

Control remoto. Un glosario de términos en torno al dominio y la arquitectura.

Juan Elvira

Ciudad 1: Las condiciones han cambiado. En la ciudad y el territorio contemporáneos, la relación entre el arquitecto-urbanista, el proyecto y su implantación obedecen a nuevas reglas donde las modalidades de juego deben ser distintas. La imposibilidad de incorporar un cierto grado de control y de fricción con el medio a través de la intervención arquitectónica urbana contemporánea es uno de los factores que han conducido a la reconfiguración de la disciplina. Una vez descartada la operatividad de la tábula rasa, la ciudad pasa a ser concebida como una estructura completa, definitiva, que sólo puede ser transformada de forma parcial. En el contexto de escritos como "Whatever happened to urbanism?" de Rem Koolhaas, o el análisis sobre las sociedades de control de Gilles Deleuze, que han diagnosticado este cambio de campo de operaciones, la práctica convencional de la arquitectura resulta inadecuada para su desarrollo efectivo. Hoy, tales actividades se mueven entre la ingenua ilusión de control y una posibilidad limitada de intervención. Pero quizá sea posible actualizar sus capacidades mediante la revisión de las herramientas y los procedimientos necesarios y la aplicación combinada de tácticas y estrategias que los acompañan, con el objetivo de acumular transformaciones (parciales) en nuestro entorno.

Totalidad: La historia de la arquitectura moderna es también una historia de la evolución de estas estrategias de control -en relación con las condiciones que le rodean, crecientemente adversas- que los arquitectos ejercen sobre la totalidad del objeto arquitectónico y sobre los efectos que derivan de éste, y que garantizan su consistencia conceptual y material. Una historia, desde el neoclasicismo combinatorio de Durand hasta la arquitectura algorítmica contemporánea, de la obstinada supervivencia de la voluntad y la autoría del arquitecto sobre el proyecto y los modos de uso de la arquitectura, que llega hasta nuestros días aún después de algunas revisiones críticas del movimiento moderno, en algunos aspectos dirigidas a neutralizar el papel heroico y totalizante del arquitecto. Cuestiones como la participación del usuario o la voluntaria renuncia de los arquitectos a intervenir todos los aspectos del proyecto, incluida su formalización, paradójicamente no han conducido a la eliminación de nuevas formas de totalidad, en realidad son síntomas de la aparición de nuevos modos de control. La introducción del paradigma del cambio permanente en la arquitectura, junto con cierta proto-fenomenología del uso entendida como la programación de la experiencia arquitectónica (que comenzó con la *promenade* cinemática de Le Corbusier y que tuvo su apogeo en las propuestas de las vanguardias de los años sesenta y setenta) se han acompañado finalmente por un progresivo desplazamiento de los dominios del arquitecto hacia el campo de la experiencia arquitectónica.

Escalas de decisión: tácticas y estrategias. Para sistematizar unas primeras ideas en torno al control de la obra de arquitectura, habrá que tener en cuenta las distintas escalas de decisión que entran en juego y que oscilarán entre lo estratégico y lo táctico. La gran escala que involucra los espacios de poder o la ciudad contemporánea es de raíz estratégica, y las escalas 'menores' que tienen que ver con la elaboración del propio proyecto, encaminadas a conseguir un encaje más o menos efectivo con esos lugares fuera del control del arquitecto, son de raíz táctica.

Las estrategias hacen posible el cálculo y la ejecución del poder. El poder emana de un lugar que podría definirse como propio, el centro de operaciones desde donde se gestiona y administra. Este sentido de lo propio beneficia lo espacial sobre lo temporal. Lo estratégico es autónomo y, hasta cierto punto, independiente de las circunstancias externas. Lo táctico, por el contrario, no se practica en un espacio propio, sino en el espacio del otro. La artimaña, el arte del débil, está determinada por la ausencia de poder. Es incansable, sutil y oportunista. Si la estrategia privilegia las relaciones espaciales, la táctica privilegia el uso del tiempo, e integra pensamiento y acción.

Cualquier decisión, cualquier proyecto, por lo tanto, se situará entre estos dos polos, entre la contemplación del espacio absoluto e intemporal y la variabilidad instantánea. Son escalas de decisión que orbitan alrededor de la acción misma: cuanto más cercanos a la acción pura, más

tácticos, cuanto más alejados de ella y más pendientes de la planificación de la acción, más estratégicos.

Economía: En la producción de cualquier objeto o proyecto, nos enfrentamos siempre a un número limitado de recursos disponibles. Esto incluso ocurre en la elaboración del pensamiento: "Hay más ideas o experiencias posibles que maneras de combinar neuronas en el cerebro. Por ello, la memoria debe organizarse de algún modo que le permita acomodar un número de pensamientos que supera el espacio del que dispone. No puede disponer un espacio para cada idea del pasado, ni reservar espacio para cada potencial pensamiento en el futuro." **N1** Si esta afirmación de Kevin Kelly es cierta, entonces podemos concluir que no puede haber tantas invenciones como problemas. Por esta razón, un proyecto sería en última instancia la reordenación de un material dado en la que la posibilidad de invención es rara pero no imposible. Como se ha indicado, el comportamiento táctico opera desde el interior de un sistema más extenso. Trabajando desde su lógica y sus reglas, puede por lo tanto beneficiarse del potencial de estos sistemas complejos. En ellos todas las operaciones se realizan localmente, en un medio en el que todo sucede simultáneamente. En estas condiciones no es posible una gestión centralizada, la posibilidad de control reside en la operatividad local. Todas las complejas acciones y sus consecuencias por lo tanto emergerán a partir de estas operaciones elementales.

Por otra parte, en este contexto el error puede ser beneficioso. Los movimientos tácticos necesitan nuevas respuestas para cada nueva situación, y siguen un proceso empírico en el que el error y el accidente serendípico son piezas fundamentales. La evolución puede ser entendida como gestión sistemática del error. **N2**

Enunciación: La enunciación es una acción a través de la cual el usuario actualiza y adopta cierto sistema en conformidad con una situación concreta. **N3** La enunciación comprende un conjunto de circunstancias que solo pueden distinguirse del contexto al que pertenecen a través de la abstracción. El proceso de enunciación implica, en primer lugar, la aprehensión por el usuario de un sistema dado mediante la actualización de su estado en ese momento concreto. A continuación, que el sistema sea colonizado por el usuario, el contrato dialéctico entre el usuario y el interlocutor, y, finalmente, establecer un presente en el acto de enunciación, evidenciar el aquí y ahora de la organización de su temporalidad. No puede ser separado del acto de hacer algo, del instante presente. La enunciación, por consiguiente, se refiere al uso que se hace de un sistema, pero también a la operación ejercida en él, y a la correspondiente inducción de transformaciones.

Apropiación crítica: En relación con la generación de espacio, Henri Lefebvre contrasta las nociones de dominación y apropiación. Espacio dominado y espacio apropiado están ligados a la producción de "diferencias máximas" y la inducción de "diferencias mínimas". **N4** El espacio dominado se practica y negocia por medio de la práctica y la tecnología. Sus orígenes son los mismos que los del poder político. Es el resultado de la planificación global, un espacio vacío y cerrado. El espacio apropiado está en estrecha relación con el espacio de la enunciación. En su origen, y siguiendo con Lefebvre, sería el espacio natural transformado por un grupo para satisfacer sus necesidades. Pero puede ser cualquier estructura, construcción o espacio urbano. Las diferencias mínimas (inducidas) son aquellas que invariablemente forman parte del sistema al que pertenecen. Repiten formas existentes, provocando cambios cuantitativos y de variación superficial. La diferencia máxima (producida) implica la reconfiguración del sistema, irrumpe desde la dislocación de un orden que se colapsa y transforma en un orden nuevo. Pero estas no son categorías absolutas. La acumulación gradual de transformaciones inducidas puede conducir al salto cualitativo.

Perruque: *La perruque*, "la peluca", es un modelo operativo de la cultura popular descrito por Michel De Certeau. Es la expresión francesa que se aplica al trabajo propio del empleado disfrazado de trabajo para sus superiores ("una secretaria escribiendo una carta de amor en tiempo de trabajo"). El que se complace en *la perruque*, desvía tiempo de la fábrica para un trabajo que es creativo, que no está destinado a la ganancia económica. No hace uso de los bienes que no le son propios, solo emplea desechos. Con la complicidad de los otros

empleados, queda anulada cualquier competitividad, y el orden establecido queda subvertido. "Este arte truca determinado orden. Por lo tanto se insinúan estilos de intercambio social, invención técnica, y resistencia moral, dentro de la institución a la que se sirve. Esta es una economía del presente (cortesías por las que se espera algo a cambio), una estética del truco (la operación de un artista), y una ética de la tenacidad (innumerables maneras de desacuerdo con la fatalidad, el significado o la ley del orden establecido)." **N5**

Juego 1: En cualquier juego el acontecimiento, la oportunidad, se genera por medio de la estructura. Los recursos de un sistema dado se corresponden con un número finito de procedimientos y combinaciones. La lógica de la acción discurre con el tipo de situación. Funciona bajo el requisito básico de la no autonomía de su campo de acción. La reordenación táctica y combinatoria de cada momento puede inducir la diferencia. Por esta razón, el juego contiene una memoria (una suerte de almacén taxonómico) de sus posibles esquemas de acción, de sus jugadas. **N6** Los 'movimientos' sustituyen a las 'verdades'.

Juego 2: El juego tiene lugar en una esfera temporal y espacial con su lógica y límites propios, de modo que agota su sentido y su curso dentro de sí mismo. Conlleva un tipo de orden que tiene que ver con la cohesión y la consistencia en la relación entre todos los agentes y las reglas involucrados. Conformar una totalidad adaptable. El juego crea orden, es orden según Huizinga. **N7** Es orden independiente de la forma, porque su estructura depende del mantenimiento de unas relaciones flexibles. Reconfigura una porción de la realidad imperfecta y confusa, al menos por el tiempo que dure la acción misma. El juego sirve, por lo tanto, para actualizar, representar y acompañar un acontecimiento relacionado siempre de alguna manera con la realidad en la que se opera. Es una figuración y una manipulación de la realidad.

Juego 3: El juego produce una holgura en la realidad: de la ciudad al laboratorio, y de vuelta a la ciudad. Es un modelo de apropiación de objetos y situaciones que, en principio, pueden ser hostiles, y que mediante este procedimiento se hacen más 'habitables'. Es un esquema de asimilación de la realidad al propio yo. Cada objeto y cada situación permiten una 'juguetización' concreta. Cada uno orientará esa propensión hacia usos y escenarios que deberán asimilar la lógica de lo apropiado. El ingenio juega a descubrir las posibilidades que le ofrece la realidad para ser asimilada y manipulada. El objeto manipulado, el juguete, ha de conservar sus propiedades esenciales que, sin embargo sufren una reorganización profunda: "Todos los juegos hacen algo con la realidad, poniendo en evidencia alguna de sus propiedades, resistencias nuevas, rutas aún no abiertas, o la riqueza de aspectos y relaciones que podemos descubrir en ella". **N8** Los juegos son una modalidad de domesticación y control de nuestro entorno. El mundo se convierte en escenario, tablero de juego o teatro donde cada uno juega su papel.

Condiciones 1: Los escritores de OuLiPo (*Ouvroir de Litterature Potentielle*) no distinguieron entre regla y condicionante. Borrando la frontera entre ambos conceptos, exploraron los potenciales recursos del lenguaje a través de su uso. Esta frontera fue cuestionada para alcanzar una mejor comprensión del funcionamiento de sistemas complejos como el lenguaje. La elección voluntaria de su modo de proceder paradójicamente les permitió ignorar por un momento aquellas imposiciones de la lengua que no eran voluntariamente observadas y que con frecuencia se toman como dadas. Este cuestionamiento del sistema por una parte lo desplazaba fuera de sus rutinas de funcionamiento, y por otra desvelaba nuevas posibilidades de uso.

Condiciones 2: Otra de las modalidades contemporáneas de control de las prácticas de producción material es la sustitución de un objeto por la creación de condiciones para acotar un entorno de resultados posibles. De esta manera, la toma de decisiones se desplaza de la determinación de una forma hacia la preparación de un medio que se compone de las condiciones que hacen que el acontecimiento pueda darse. En su interior, las variables propias de los elementos en juego pueden expresarse. En la arquitectura y el urbanismo (sobre todo en este último), esta modalidad de control es aquella que actúa mediante inductores de transformaciones, 'semillas' que se sitúan en el territorio negociando con necesidades y agentes concretos y no con 'estructuras urbanas'. No se trata de urbanismo, sino de 'cultivo

urbano': un espacio social cuya eficacia es la de las dinámicas sobre las que se sustenta y que es capaz de insertar nuevas relaciones de compatibilidad y productividad entre ellas.

En el urbanismo como cultivo se interviene el material urbano como objeto de juego y manipulación de modo que una vez devuelto es capaz de transformar y reajustar su entorno, aprovechando cada una de sus propensiones.

De la ciudad al laboratorio, y de vuelta a la ciudad.

Shi: El concepto chino del *shi* disuelve la dicotomía entre fuerza y movimiento, en relación con la disposición de las cosas (condiciones, configuraciones, estructuras). **N9** Su significado oscila entre circunstancia y potencial. *Shi* es el potencial que emerge de la disposición. La realidad está compuesta por situaciones concretas que resultan de una cierta disposición de circunstancias, que tienen la tendencia a producir determinados efectos que pueden convertirse en intencionados y ventajosos. El *shi* cuestiona una categoría básica del pensamiento occidental: la relación lógica entre causas y efectos, medios y fines. Relaciona las nociones de libertad y espontaneidad, a través de una intuición atenta y tenaz.

Topografía relacional: La traducción militar china, ejemplificada en el clásico de Sun Tzu *El arte de la guerra*, escrito en el siglo VI a.C., **N10** y fundamentada en conceptos como el *shi*, también hace una lectura de las propensiones del paisaje encaminadas al control del territorio, en la que lugar y situación son considerados una misma cosa. En los capítulos dedicados a topografía militar de *El arte de la guerra*, cada lugar se clasifica según las relaciones entre las fuerzas que intervienen en él y las posibilidades de activación que brinda, siempre condicionadas por sus características y singularidades. La clasificación resultante es una suerte de *topografía relacional*. En vez de considerar la sola morfología del lugar concreto (valle, lago, cordillera, etc.) los territorios se clasifican según las acciones que pueden darse en ellos, en relación con los agentes que intervienen en él, según su localización, propiedad, relación con las estructuras económicas y políticas... **N11** En este teatro de la guerra, el paisaje también está sembrado de indicadores y códigos no naturales que permiten la lectura y la interpretación de las acciones bélicas y que coordinan y unifican la acción: estandartes, campanas, tambores y líneas marcadas en el suelo estructuran dinámicamente los lugares en que se encuentran los agentes en conflicto y las líneas de acción que determinan su movimiento.

Eficacia: Según la estrategia militar oriental, la idea del antagonismo no resulta productiva, el enfrentamiento debe ser evitado. La realidad no puede ser dramática. Se trata de una lógica espontánea y dialéctica, que se basa en acciones más que en predicciones o teorías. Su eficacia por tanto se fundamenta en la correlación sistemática y paralela a cualquier proceso. Además, las prácticas oportunistas y adaptativas no pueden tener un solo objetivo. Aunque pueden estar tozudamente orientadas en una cierta dirección, sus objetivos no pueden ser demasiado específicos. La eficiencia debe ser reinterpretada para sobrevivir en un territorio indómito.

Microfísica de la resistencia: Foucault analiza en *Disciplina y Castigo* modos de ejercitar el poder. Los cambios del nuevo sistema de dominación son los nuevos dispositivos técnicos que trabajan como microfísica del poder que modula el espacio, transformándolo en un nuevo estado represivo. La superficie del monitor es una membrana osmótica donde la noción de límite ha cambiado. Provoca un estado permanente de transferencia. La absoluta transparencia, una total conectividad y el máximo grado de vigilancia conllevan la ausencia de la opacidad protectora. **N12** Una posible respuesta se encuentra en la microfísica de la resistencia, en los procedimientos a través de los cuales los usuarios se reapropian del espacio de un modo crítico, en la posibilidad de una transformación de la transparencia unidireccional y dominante de la superficie del monitor. En el mundo de la codificación y la transparencia generalizada, lo que es visible y registrado estadísticamente es lo que se usa, y no los modos de uso, que se vuelven de algún modo invisibles.

Héroe: Para el héroe trágico la victoria o el fracaso totales están en juego en cada enfrentamiento. El héroe trata de embestir un sistema de poder superior a él. En cambio, el hombre táctico siempre obtendrá al menos una victoria parcial, convirtiendo cada derrota en un posible factor productivo.

Ciudad 2: Hasta aquí algunos de los conceptos en torno al control. Procedimientos que cada vez más apuntan hacia un estado de alerta y espontánea apropiación de nuestro entorno, de nuestro hábitat, la ciudad. Lejos de representar una claudicación ante un territorio quizá ingobernable, desplazan la energía, el trabajo y los dominios del arquitecto hacia una actividad que sea capaz de exteriorizar los efectos de la arquitectura, disolviéndolos con su entorno.

(Texto elaborado para el curso de investigación 'Espacios Tácticos' de la universidad de Alicante, llevado a cabo con Clara Murado, que tuvo como inicio una investigación en la Universidad de Columbia de NY y un primer artículo publicado en la revista BAU nº 19, "Índice táctico")

- [**N1:** Kelly, Kevin: "Hive Mind" en *Out of Control*, Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1994, p. 17]
- [**N2:** Véase Kelly, Kevin: "The nine laws of God" en *Out of Control*, Reading, Mass.: Addison-Wesley, 1994, p. 469-70]
- [**N3:** De Certeau, Michel: Op. Cit. p. 33]
- [**N4:** Ver Lefebvre, Henri: *The production of Space*, Blackwell Publishers Ltd, Massachusetts, 1992]
- [**N5:** De Certeau, Michel: op. cit. p. 26]
- [**N6:** De Certeau, Michel: op. cit., p. 21.]
- [**N7:** Ver Huizinga, Johan: *Homo Ludens*, Alianza Editorial, Madrid, 1972]
- [**N8:** Marina, José Antonio: *Elogio y refutación del ingenio*, Anagrama, Barcelona, 1992, p. 44]
- [**N9:** Ver Jullien, Françoise: "Conformism and Efficacy" en *The propensity of things: towards a history of efficacy in China*, Zone Books, New York, 1995. En castellano, *Tratado de la Eficacia*, Siruela, Madrid, 1999]
- [**N10:** Sun Tzu: *El arte de la guerra*, Ediciones Obelisco, Barcelona, 1996.]
- [**N11:** "Un espacio que permita salir por delante, pero no la retirada, es un terreno *gua*." "En un terreno *yuan*, ambas partes están en igualdad con relación a la topografía." "Hay sitios colindantes con varios reinos; quienes llegan primero a ellos pueden obtener el apoyo de los diversos reinos; son los terrenos *qu*." Op. Cit. pp. 59, 60 y 66]
- [**N12:** Véase Virilio, Paul: "The overexposed city" en *Lost Dimension*, Semiotext(e), Nueva York, 1991.]