda clase de prótesis o sensores brotando de su cuerpo, y dándose de bruces con la arquitectura, se opone la limpieza de la figura social, colaborativa y científica del astronauta en órbita, paseándose ingrávido en el centro del módulo espacial o en los alrededores de su nave, activando controles emplazados en los paneles interiores de la cápsula, o en la periferia de su propio traje (fig.5). La estilizada tecnología que emplea el astronauta y sus colegas en este espacio le es, ciertamente, exenta; aparece limpiamente extendida alrededor de él y —a lo largo de toda la misión— en modo alguno invade su cuerpo. De manera constante, el astronauta permanece en contacto con la base o con sus compañeros, y así es un modelo de trabajo en equipo, de colaboración en red. La experiencia del astronauta se forja a partir de múltiples hilos de conexión con personas, equipos y conocimientos explícitos y pone de manifiesto que el *modus operandi* de la tecnología es la interacción, la interactividad, el juego *input-output*, lo cual la sitúa en las antípodas de aquella sensación paranormal, secreta y autónoma que se supone que el arquitecto debe transmitir a sus clientes.

évidence le modus operandi de la technologie qui consiste en l'interaction, l'interactivité et le jeu input-output, ce qui la situe aux antipodes de la sensation paranormale, secrète et autonome que l'architecte est supposé de transmettre à ses clients.

En ce sens, on peut voir une autre figure de notre temps, prochaine au cyborg, qui également a horreur de la Forme. C'est le mutant (fig. 6). Il est possible que tous nous soyons déjà devenus mutants. Le mutant est conscient de que plus tangible paraît l'Architecture (au moins, au point de vue de l'interaction, c'est-à-dire, de la concrétion objectuelle du désir), plus manipulables sont les intérêts qui rendent possible son apparition, et plus évidente est la qualité arbitraire de ses traits physiques. La forme architectonique représente—comme on a répété plusieurs fois—un cas singulier de manifestation artistique qui aspire dans sa perception et son expérience, à s'offrir en qualité de forme fermée et autonome; c'est-à-dire, presque toujours comme une proposition isolée et anarchique. Rien à voir avec l'homéostasie propre des nouvelles métaphores d'interaction digitale ni, bien sûr, à l'approche historique, rien à voir avec les modèles coopérativistes du Moyen Age européen. À l'arrivée de l'ordinateur, le dessinateur architectonique—d'une certaine façon, autant qu'artiste—supporte les conséquences d'un choc qui résulte dévastateur pour la discipline. L'architecture, tel comme on la comprenait depuis la Renaissance, est tombée entre deux courants antagoniques: d'une part, ce qui reflète le procès quasi-religieux de la conception «artistique» («le royaume du demain n'est possible que moyennant l'intuition», affirmera Kandinsky au zénith de la tradition solipsiste de la

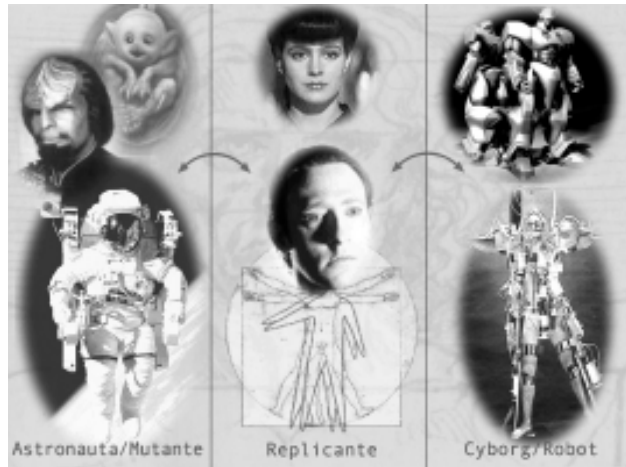


fig. 6

En este sentido, otra figura cercana en estos tiempos, el *mutante*, como el cyborg, abomina de la Forma (fig. 6). Es posible que todos seamos ya mutantes. El mutante es consciente de que cuanto más tangible parece la Arquitectura, al menos desde el punto de vista de la interacción, es decir, de la concreción objetual del deseo, más manipulables son los intereses que posibilitan su surgimiento y más evidente es la arbitrariedad de sus rasgos físicos. La forma arquitectónica presenta —como se ha repetido muchas veces— un caso singular de manifestación artística, que aspira en su percepción, en su vivencia, a ofrecerse como forma cerrada y autónoma; es decir, casi siempre como propuesta aislada y anárquica. Nada que ver con la homeostasis propia de las nuevas metáforas de interacción digital ni, por cierto, desde un enfoque histórico, nada que ver con los modelos cooperativistas del Medioevo europeo. Con la llegada del ordenador, el diseñador arquitectónico —y en cierto modo también el artista— sufre las consecuencias de un choque devastador para la disciplina. La arquitectura, tal como se venía entendiendo desde el Renacimiento, ha caído entre dos corrientes antagónicas: por una parte, la que refleja el proceso cuasi-religioso de la concepción

Bauhaus); *d'autre part, le paradigme ouvert de l'interactivité et des télécommunications procuré par les ordinateurs.*

Les ordinateurs se sont unis inéluctablement à la pratique de l'architecture, et ironiquement ils constituent la raison d'être d'une nouvelle galerie de personnages, protagonistes d'un nouveau et irréversible entourage qui met en doute la manière d'instaurer l'hégémonie de la reine des Beaux Arts. Peut-être, les nouveaux pseudocorps et les nouveaux modèles anthropomorphiques offrent aussi un possible sommet de l'inspiration architectonique, mais cela semble très difficile. Le plus probable est que, donnée la nouvelle façon de constituer la réalité de l'informatique et des réseaux (d'information ouverte), le procès projectuel typique «à la Renaissance» (celui d'information fermé), un responsable indirect des excès qui ont abîmé une grande partie de la planète, basé sur la chiffre occulte de l'édifice, subit un harcèlement notable et finira par révéler son secret. Un secret qui, en fin de compte, implique une origine monétaire, associée aux patrons camouflés du domaine, extrêmement dangereux à la perspective de la soutenabilité.⁷

Historiquement, cet approche a du sens. À partir de la Renaissance, un phénomène paraît s'instituer au monde de l'art et de l'architecture—celui du modèle mental exhaustif et possédé par un seul esprit élaboré en solitaire par l'artiste, moyennant le dessin ou les maquettes, et destiné à un endroit concret. Les architectes et les sculpteurs de la Renaissance, dans ses exercices titaniques de concentration d'esprit, arrivent à définir des objets de grande précision et répercussion urbaine, tant complets en eux-

“artística” (“el reino del mañana sólo es posible a través de la intuición”, afirmará Kandinsky en la *Bauhaus* en el cénit de esta tradición solipsista); por otra parte, el paradigma abierto de la interactividad y las telecomunicaciones que ofrecen los ordenadores.

Los ordenadores van ahora ineludiblemente unidos a la práctica de la arquitectura e irónicamente constituyen la razón de ser de una nueva galería de personajes, protagonistas de un nuevo e irreversible entorno que pone en entredicho el modo en que la reina de las Bellas Artes planteaba su hegemonía. Quizá los nuevos pseudo-cuerpos, los nuevos modelos antropomórficos, ofrezcan también un posible vértice de inspiración arquitectónica; pero parece difícil. Lo más probable es que, bajo el nuevo modo de constituirse la realidad de la informática y las redes (de información abierta), el típico proceso proyectual filorenacentista (de información cerrada)—responsable indirecto de los desmanes que han destrozado gran parte del planeta—, basado en la cifra oculta del edificio, sufra un hostigamiento notable y acabe por desvelar su secreto. Un secreto que, a fin de cuentas, entraña un origen dinerario, asociado a patrones camuflados de dominio y altamente peligrosos desde la perspectiva de la sostenibilidad.⁷

Históricamente, este enfoque tiene sentido. A partir del Renacimiento parece instituirse, en el mundo del arte y de la arquitectura, el fenómeno del modelo mental exhaustivo y poseído por una sola mente, elaborado en solitario por el artista, a través del dibujo o las maquetas y destinado a un lugar concreto. Los arquitectos y escultores del Renacimiento, en ejercicios titánicos de ensimismamiento, llegan a definir objetos de gran precisión y repercusión urbana, tan completos en sí mismos como lo está el cuerpo ideal del hombre dibujado por Leonardo. El artista se aísla y produce una obra desligada de toda interacción social, pero pretendidamente seductora. El hilo de la adaptabilidad o de los procesos interactivos e

mêmes comme le corps idéal de l'homme dessiné par Léonard. L'artiste s'isole et produit une œuvre détachée de toute interaction sociale, mais avec des prétentions d'être séduisante. Le fil de l'adaptabilité ou ce des procès interactifs et interpersonnels dans l'architecture, très caractéristiques de l'architecture médiévale, se perd en ce moment de l'histoire. Quand tel nouveau modèle mental autocontrôlé, uniquement corrigé au cycles succesifs moyennant des maquettes ou dessins personnels, «sautte à la réalité», le fait subitement, mais maintenant il se situerait sur une orbite étrangère aux nouveaux protagonistes de la scène (fig. 7). La façon d'agir des architectes, classique et «à la Renaissance», aboutit aujourd'hui à un édifice à deux destins: celui d'être anarchique (arriver à la sommet du désordre) ou bien celui d'être génial (où la gloire dure quelques secondes), avec la prédominance du premier, ce que nous rappelle notre environnement érigé.

V.

La Renaissance, en un aspect, suppose l'exacerbation du domaine mental et social par les individus uniques, cela bien illustré dans de nombreuses disputes et exhibitions d'arrogance protagonisées par le célèbre Filippo Brunelleschi en face de ses ouvriers pendant l'érection du dôme de la cathédrale de Florence. C'est à ce temple historique que l'on peut attribuer le changement drastique dans la notion du «virtuel» dans l'histoire de l'Architecture: vis-à-vis de l'architecte «vertueux» défendu par Aristote, celui responsable de ses actes à l'égard de la communauté, à laquelle il servait et faisait attention, avec laquelle il se sentait solidaire, et à laquelle il rendait comptes, se dresse à partir d'alors la nouvelle «vertue» toute-puissante du

interpersonales en arquitectura, que tanto caracteriza a la arquitectura medieval, se pierde en este momento de la historia. Cuando este nuevo modelo mental autocontrolado, corregido sólo en sucesivos ciclos a través de maquetas o dibujos personales, «salta a la realidad», lo hace de manera súbita, sólo que ahora se situaría en una órbita ajena a los nuevos protagonistas de la escena (fig. 7). El clásico y renacentista modo de hacer de los arquitectos aboca hoy al edificio a dos destinos: ser anárquico (llegar a la cima del desorden) o ser genial (donde la gloria dura unos segundos), con predominio de lo primero, como nos recuerda nuestro entorno construido.

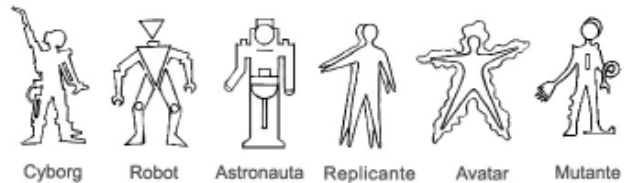


fig. 7

V.

El Renacimiento, en un aspecto, supone la exacerbación del dominio mental y social por parte de individuos únicos, tal como ilustran las numerosas disputas y exhibiciones de arrogancia que protagonizó el célebre Filippo Brunelleschi frente a sus peones en el levantamiento de la cúpula de la catedral de Florencia. En este templo histórico puede situarse el cambio drástico de lo «virtual» en la historia de la Arquitectura: frente al arquitecto «virtuoso» que propugnaba Aristóteles, responsable de sus actos frente a la comunidad, a la que servía y prestaba oídos, con la que se sentía solidario y a la que rendía cuentas, se yergue a partir de entonces la nueva «virtud» todopoderosa del diseño unipersonal e incuestionable, el

design unipersonnel et indiscutable, celui du dictateur esthétique sourd envers le social, exclusivement soumis aux critères de son propre goût ou, en certains cas, à ceux d'un prince plus ou moins velléitaire.

Aujourd'hui nous assistons, peut-être, au dernier looping de la trajectoire du «vieux» sujet verbal, culturel, historique, qui sert de soutien pour le modèle architectonique à la Renaissance et encore conçoit la technologie comme une seconde nature recouvrant l'homme, résultat d'une exploitation prétendument nécessaire; ou bien interprète la technologie comme une prolongation du système nerveux, selon McLuhan. L'ancrage de l'identité de l'individu à une ubicación et son attachement obligatoire à l'architecture garantisaient encore cet anthropocentrisme-là et la possibilité d'autres contrôles. On n'entrevoit que l'expansion et l'exil de l'univers technologique, la constitution d'une «technosphère» dont l'autonomie et l'éloignement de la main de l'homme était déjà évidents, allait perturber ce panorama. On ne prévoyait pas que la technologie deviendrait un agent indépendant et qu'elle arriverait à envahir la réalité corporelle de l'être humain, jusqu'à l'extrême de s'unir à celle-là en un contrepoint de l'intelligence virtuelle, c'est-à-dire, du software.

Suivant les traces de Nietzsche qui avait qualifié l'humanité d'une «maladie» de la planète, Gillo Dorfles affirmait que l'homme était un animal symbolique étrange à la Nature, un produit aberrant en ce qui concerne la naturalité des choses. L'image sous-jacente à l'étape de déroulement industriel des pays occidentaux est celle de l'homme qui constitue un autre monde au sein de la nature, l'autre

del dictador estético sordo a lo social, exclusivamente sometido a los criterios del propio gusto o, en determinados casos, a los de un príncipe más o menos veleidoso.

Hoy asistimos quizá al último rizo de la trayectoria del «viejo» sujeto verbal, cultural, histórico, sostén del modelo arquitectónico filorenacentista, que aún concibe la tecnología como una segunda naturaleza que recubre al hombre, resultado de una explotación pretendidamente necesaria; o también que interpreta la tecnología como un sistema nervioso prolongado, tal como había dicho McLuhan. El anclaje de la identidad del individuo a una ubicación y su vínculo obligado a la arquitectura garantizaban este antropocentrismo, y que los demás controles fueran todavía posibles. No se vislumbraba que la expansión y el exilio del universo tecnológico, la constitución de una «tecnosfera» cuya autonomía y alejamiento de la mano del hombre ya es evidente, fueran a perturbar este panorama. No se preveía que la tecnología llegara a ser un agente independiente, y que llegara a invadir la realidad corporal del ser humano, hasta el extremo de unirse ambas en contrapunto de la inteligencia virtual, es decir, del *software*.

Gillo Dorfles ha afirmado que el hombre es un animal simbólico ajeno a la Naturaleza, es un producto aberrante respecto a la naturalidad de las cosas, en la estela de la opinión de Nietzsche que calificó a la humanidad como una «enfermedad» del planeta. La imagen subyacente a la etapa del desarrollo industrial de los países occidentales es que el hombre constituye otro mundo en el seno de la naturaleza, otra naturaleza totalmente heterogénea con respecto a su fuente, lo que —al parecer— le otorga legitimidad para manipular la primera. Y lo cierto es que las tecnologías emergentes de la Realidad Virtual multiplican el antagonismo de estas dos instancias, puesto que no sólo el ser humano puede considerarse completamente despegado de la Naturaleza; hoy cabe trasladar al mismo hombre aquel desdoblamiento,

nature totalement hétérogène à l'égard de sa source, ce qui—semble-t-il—lui confère la légitimité pour manipuler la première. Et ce qui est certain, c'est que les technologies émergentes de la Réalité Virtuelle multiplient l'antagonisme de toutes les deux instances, attendu que, au surplus de considérer l'être humain complètement détaché de la Nature, aujourd'hui on pourrait reporter ce dédoublement en dedans du même homme, où il découle parallèlement à la dualité nouvelle et exacerbée de corps-esprit. On pourrait déjà comprendre le corps comme un truc cartésien vieux et définitif, où une conscience conçue par l'ordinateur (un «avatar») peut y être chargée comme une disquette, en obviando complètement le corps, ou «soma», parasité par la technologie.

Où est le lieu de l'architecture dans ce paysage? L'architecture se perçoit comme une dépouille bâtarde, une ruine et, dans le meilleur cas, comme une requise méthodique ou administrative pour faire prospérer le software. L'architecture est la bureaucratie du software. Puisque tout est digitalisable, la seule chose identique à soi-même, exempte de la transitivité, c'est le software, qui équivaut à l'autoconscience du cyborg, faite de pur individualisme, destilée à grand-peine, avec d'ardu travail, de plusieurs handicaps physiques—les siens—auxquels il maltraite, recombine et, après tout, méprise. L'individualisme plus honnête est celui de l'égo minime du cyborg, qui le pousse à errer totalement libre dans les réseaux de communications avec de la nostalgie pour le temps perdu. Le cyborg accouple avec la momie dans un tribut final à l'histoire naturelle qui, peut-être, représente (ou registre digitalmente) sa trajectoire, mais avec laquelle il ne partage absolument rien. Pour le

que corre paralelo a la nueva y exacerbada dualidad «cuerpo-mente». Cabe ya entender el cuerpo como un viejo y definitivo truco cartesiano, en el que una conciencia diseñada en el ordenador (un «avatar») puede cargarse en él como si fuera un disquette, obviando por completo el cuerpo o «soma», parasitado por la tecnología.

¿Dónde queda la arquitectura, en este paisaje? La arquitectura se percibe como un resto espúreo, como una ruina y, en el mejor de los casos, como un requisito procedimental o administrativo para que prospere el *software*. La arquitectura es la burocracia del *software*. Como todo es digitalizable, lo único idéntico a sí mismo, sobre lo que no cabe transitividad, es el *software* que equivale a la autoconciencia del cyborg, hecha de individualismo puro, destilado a duras penas, en arduo trabajo, de unas rémoras físicas —las suyas— a las que maltrata, recombina y, en último término, menosprecia. El individualismo más honesto es el del yo mínimo del cyborg, que le impulsa a vagar libérrimo por las redes de comunicaciones con la nostalgia de un tiempo perdido. El cyborg se aparea con la momia en un tributo último a la historia natural que, quizá, representa (registra digitalmente) su trayectoria, pero con la que no comparte nada en absoluto. Para el cyborg la arquitectura es la vía equivocada de la evolución tecnológica, es un vehículo atascado que no ha podido individualizarse del todo y que finalmente ha ido a detenerse en un punto que, ahora sí, entendemos como eternamente obstaculizador y opresivo.

Junto a la expansión y proliferación de detritus edificados a escala planetaria, paralelamente se ha producido una reducción súbita de la teoría arquitectónica. Ha tenido lugar implosión de la disciplina «Arquitectura», acompañada de una explosión demográfica real y de una explosión no menos significativa de los modelos antropocéntricos en los que aquella se fundamentaba y de los que el cyborg es el ejemplo más elocuente. Al vacía-

cyborg l'architecture est la voie erronée de l'évolution technologique, un véhicule embourbé qui n'a pas pu s'individualiser complètement et qui finalement s'est arrêté dans un point que—maintenant, oui, nous rendons compte—est éternellement entravant et oppressif.

À côté de l'expansion et la prolifération de détritits édifiés sur l'échelle planétaire, parallèlement, a eu lieu une réduction subite de la théorie architectonique. Ce qui s'est produit, est une implosion de la discipline «Architecture», suivie par une explosion démographique réelle et par une explosion pas moins significative des modèles anthropocentriques sur lesquels elle se fondait, et des modèles dont le cyborg est l'exemple plus éloquent. Il y a une chose qui s'est superposée au vidage thématique de la discipline, c'est la métastase constructive sur le plan de la réalité (un bandage répétitif couvrant le cadavre), et cette découverte fait que le cyborg devienne le protagoniste avantagé du nouveau Zeitgeist. C'est comme si le cyborg désirait ardemment la momie pour contrebalancer la persecution que'elle subit, sous forme d'architecture, de la part de l'architecte.

miento temático de la disciplina se ha superpuesto la metástasis constructiva en el plano de la realidad (repetitivo vendaje que cubre lo muerto), y ese descubrimiento convierte al cyborg en protagonista aventajado del nuevo *Zeitgeist*. Es como si el cyborg anhelara la momia para contrarrestar la persecución que ésta padece, en la forma de arquitectura, por parte del arquitecto.



NOTAS:

¹ Octavio Nit, Gary Cooper, arquitecto. *Teorías psicoanalíticas en Arquitectura*, JMP Martorell Editor, Barcelona, 1992

² Gillo Dorfles. *Artificio e Natura*, Einaudi, Turín, 1968.

³ G. Deleuze y F. Guattari. *L'Anti-Oedipe*, Capitalisme et schizophrénie, Les Editions du Minuit, Paris, 1972,

⁴ W. Benjamin. *L'obra d'art a l'època de la seva reproductibilitat tècnica*, Edicions 62, Barcelona, 1983

⁵ J. Echevarría. *Telépolis, Destino*, Barcelona, 1994

⁶ En 1985 se publicó el Manifiesto Cyborg de Donna Haraway, que postulaba la existencia de un mundo post-género: «Un cyborg es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de la realidad social y también una criatura de ficción [...] El cyborg es un problema de ficción y una experiencia vivida...».

⁷ Jakob Burkhardt. *El Renacimiento italiano*. Jakob Burkhardt enseñó a leer el Renacimiento italiano como una sucesión de tropelías, crímenes y delitos comunes cometidos por una élite de gobernantes aventajados que se rodeaban de artistas y arquitectos.

*Este artículo fue presentado por su autor en el Congreso Internacional «El Futuro del Arquitecto» - ETSAB, 7-11 de Junio de 2000. (las imágenes han sido facilitadas por el propio autor).