

REIA #15/2020
176 páginas
ISSN: 2340-9851
www.reia.es

Juan Calvo Basarán

Universidad Politécnica de Madrid / Escuela Técnica Superior de Arquitectura
juanchocalvo@gmail.com / juan.calvo.basaran@alumnos.upm.es

Copy Paste y personalización en serie: consideraciones en torno a la arquitectura en la era de su reproductibilidad digital / Copy Paste and serial customization: considerations around architecture in the era of digital reproducibility

Regenerar, reciclar y reutilizar el capital (tanto material como inmaterial) depositado por las generaciones que nos han precedido se está convirtiendo en una estrategia imprescindible en el ámbito de nuestra planificación social y está cambiando el marco epistemológico y el paisaje técnico en los que se desenvuelven nuestras vidas. Se trata de una llamada al orden que, desde los terrenos más objetivo de la física, dirige su mirada hacia otras disciplinas y especialmente hacia los propios procesos creativos. Frente al despilfarro tanto energético como material, por un lado, la cultura post-productiva y las estrategias de copia apropiativa del Copy Paste aprovechan, a lo largo del proceso creativo, la acumulación y exceso de información y material en el que estamos inmersos; por el otro, la personalización en serie garantizada por las nuevas tecnologías informáticas robotizadas permite asociar la serialidad a nuevas formas de variabilidad típicas de la dimensión artesanal de la producción preindustrial. Todo esto sacude desde los cimientos el mundo de la producción arquitectónica, cuestionando su marco teórico-disciplinario y operativo, poniendo en entredicho conceptos como el de autoría y originalidad y replanteando el propio papel del arquitecto/diseñador.

Regenerating, recycling and reusing both the material and intangible capital deposited by the many generations that preceded us is becoming an essential strategy in the field of our social planning, changing the epistemological framework and the technical landscape in which our lives unfold. It is a call to order that, from the most objective fields of physics, directs its gaze towards other disciplines and especially towards creative processes. To tackle the challenges of both energy and material waste, on the one hand, the post-productive culture and the processes of appropriative copy better known as Copy Paste take advantage, throughout the creative process, of the accumulation and excess of information and material in which we are immersed; on the other hand, serial customization guaranteed by the new robotized computer technologies allows seriality to be associated with new forms of variability which were typical of the artisanal dimension of pre-industrial production. All these issues shake the very foundations of the world of architectural production, questioning its theoretical-disciplinary and operational framework, calling into question concepts such as authorship and originality and readdressing the very role of the architect/designer.

Copy Paste - Postproducción - Mímesis - Personalización en serie - Autoría - Originalidad ///
Copy Paste - Postproduction - Mimesis - Serial Customization - Authorship - Originality

Fecha de envío: 03/11/2019 | Fecha de aceptación: 21/11/2019

...the first of the ...

...the second of the ...

...the third of the ...

...the fourth of the ...

...the fifth of the ...

...the sixth of the ...

...the seventh of the ...

...the eighth of the ...

...the ninth of the ...

...the tenth of the ...

...the eleventh of the ...

...the twelfth of the ...

...the thirteenth of the ...

...the fourteenth of the ...

...the fifteenth of the ...

...the sixteenth of the ...

...the seventeenth of the ...

...the eighteenth of the ...

...the nineteenth of the ...

...the twentieth of the ...

...the twenty-first of the ...

...the twenty-second of the ...

La termodinámica toma el mando: elogio de la cultura del *Copy Paste*

El premio Nobel de Química Paul Crutzen ha acuñado el término Antropoceno para definir la etapa en la que vivimos, es decir la tercera época del cuaternario, caracterizada por la radical transformación de la corteza terrestre por parte del género humano. Las actividades antrópicas están modificando la tierra, su clima, la morfología de sus costas, el ciclo del nitrógeno (mediante el uso de fertilizantes artificiales) y el del carbono (mediante el uso de combustibles fósiles), los ciclos hidrológicos, etc. Los depósitos energéticos de los combustibles fósiles se hacen cada vez más escasos: de hecho, la demanda creciente de recursos escasos es el rasgo definitorio del siglo XXI (Moe 2016). Frente a esta situación, la única solución posible es un cambio radical de paradigma en el que la economía se fundamente en el flujo continuo de energía garantizado por el uso de fuentes renovables. Se trata de una visión termodinámica de la economía (y del mundo) cuyos alcances y consecuencias se proyectan más allá de la disciplina económica, hasta abarcar la dimensión cultural y socio-espacial de nuestras vidas. El enfoque termodinámico es una actitud crítica, una nueva estrategia de pensamiento hacia lo existente, que extiende “al dominio simbólico la pertinencia termodinámica de la conservación” (Fernández-Galiano 2012, p. 16). Regenerar, reciclar y reutilizar el capital (tanto material como inmaterial) depositado por las generaciones que nos han precedido se está convirtiendo en una estrategia imprescindible en el ámbito de nuestra planificación social y está cambiando el marco epistemológico y el paisaje técnico en los que se desenvuelven nuestras vidas: se trata de recuperar la energía (material e inmaterial) ya invertida en el pasado para enfrentarse al futuro con una actitud completamente renovada. Esta actitud afecta también el ámbito artístico y la producción arquitectónica: tantos los edificios como las ciudades funcionan, se organizan y se comportan como sistemas energéticos, que no pueden concebirse como elementos aislados, siendo, más bien, nudos de una red de flujos de energía y materia. Se trata de una llamada al orden que, desde los terrenos más objetivo de la física, dirige su mirada hacia otras disciplinas y especialmente hacia los propios procesos creativos. Por tanto, frente al despilfarro tanto energético como material, ha llegado el momento de recuperar la tan “desacreditada mimesis como instrumento de racionalización informativa y termodinámica” (Fernández-Galiano 2012, p. 20).

El principio del “learning from – and copying – the past” (Rybczynski 2005) no es reciente. La práctica de la imitación, de la copia, durante siglos (sobre todo a lo largo del Renacimiento), fue bastante habitual

(e incluso era de halago para el arquitecto imitado) en el mundo de la arquitectura, tal y como destaca el historiador Witold Rybczynski:

The great Donato Bramante was probably responsible for the motif that later came to be known as the Palladian window. The motif is often attributed to Andrea Palladio because he used it in one of his most famous buildings, the Basilica in Vicenza, a design directly based on Jacopo Sansovino's St. Mark's Library in Venice. Yet no one would accuse Palladio – or Sansovino – of plagiarism (Rybczynski 2005).

El propio 'clasicismo' se puede definir como “a kind of construction kit full of fixed components, such as Doric, Ionic and Corinthian columns” (Hulsman 2017, p. 30). Este concepto culminó en la publicación, entre 1802 y 1805, de los dos volúmenes de la obra *Précis des leçons d'architecture données à l'École Polytechnique* del arquitecto neoclásico Jean-Louis-Nicolas Durand, en los que centenas de dibujos, tanto de componentes y partes arquitectónicas (puertas, ventanas, etc.) como de tipologías edilicias (teatros, cárceles, etc.) constituyen un repertorio formal de donde sacar provecho a la hora de proyectar un edificio. Este enfoque se fundamenta en un concepto de arquitectura como lenguaje –y por tanto constituido por partes (letras, palabras, etc.)– que, casi abandonado durante el modernismo, vuelve a fortalecer su papel en el postmodernismo (no es casualidad que Charles Jencks en 1977 titulase su obra *The Language of Postmodern Architecture*). Aun así –es decir, a pesar de que, desde este punto de vista, es fácil entender porque, de una manera u otra, muchos edificios se parecen entre sí– el concepto de imitación no necesariamente se corresponde al de copia o conlleva falta de originalidad, ya que siempre implica la presencia de un componente creativo¹. La noción de *aemulatio* resulta más esclarecedor en este sentido: se trata del uso de referencias estilísticas y formales clásicas empleada de una manera

-
1. El término mimesis, que existe desde la antigüedad, ha sido empleado, a lo largo de la historia, con diferentes significados. Originariamente aplicable sólo a la música y a la danza (donde se utilizaba para definir la expresión del mundo interior de los artistas), con Sócrates, Platón y Aristóteles pasó a convertirse en la principal teoría de las artes visuales (escultura y pintura) y de la poesía, adquiriendo otros significados y originando distintas variantes: la de imitación pasiva y fidedigna de la realidad y copia de las apariencias de las cosas, del mundo exterior (variante platónica); la de representación de la realidad según el enfoque personal del propio artista (variante de Aristóteles), que, por tanto, la convierte en una libre creación basada en elementos de la naturaleza. Producto de la época clásica de Grecia, la teoría de la imitación, aunque en los tiempos helenistas y romanos predominara la variante platónica (imitación como copia de la realidad), dio pie a varias reservas y contrapropuestas, que hicieron caer en el olvido el propio término *imitatio*, a favor del uso de otros conceptos, que expresaban otras ideas (imaginación, expresión y modelo interno, inspiración, invención, fantasía, etc.). Fue con el Renacimiento, primero en Italia y luego en Francia, Inglaterra y Alemania, cuando la imitación se convirtió de nuevo en un concepto básico de la teoría del arte, si bien no hubiese una interpretación unívoca del mismo, más bien varios matices: copia literal y pasiva de las apariencias de la naturaleza, imitación de sus leyes a través de la interpretación selectiva y corrección de sus fallos, *inventio*, imitación de la antigüedad (más bien que de la naturaleza), imitación de la realidad bella, por citar unos pocos. El siglo XVIII heredó la idea de mimesis, pero dejó de reflexionar sobre ella; incluso cuando se puso de moda después de los grandes descubrimientos arqueológicos de Pompeya y Herculano, se trataba ya tan solo de la práctica de la imitación, más bien que de avances teóricos sobre ella. Para profundizar más sobre el tema, véase: TATARKIEWICZ, Wladyslaw. *Historia de seis ideas*. Madrid: Tecnos, 1992, pp. 301-314.

Fig. 01. Steven Holl Architects. *Residencia Simmons Hall*, Massachusetts (1999-2002). Fuente: <https://www.archute.com/mit-simmons-hall-steven-holls-sea-sponge-in-mit/>



completamente nueva. A pesar de todo, el concepto de originalidad consigue abrirse camino a través de otro, el de *zeitgeist*; Viollet-le-Duc fue uno de los primeros en utilizarlo para justificar su interés en la arquitectura gótica, como expresión de un racionalismo constructivo que le resultaba más próximo a las exigencias de la emergente era industrial (Hulsman 2017, p. 31). De aquí la necesidad de que cada época tuviese que expresar su propio *zeitgeist* y, consecuentemente, ser original y novedosa. Sin embargo, alcanzar este tipo de originalidad se convirtió en un logro de la copiosa producción crítico-teórica del tiempo más bien que de sus edificios construidos, y existe una explicación para esto: la tan ansiada modernidad se había convertido en un método, no en un estilo. El propio lema *Form follows function* en realidad indica como el propósito, la finalidad de un edificio (en este caso, responder de manera racional a las exigencias de su uso) se pueden conseguir a través de muchos medios (formales) que, por tanto, dependen de las preferencias estéticas del autor, de los gustos de los arquitectos (Hulsman 2017, p. 32-33). Los propios Sigfried Giedion y Nikolaus Pevsner, al rechazar todos los estilos ‘neo-’ del siglo XIX, identificando en las estructuras de acero y vidrio de los invernaderos y de las cubiertas de las estaciones ferroviarias los precursores de la arquitectura moderna del siglo XX, no desmienten la falacia de este lema. Incluso los edificios de Ernst Neufert, el autor de uno de los manuales de arquitectura más conocidos, el *Baueingangslehre. Handbuch für den Bau fachmann, Bauherren, Lehrenden und Lernenden* (1936), poseen diferentes características estilísticas que permiten datarlos fácilmente: su manual no buscaba ser un kit de herramientas como el de Durand, sino más bien un ejemplo de método a seguir. Paradójicamente, aunque no fueran precisamente éstas sus intenciones, la imitación y la copia se convierten en tabús con la difusión del Postmodernismo a partir de los años setenta (Hulsman 2017, p. 34), porque los arquitectos, que siguen sin poder alejarse y/o desprenderse de la dimensión Romántica de su ‘arte’, deseando o viéndose casi obligados (y social y culturalmente presionados) a ser originales, se encuentran más cómodos imitando a una esponja (tal y como afirma haber hecho Steven Holl en su proyecto para la MIT Simmons Hall) (fig. 01) que buscando inspiración en el trabajo de otros arquitectos (sean o no sus contemporáneos).



Fig. 02. Robert Rauschenberg, *Reservoir*, 1961, Smithsonian American Art Museum, Washington, D.C. Gift of S. C. Johnson & Son, Inc. Fuente: <https://www.rauschenbergfoundation.org/art/artwork/reservoir-0>. La obra se puede enmarcar en una secuencia ruptura-continuidad-ruptura (Aparicio Maydeu 2013, p. 159): cubismo (ruptura/innovación en 1905), cubismo (continuidad/tradición en 1920) y finalmente neocubismo/combine painting (ruptura otra vez, en 1960).

Fig. 03. Bill Viola, *The Greeting*, 1995 (izquierda) y Jacopo Pontorno, *Visitazione*, 1528-9 (derecha). Fuente: <https://www.ft.com/content/8bd99930-1555-11e7-b0c1-37e417ee6c76>. La reinterpretación de la tradición iconográfica renacentista y manierista italiana a través del medio audiovisual y digital realizada por Bill Viola constituye otro ejemplo de la connivencia entre continuidad y ruptura.



Sin embargo, el propio postmodernismo –como señala Hulsman (2017 p. 35) y como ha demostrado la exposición *Postmodernism: Style and Subversion 1970-1990*, comisariada por Glenn Adamson y Jane Pavittlos, que tuvo lugar en el Victoria & Albert Museum en Londres en 2012 y que representa “an attempt to make sense of our cut-and-paste world” (Kent 2011)– puede considerarse efectivamente un precursor de la cultura del *Copy Paste* de la era digital. Por su propia naturaleza, el postmodernismo difícilmente puede identificarse con y definirse como un movimiento cultural dotados de límites cronológicos y ámbitos de interés bien delimitados; reapropiándose del repertorio formal de los estilos del pasado y citándolos (Hulsman 2017, p. 35), ha vaciado de contenido ideológico el modernismo, convirtiéndolo tan sólo en una de las posibilidades expresivas a disposición (Atkinson 2012, p. 93); las soluciones formales ya no inciden sobre las ideologías: “todos los significados ya están adquiridos, previstos y permitidos” (Eco 1971, p. 32). Por estas razones, el postmodernismo todavía no se ha acabado y la cultura digital del *Copy Paste* se puede considerar su continuación. Según Aparicio Maydeu (2013, p. 201), continuidad es sinónimo de ruptura y viceversa, pero existe una relación (de connivencia) muy peculiar entre continuidad y ruptura en el marco de la creación, porque ambas actúan simultáneamente y por tanto en cada obra se genera una intersección entre revisión crítica, homenaje, invención (figs. 02 y 03). Aunque sea de forma alusiva o encriptada, siempre hay referencias, lo cual implica una conciencia de la tradición (que se manipula, se evoca, se recrea) y, al mismo tiempo, anhelo de originalidad (Aparicio Maydeu 2013, p. 156). Por estas mismas razones, “digital culture [...] is neither synchronous nor synonymous with postmodern culture but kind of related” (Jeffries 2011).

Esa conciencia de la tradición implica también conciencia de la existencia de un patrimonio creativo colectivo de conocimientos en el que estamos enredados y que no se puede ignorar, más bien aprovechar como base (ética y estética) de una nueva forma de adaptación creativa (y termodinámica) que pueda contrarrestar la “culture of waste” (Brower y Kuijpers 2017, p. 102) y sus despilfarros de creatividad colectiva.

Fig. 04. *Déjà vu*. Fuente: MAAS, Winy, MADRAZO, Felix, RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. *Copy paste: the badass architectural copy guide*. Rotterdam: nai010 publishers, 2017, pp. 156-157.



En el ámbito arquitectónico, la cultura del *Copy Paste* toma ese acumulación y exceso de información y material en el que estamos inmersos –ya que está todo a nuestro alcance, en forma de *open data* en la inagotable biblioteca y enciclopedia que es Internet– lo descontextualiza y lo vuelve a introducir, ‘nuevo’, en el proceso proyectivo arquitectónico (Soriano, 2011, p. 82). Si, por un lado, esta actitud refleja una tendencia general del sistema de sobreproducción en el que vivimos, es decir valorar el reciclaje y la reutilización como parte integrante del mismo sistema de producción, por el otro, su uso como herramienta proyectual cobra aún más sentido en el ámbito de disciplinas que elaboran no sólo objetos sino también pensamientos. En el ámbito arquitectónico, *Copy Paste* quiere decir “generar imágenes que son el resultado de interpretar, manipular y construir ‘algo’ a partir de material reciclado de Arquitectura” (Urzáiz 2001, p. 43). Se trata de una actitud post-productiva, que, tal y como comenta Bourriaud (2011, p. 8), no consiste en una superación de la producción, sino más bien en la creación de una zona de acción que posibilita la apropiación y la manipulación de producciones ya disponibles según nuevos protocolos de uso. Puede que esto genere a menudo verdaderos *déjà vu* (Velasco y Page 2010) (fig. 04) y que los proyectos de arquitectura estén destinados a convertirse o en iconos (que, curiosamente, cuanto más icónicos son, más pierden su aura de originalidad, percibiéndose como genéricos) o en versiones de algo que alguien ya ha hecho. Sin embargo, la cuestión clave es si es oportuno despreciar y desvalorar esos proyectos tan sólo por su parecido a otros o si es más bien necesario un cambio de paradigma. Cuando se copia y pega, no sólo lo copiado adquiere otro significado en el nuevo contexto, sino que atribuye al mismo contexto otro significado: siempre se llega a cierto grado de intercambio entre uno y otro (MPAA Colectivo, 2011, p. 16) que puede producir una distorsión (mutación, descontextualización, recaracterización, combinación), tanto en el elemento original como en el entorno, generando, sin embargo, en todo caso, algo ‘nuevo’. Los *Copy Paste* y *Cut Paste* contemporáneos son técnicas postproductivas que se sitúan en el ámbito de los procesos de copia apropiativa desesemantizada (MPAA Colectivo, 2011, p. 20, 26) que poco tienen que ver (por lo comentado anteriormente sobre el ‘vaciado

ideológico' llevado a cabo por el Posmodernismo, en el que seguimos inmersos) con plagiar, copiar, imitar, reproducir, repetir: más bien guarda cierta afinidad con el collage, el montaje, la edición, la apropiación (Soriano, 2011, p. 88). Se trata de

procesos en los que la copia se emplea de manera consciente como herramienta de producción creativa, pero en los que, a diferencia de las copias de tipo referencia, lo que se toma no es un mundo de alusiones significativas, sino que se capturan significantes puros. El significante que se toma es sometido a un proceso de desemantización que lo desliga de sus significados originales, para ser resemantizado en el nuevo contexto en que se inserta (MPAA Colectivo, 2011, p. 20).

Ahora bien, este tipo de operaciones (que no dejan de ser *pop*) son las mismas ahora y hace siglos; sin embargo, las técnicas de postproducción dan un paso más. El impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en la arquitectura y la utilización de las nuevas herramientas tecnológicas propiciadas por el uso de los ordenadores en el estudio de los arquitectos facilitan y definen nuevas maneras de trabajar que han abolido la distinción tradicional entre *ready-made* y obra original, creación y copia, producción y consumo. “Las nociones de originalidad (estar en el origen de...) e incluso de creación (hacer a partir de la nada) se difuminan” (Bourriaud 2011, p. 5) en un paisaje cultural en el que los artistas de la postproducción (incluidos los arquitectos) son semionautas, porque tienen que producir recorridos originales entre los signos, recortando informaciones, apropiándose las, creando relaciones y vínculos entre ellas.

Arquitectos y nuevas tecnologías: últimos avances de una historia de amor

A pesar de que la ola de optimismo suscitada después del final de la Guerra Fría se haya ido redimensionando debido al estallido de la burbuja inmobiliaria (y del crédito) y a las crisis globales (económica, de gobernanza, alimentaria, medioambiental, energética, etc.), que han puesto y ponen en entredicho las esperanzas y los espejismos suscitados por la revolución digital, lo virtual sigue afectando de manera radical nuestras maneras de percibir y vivir en nuestros entornos mentales y materiales.

En el ámbito arquitectónico, la revolución digital va ya encaminada por la mitad de su segunda década; sin embargo, la “exuberancia irracional’ que marcó la historia de amor entre los arquitectos y las nuevas tecnologías” (Carpo 2009, p. 59), y que definió su mutua relación a finales del siglo XX, ya se ha acabado. Como señala Mario Carpo (2009, p. 61-63), la modernidad introdujo la producción mecánica en serie, que generaba economías de escala a través de artículos idénticos; en el mundo digital, los objetos son ‘personalizados’ en serie, ya que la integración entre diseño asistido por el ordenador y producción a través de las tecnologías de transmisión directa de archivo informático a maquinaria robotizada permite “combinar las ventajas de la reproducción variable de la era artesanal con las de la producción en serie de la era mecánica, sin las desventajas de una y de otra” (Carpo 2009, p. 63). Esto implica un cambio de paradigma (tanto técnico como cultural) importante, no sólo en nuestra manera de producir, sino también de significar los objetos que crean nuestros entornos.

Se trata de una verdadera revolución semántica porque el hecho de tener “que aprender a asociar la serialidad con nuevas formas de variabilidad” (Carpo 2009, p. 63) introduce una nueva categoría (o, mejor dicho, re-introduce una categoría que, después de todo, no es nueva), la de lo *similar*. Lo *similar* resultará más importante de lo idéntico y de lo identificable, ya que objetos y signos similares pueden tener el mismo significado (Carpo 2009, p. 65); este concepto nos remite a otros dos, los de *género y familia*, que en absoluto son términos nuevos: signos similares, es decir que tienen algo en común, constituyen familias o clases que desde los aristotélicos y los escolásticos se han definido como *géneros*; en el marco de cada género, cada signo representa una especie, es decir una variación en el marco de algo que se repite. Esto es lo que ocurre en la naturaleza desde siempre, y esto es lo que ocurriría incluso antes de la era de la reproducibilidad mecánica en nuestros entornos construidos, en nuestras arquitecturas. El nuestro es un mundo “en el que las variaciones son la norma; los idénticos la excepción” (Carpo 2009, p. 65). Paradójicamente, el hecho de que la digitalización permita una variabilidad que se expresa a través de la realización, con nuevos medios, de objetos siempre diferentes nos remite a una dimensión artesanal preindustrial de la producción. Esto sugiere que el verdadero alcance del cambio de paradigma antes mencionado, provocado por el impacto de las TIC (tecnologías de la información y la comunicación) en la arquitectura, tiene que ser reconsiderado, no tanto porque no reemplaza (completa o parcialmente) modelos de pensamiento anteriores (cosa que se acaba de subrayar) sino, más bien, porque afecta profundamente algunos elementos claves del marco teórico-disciplinario y operativo de la arquitectura, sus jerarquías y sus prioridades (Ortega 2009, p. 8) que, por tanto, necesitan ser reconceptualizadas. Por un lado, están los que confían en la (pseudo-)cientificidad de los procesos que nos brindan las tecnologías digitales, identificando en ellas una manera de superar la excesiva carga iconográfica y semántica del posmodernismo venturiano (Ortega 2009, p. 8); por el otro, encontramos los que consideran los nuevos medios digitales como meras prótesis de los arquitectos. Sin embargo, existe una tercera vía en la que se reconcilian o por lo menos coexisten estos dos opuestos y que por tanto supera sus contraposiciones dialécticas: la vía de los nativos digitales, es decir de los arquitectos que “no se nutren de grandes narrativas excluyentes [...]; no hablan de los ordenadores, los utilizan” (Ortega 2009, p. 9). Para ellos formalismo y funcionalismo, creatividad y sistematicidad no son conceptos antagónicos. Los procesos creativos y productivos no son ni lineales ni sólo deductivos o inductivos: se convierten en aproximaciones circulares que se retroalimentan continuamente y que priorizan lo performativo frente a lo descriptivo (Ortega 2009, p. 10). Por esta razón, el enfoque tipológico ya no es suficiente para entender la relación entre forma y función: se requiere un enfoque topológico, más orgánico y dinámico, y los propios conceptos de formalismo y ornamentación se tienen que replantear según los nuevos marcos teóricos proporcionados por las nuevas técnicas y sistemas de diseño y producción digital que permiten alcanzar, ya no desde lo manual, la singularidad y la personalización de la producción, recuperando el papel del ‘autor’ y superando la seriación de la mecanización. “Ya no se piensa en función de series o repeticiones, sino en versiones y variaciones” (Ortega 2009, p. 10): se trata de singularidades-eventos a través de los cuales cada autor reinventa la propia idea (de arte, arquitectura, literatura, etc.) que, por tanto, es no-universalizable

Fig. 05. Ejemplo de *El Croquet*. Fuente: MAAS, Winy, MADRAZO, Felix, RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. *Copy paste: the badass architectural copy guide*. Rotterdam: naiO10 publishers, 2017, pp. 164-165.

165

'We operate by maximizing the potential of existing architecture.'

Jurje de Haan
APARTAMENTOS EN EL PUERTO
 HARBOUR APARTMENTS

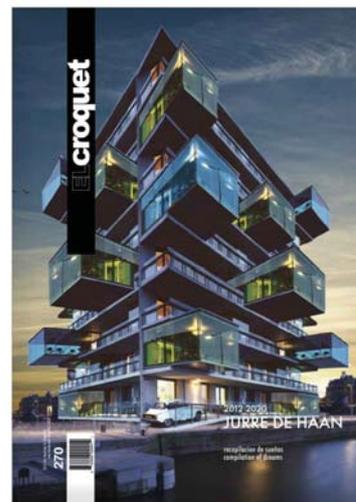
Estrategia Copy Paste: Matriz radial
 Copy Paste Strategy: Polar array

Programa: Vivienda
 Programa: Housing

Fuente:
 Source:
 SEARCH
 de architectengroep
 Amsterdam, NL, 1999

En este bloque de apartamentos en el viejo puerto de Amsterdam quisimos maximizar las vistas en las cuatro direcciones. El proceso de diseño puso el énfasis sobre la conexión del edificio con su contexto inmediato. No muy lejos, un edificio existente ofrecía ya una amplia vista del agua desde pisos de cristal en voladizo, pero en una única dirección. Esta idea nos gustó y, desde que entendimos con precisión, nos dimos cuenta de que podíamos construir algo cuatro veces mejor al "reconstruir" dicha idea. Nuestro edificio nace de multiplicar y recombinar las dos módulos originales: uno caja de cristal y un simple apartamento largo y estrecho. Este fue el primer proyecto de jurje de haan y grupo diseñado a base de "reconstruir" por lo que es muy importante para nuestra metodología de arquitectura.

For this apartment block in Amsterdam's old harbor, we wanted to maximize the view in all four directions; the design process put formal emphasis on the connection with the block's immediate context. Not far from site, an existing building already offered a great view of the water from its signature cantilevered glass boxes - but only in a single direction. We were impressed, and short on time, and so we saw that by recombining this neighboring design, we could make it four times as good. Our block builds on the original simple long apartment and protruding glass box by multiplying and recombining these two modules. This was the first jurje de haan group project designed with the remix strategy, making it a really important one for our office.



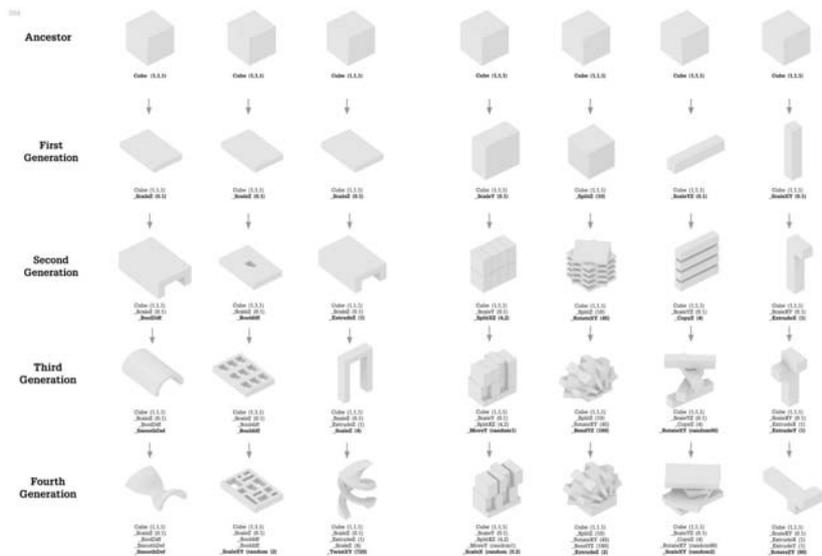
(Jameson 2012, p. 72). Desde este punto de vista, se pone en entredicho una de las afirmaciones más significativas del trabajo seminal de Walter Benjamin, que estableció que “la réplica de una obra de arte no por copia o reproducción manual (falsificación) sino por reproducción mecánica anula su autoridad [...], deroga o invalida su autenticidad –que él define como el *aquí y ahora del original* (la posición que ocupa la obra en el mapa de la tradición)– y destruye su ‘aura’” (Aparicio Maydeu 2013, p. 191-192).

Resultan interesantes a este respecto las investigaciones e experimentaciones llevadas a cabo por *T?F (The Why Factory)* –un laboratorio de ideas y centro de investigación enfocado en la enseñanza y la investigación dependiente de la Universidad de Delft y dirigido por Winy Maas, socio fundador del estudio MVRDV– y recogidas en el volumen *Copy paste: the badass architectural copy guide* (2017). Se destacan, entre otros, los experimentos/ejercicios/juegos denominados *El Croquet* y *The Generator*. El primero consiste en la creación de una versión de la prestigiosa revista *El Croquis* en la que cada participante del juego/experimento puede ponerse a prueba para averiguar lo bueno que es convirtiéndose en una ‘estrella’ de la arquitectura manipulando proyectos ajenos (fig. 05). *The Generator* es un programa de modelación sólida diseñado para codificar y descodificar el ADN de los edificios, existentes y/o futuros, rastreando sus antepasados en formas sólidas originarias, ya que crean un *database* de posibilidades formales constantemente en expansión, que en un futuro podría incluso autorregularse y hacerse inteligente; desde este punto de vista, la copia es una transformación del original, “is part of the evolution” (Ravon e Ibáñez López 2017, p. 367) (fig. 06).

Consideraciones conclusivas: hacia una reconceptualización de la originalidad y de la autoría

La originalidad de una novela, según afirma Robbe-Grillet (1986, p. 175-176), reside en la organización de los elementos que la componen, que constituye una herramienta útil para ir más allá de la banalidad de los siempre-ya-dicho; desde este punto de vista, la libertad del escritor

Fig. 06. Ejemplo de *database* elaborado por *The Generator*. Fuente: MAAS, Winy, MADRAZO, Felix, RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. *Copy paste: the badass architectural copy guide*. Rotterdam: nai010 publishers, 2017, pp. 384-385.



consiste en la complejidad de las posibles combinaciones entre esos, siendo ya inútil la vanidad y/o pretensión de expresar ideas nuevas e inéditas. La originalidad es una mera impresión de novedad y “radica en una cuestión combinatoria y reformadora más que intuitiva e inaugural” (Aparicio Maydeu 2013, p. 196). Como señala George Steiner (2011, p. 147), las construcciones humanas son combinatorias, en tanto que selección y combinación de elementos preexistentes; sólo la creación divina es una creación *ex nihilo*; la novedad no es más que una recombinación de lo antiguo, un “híbrido diferente” (Steiner 2001, p. 147).

Estos razonamientos se pueden trasladar en definitiva al ámbito arquitectónico. La originalidad es una quimera, un espejismo, porque de manera consciente o no, cada creador pertenece a un sistema (de antecedentes, de maestros, de referentes) con el que tiene que confrontarse y en función de los cuales su creación adquiere sentido por comparación (Aparicio Maydeu 2013, p. 121). La originalidad es alcanzada en función de la experiencia del receptor del mensaje. Por tanto, se puede afirmar también que la originalidad no es una calidad inherente a una obra (de arte, de arquitectura) aislada, más bien una calidad *derivada*: la obra brilla de luz ajena, que es un reflejo de la luz que le arrojan las otras obras y referentes en cuyo contexto se inserta, o bien, porque de ellas se desvía, o bien, porque a ellas se parece (Aparicio Maydeu 2013, p. 124). Cada autor pertenece, desde este punto de vista, a una *tradición*, entendida como texto total o ‘infinito’, tal y como lo define Aparicio Maydeu (2013, p. 136): se trata de un intertexto, en el que constantemente un texto remite a todos los demás, en una existencia y orden simultáneo (Eliot 2000, p. 19), que va más allá de cualquier demarcación genéricas o límites cronológicos (Aparicio Maydeu 2013, p. 136). Jonathan Lethem describe muy bien esta situación: “Any text is woven entirely with citations, references, echoes, cultural languages, which cut across it through and through in a vast stereophony. [...] For substantially all ideas are secondhand, consciously and unconsciously drawn from a million outside sources” (Lethem 2007, p. 68).

Sin embargo, tal y como subrayan Cristina Goberna y Urtzi Grau (2012, p. 19), sorprende constatar que desde la arquitectura, a través de los conceptos de autoría y originalidad, se sigue oponiendo una fuerte resistencia “a reconocer y utilizar de manera consciente la copia”, cosa que en otras disciplinas (cine, música, teatro y, en general, todas las artes visuales) –donde, a lo largo del siglo XX, se han incorporado operaciones que utilizan material ajeno (como la reapropiación, el *mash-up* o la para-ficción²)– ya no ocurre desde hace tiempo. La demonización del plagio en el campo de la arquitectura ha problematizado su uso y desarrollo, limitando, por tanto, su inherente potencial transformador. Pero las cosas están cambiando; ya en 2011 la revista *Domus* dedicó el número 948³ al tema *Open Source Architecture (OSArc)*, término que define un acercamiento al diseño del espacio que supera el modelo del *single-author*, planteando nuevos paradigmas para el proyecto de arquitectura. Otro experimento muy interesante en esta dirección es el proyecto *Book of copies* (2012), llevado a cabo por la revista *San Rocco*, consistente en la realización de un *database* de imágenes de edificios, obras arquitectónicas y/o de la naturaleza, recogidas en volúmenes y recopiladas por una multitud de autores, que pueden ser copiadas y utilizadas como referencias, definiendo un nuevo modelo de conocimiento: “the zero-degree act of accumulation of formal knowledge, namely ‘collecting’”⁴.

Concluyendo, las estrategias (copiar, duplicar, citar, clonar, imitar, parodiar, reapropiar, corregir, camuflar, editar, reciclar, re-mezclar, reapropiar, reproducir, transcribir, falsificar, por citar unas pocas) de reutilización y reciclaje de materiales ajenos son necesarias, no sólo por lo que seguimos erróneamente definiendo como crisis y que en realidad no es sino una componente estructural del actual sistema capitalista. Por un lado, el exceso de edificios y la falta de recursos, que están desmantelando el estado social, nos empujan hacia estas prácticas; por el otro, la copia, la imitación, la personalización en serie (junto con la íntima conexión entre diseño y producción garantizada por las técnicas digitales robotizadas) van más allá, planteando la necesidad de cuestionar y poner en entredicho conceptos, asuntos y valores que se presentan como naturalizados ya desde hace demasiado tiempo.

El filósofo y ensayista surcoreano Byung-Chul Han plantea esas mismas cuestiones, afirmando que la “idea de original está estrechamente entrelazada con la de verdad. La verdad es una técnica cultural que atenta contra el cambio por medio de la *exclusión* y la *trascendencia*” (Han 2017, p. 36). Subraya, además, que la propia creación es un proceso anónimo y continuado de combinación y mutación del que ‘las copias’ forman parte, ya que, contraponiéndose al esencialismo de los conceptos de autoría y originalidad, reivindican el potencial transformador de los cambios

-
2. El término *mash-up* define cualquier contenido digital que utiliza materiales pre-existentes, como videos, animaciones, textos, gráficos, audios, para crear una nueva obra derivada. El término para-ficción, según la definición que proporciona Carrie Lambert-Beatty, identifica un género literario que “has one foot in the field of the real” (2009, p. 54): en él, lo real y/o lo imaginario se entrecruzan con la vida real.
 3. Véase: <https://www.domusweb.it/en/news/2011/06/06/domus-948-in-newsstands-now.html>; https://en.wikipedia.org/wiki/Open-source_architecture.
 4. Véase: <https://www.sanrocco.info/bookofcopies/books> [consulta: 06-12-2019]

que se producen con la apropiación de una idea o de una forma ajena. Volviendo al ámbito arquitectónico, resulta a este respecto esclarecedor el concepto de ‘copia agonista’ proporcionado por Cristina Goberna y Urtzi Grau (2012, p. 25): contestando las condiciones actuales, la copia (agonista) se convierte en un ejercicio de responsabilidad (Hernández 2014) porque implica volver a pensar de nuevo, desde el presente, una obra de arquitectura, y hacerlo sin tener que preocuparse por decisiones formales: estas ya están tomadas (Goberna y Grau 2012, p. 24).

Bibliografía

APARICIO MAYDEU, Javier. *Continuidad y Ruptura. Una gramática de la tradición en la cultura contemporánea*. Madrid: Alianza editorial, 2013.

ATKINSON, Paul. “Postmodernism: Style and Subversion, 1970-1990”. *Design Issues.*, vol. 28, No. 4, 2012, pp. 93-97.

BOURRIAUD, Nicolas. Postproducción. “La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo”. En: SORIANO, Federico y PÉREZ, Irene (editores), *Fisuras*, n. 17, 2011. pp. 5-11.

BROWER, Petra y KUIJPERS, Matteo. “Originality is a waste” En: MAAS, Winy, MADRAZO, Felix, RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. *Copy paste: the badass architectural copy guide*. Rotterdam: nai010 publishers, 2017, pp. 96-103.

CARPO, Mario. “La desaparición de los idénticos. La estandarización arquitectónica en la era de la reproductibilidad digital”. En ORTEGA, Lluís (ed.). *La digitalización toma el mando*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009, pp. 59-66.

ECO, Umberto. “La función y el signo en arquitectura: la comunicación arquitectónica y la historia”. *Cuadernos de arquitectura y urbanismo*, n. 82, 1971, p. 30-33.

ELIOT, Thomas Stearns. “La tradición y el talento individual”. En: LÓPEZ COLOMÉ, Pura (trad.). *T. S. Eliot. Ensayos escogidos*, Universidad Nacional Autónoma de México, Coordinación de Humanidades: Programa Editorial, 2000, pp. 17-29.

FERNÁNDEZ-GALIANO RUIZ, Luis. *Arquitectura y vida, el arte en mutación. Discurso leído por el académico electo Excmo. Sr. D. Luis Fernández-Galiano Ruiz, el día 22 de enero de 2012 con motivo de su ingreso y contestación del académico Excmo. Sr. D. José Rafael Moneo Vallés*. Madrid: [s.n.], 2012. Disponible en: http://www.realacademiabellasartessanfernando.com/assets/docs/discursos_ingreso/fernandez_galiano_ruiz_luis-2012.pdf

GOBERNA, Cristina y GRAU, Urtzi. “Copiando voy, copiando vengo, por el camino yo me entretengo”. *Revista SPAM_arq*, Vol. 7, 2012, pp. 18-25.

HAN, Byung-Chul. *Shanzai: el arte de la falsificación y de la deconstrucción en China*. Buenos Aires: Caja negra, 2017.

HERNÁNDEZ MARTÍNEZ, Pedro. “La noción de copia en arquitectura”. *Arquine*, 21 enero 2014 [consulta: 04-12-2019]. Disponible en: <https://www.arquine.com/la-nocion-de-copia-en-arquitectura/>

HULSMAN, Bernard. “Similarity”. En MAAS, Winy, MADRAZO, Felix, RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. *Copy paste: the badass architectural copy guide*. Rotterdam: nai010 publishers, 2017, pp. 20-37.

JAMESON, Fredric. *La posmodernidad revisada*. Madrid: Abada Editores, 2012.

JEFFRIES, Stuart. “Postmodernism: the 10 key moments in the birth of a movement”. *The Guardian* [en línea]. 20 septiembre 2011 [consulta: 30-10-2019]. Disponible en: <https://www.theguardian.com/artanddesign/2011/sep/20/postmodernism-10-key-moments>

KENT, Sarah. “Postmodernism: Style and Subversion 1970-1990, V&A”. *theartsdesk.com* [en línea]. 23 septiembre 2011 [consulta: 30-10-2019]. Disponible en: <https://theartsdesk.com/visual-arts/postmodernism-style-and-subversion-1970-1990-va>

KIEL, Moe. “Lecciones termodinámicas”. *Arquitectura Viva* [en línea]. 24 junio 2016 [consulta: 30-10-2019]. Disponible en: <http://www.arquitecturaviva.com/es/Info/News/Details/8764>

- LAMBERT-BEATTY, Carrie. "Make-Believe: Parafiction and Plausibility". *OCTOBER* 129, 2009, pp. 51-84.
- LETHEM, Jonathan, "The ecstasy of influence. A plagiarism", *Harper's Magazine* n. 1881, 2007, pp. 59-72.
- MPAA Colectivo, 2011. "Nos planteamos aquí un acercamiento al Cortar y Pegar como herramienta y las posibilidades que ofrece". En: SORIANO, Federico y PÉREZ, Irene (editores), *Fisuras*, n. 17, 2011. pp. 15-27.
- ORTEGA, Lluís. "Introducción". En: ORTEGA, Lluís (ed.). *La digitalización toma el mando*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009, pp. 7-14.
- PASK, Gordon. "La significación arquitectónica de la cibernética". En: ORTEGA, Lluís (ed.). *La digitalización toma el mando*, Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2009, pp. 15-28.
- RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. "Generator". En: MAAS, Winy, MADRAZO, Felix, RAVON, Adrien e IBÁÑEZ LÓPEZ, Diana. *Copy paste: the badass architectural copy guide*. Rotterdam: nai010 publishers, 2017, pp. 364-403.
- ROBBE-GRILLET, Alain. *El espejo que vuelve*. Barcelona: Anagrama, 1986
- RYBCZYNSKI, Witold. "When Architects Plagiarize. It's not always bad". *Slate*, 14 septiembre 2005 [consulta: 30-10-2019]. Disponible en: <https://slate.com/culture/2005/09/architects-who-plagiarize.html>
- STEINER, George. *Gramáticas de la creación*. Madrid: Ediciones Ciruelas, 2001.
- TATARKIEWICZ, Wladyslaw. *Historia de seis ideas*. Madrid: Tecnos, 1992.
- URZÁIZ, Pedro. "ProtoPlanta". En: SORIANO, Federico y SANTACANA, Amadeu (editores), *Fisuras*, n. 16, 2011. pp. 38-47.
- VELASCO, Nacho e PAGE, Isabel. "Déjà Vu". *Architecture d'aujourd'hui*, N°. 378, 2010, pp. 156-157.