

2013-12-01

Re-mix como estrategia proyectual

Germán Dario Rodríguez Botero

Universidad de La Salle, Bogotá, gdrodriguez@unisalle.edu.co

Follow this and additional works at: <https://ciencia.lasalle.edu.co/tr>

Citación recomendada

Rodríguez Botero, Germán Dario (2013) "Re-mix como estrategia proyectual," *Traza*: No. 8 , Article 3.
Disponibile en:

This Artículo de investigación is brought to you for free and open access by Ciencia Unisalle. It has been accepted for inclusion in Traza by an authorized editor of Ciencia Unisalle. For more information, please contact ciencia@lasalle.edu.co.

Re-mix como estrategia proyectual

Germán Darío Rodríguez Botero*

Recibido: 14 de junio de 2013

Aceptado: 2 de diciembre de 2013

Cómo citar este artículo: Rodríguez Botero, G. D. (2013). Re-mix como estrategia proyectual. *Traza* (8), 28-52.

* Arquitecto, Universidad Nacional de Colombia, Bogotá, Colombia. Magíster en Historia y Teoría del Arte y la Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia. Profesor de la Universidad de La Salle, Bogotá, Colombia. Coinvestigador del proyecto Arturo Robledo: la Arquitectura como Modo de Vida (2010). Correo electrónico: gdrodriguez@unisalle.edu.co

Nota: a menos que se indique lo contrario, todas las fotos del artículo son del autor.

Resumen

Esta investigación indaga en el *re-mix* como noción y producto de la cultura interactiva que centra en la coexistencia de textos del pasado analógico y del presente digital la génesis del proyecto inédito y otras prácticas artísticas, la propia esencia de la estrategia proyectual en la arquitectura, conexas a las prácticas actuales que devienen de una lógica de ensamblaje sistemático. Con el propósito de establecer en qué medida es factible trasladar el concreto corpus de elementos y principios del *re-mix* hacia la configuración de una estrategia proyectual en la arquitectura, los argumentos que se exponen se desarrollan a partir de las siguientes fases: revisión del *re-mix* como concepto y producto de la interactividad, interpretación de prácticas artísticas y culturales que lo han involucrado como proceso creativo y confrontación de los resultados de la revisión y la interpretación en los más recurrentes procedimientos proyectuales específicos de la arquitectura. Se observó que procedimientos de composición arquitectónica como la superposición, el encadenamiento y la variación tipológicos advierten propiedades que obedecen al proceso creativo que caracteriza al *re-mix* como re-producción y re-escritura de información.

Palabras clave: re-producción, re-escritura, ADN, tipo, estructura genotípica.



Re-mix as a Design Strategy

Abstract

This research explores *re-mix* as a notion and product of interactive culture that centers the genesis of the new project and other artistic practices in the coexistence of texts from the analog past and the digital present, the very essence of design strategy in architecture, related to current practices resulting from a systematic assembly logic. Aiming to establish to what extent it is feasible to move the concrete corpus of elements and principles of *re-mix* towards the configuration of a design strategy in architecture, the arguments presented are developed from the following phases; review of *re-mix* as a concept and product of interactivity, interpretation of artistic and cultural practices that have engaged it as a creative process and the comparison of the results of the review and interpretation in the most recurring project procedures specific to architecture. It was observed that architectural composition procedures, such as superposition, concatenation and typological variation reveal properties that follow the creative process characterizing *re-mix* as reproduction and rewriting of information.

Keywords: Re-production, re-writing, DNA, type, genotypic structure.

Museo Guggenheim, Nueva York (1959),
Frank Lloyd Wright

Introducción

Este texto obedece a una segunda fase de la investigación *Diseño de un método de aprendizaje de la composición arquitectónica* y, simultáneamente, es un nuevo producto del Semillero de Investigación Análisis y Proyecto, el cual se halla adscrito al Grupo de Investigación Proyectual (ProarQ) del Centro de Investigaciones de la Facultad de Arquitectura (Cifar) de la Universidad Católica de Colombia. Su objetivo se centra en definir, mediante una reflexión acerca del *re-mix* como concepto, los elementos básicos para el desarrollo de una estrategia proyectual.

¿Por qué el *re-mix*? El trabajo que precede a este definió el concepto de *tipo* como un elemento mediador entre el análisis y el proyecto, y se consideraba el tránsito entre estos como aquello que sintetiza el proceso de creación arquitectónica (Rodríguez Botero, 2012, p. 97). Pero no solo se definió el tipo como ese mediador, sino, ante todo, como una “información genotípica” que reacciona adaptativamente mediante variaciones ante agentes externos procedentes de un contexto físico, social y cultural (Rodríguez Botero, 2012, p. 103).

Mientras el análisis descompone y re-crea esa información genotípica, el proyecto es la fase que experimenta dicha re-creación (Rodríguez Botero, 2012, p. 102). A esto parece referirse Gianni Vattimo cuando define el proyecto como una “proyección de formas ya escritas en la tradición” (citado en Correal Pachón y Verdugo Reyes, 2011, p. 82). Rogelio Salmona, por su parte, alguna vez afirmó que el problema de la arquitectura no consiste en un problema de creación, sino de “recreación de hechos ya construidos” (Jiménez Correa, 2004, p. 75).

Resulta interesante ver que, desde una perspectiva pedagógica, esa re-escritura insinuada por Vattimo y esa re-creación enunciada por Salmona se asocian a los procesos fundamentales que caracterizan el modelo de conocimiento autoestructurante, el cual establece que el proceso del aprendizaje se basa en la producción del conocimiento a partir de un sujeto que “no construye sino reconstruye los conocimientos elaborados por la ciencia y la cultura” (Correal Pachón y Verdugo Reyes, 2011, pp. 84-86).

Por otra parte, la clave de la fecundidad del pensamiento creativo, según Carlos Martí Arís, reside en “el mestizaje entre ingredientes diversos y la confluencia y la fusión de caudales procedentes de una variada geografía intelectual” (1993, p. 53). Reafirma lo anterior al decir que los tipos tienen como particularidad la interacción entre sí, y de ello depende la proliferación de los hechos construidos. Esta interacción se hace manifiesta en procedimientos asociados al pensamiento creativo: la mezcla, la superposición y el mestizaje (1993, p. 58); podemos añadir otros como el cruce, la combinación, la yuxtaposición, la amalgama, la hibridación, la aleación, entre otros.

Sin embargo, es preciso establecer que estos procedimientos están clasificados en dos vertientes máximas generales, las cuales ameritan distinción: la mezcla y la combinación. La primera consiste en un sistema material formado por la unión de dos o más componentes heterogéneos que retienen sus identidades, conservan sus propiedades y permanecen independientes dado que no llega a producirse una interacción física entre estos; en cambio, la combinación crea un sistema material con nuevas propiedades dado que en esta sí se producen interacciones físicas.

En ese sentido, a la mezcla se adscriben procedimientos ya mencionados como la superposición (colocación de un elemento encima de otro), la yuxtaposición (colocación de un elemento

junto a otro sin interponer un nexo o enlace entre estos), la amalgama y la aleación (unión de elementos heterogéneos); por su parte, la combinación se relaciona con el mestizaje, el cruce y la hibridación (unión de elementos biológicos y culturales en la que se combinan y dan nacimiento a otros nuevos). Mientras la mezcla es reversible, la combinación es irreversible.

La tipología como análisis estructural de la arquitectura no solo descifra la información genotípica sobre la que recae su principio, sino que la descompone en sus elementos constitutivos y en sus relaciones fundamentales, todo bajo un sentido cognoscitivo que permite la concepción teórica del proyecto. De esta manera, el hecho construido no solo se revela como idea, concepto, forma, sino también como compuesto, mezcla o combinación de elementos cuya interacción se determina mediante principios de relación cohesiva.

Es decir, la tipología busca hacer reversible un proceso de mezcla o combinación ya decantado en un hecho construido; no se trata simplemente de separar los componentes a fin de situar el hecho construido en la “génesis” de su proceso “genitivo”, sino de hacer fecunda, prolífica y amplia la re-creación de las formas que la arquitectura ha ido decantando como tradición y conocimiento a lo largo de la historia. Hacer esto reversible mediante el análisis significa obtener la posibilidad de re-versionar esa tradición y ese conocimiento ya elaborados por el hombre. Y es en ese re-versionar donde reside precisamente la actualización constante de las formas producidas. Estamos, al parecer, ante una propiedad fundamental de los procesos de creación que encarnan la mezcla y la combinación. En la película *Ghost in the Shell* (1995), dirigida por Mamoru Oshii, hay una frase que alude justamente a lo que aquí se referencia:

También se puede discutir que el ADN no es más que un programa diseñado para auto-conservarse. La vida se ha hecho más compleja en el inmenso mar de la información, y la vida cuando se organiza con especies se basa en los genes como sistema de memoria. Por tanto el hombre solo es un individuo gracias a su memoria intangible. La memoria no puede definirse pero define a la humanidad. El nacimiento de la informática y la consiguiente acumulación de incalculables datos han dado lugar a un nuevo sistema de memoria y pensamiento paralelo al vuestro. La humanidad a su vez ha subestimado las consecuencias de la informatización. (Bandai Visual, 1995)

Esta afirmación implica dos principios de capital relevancia: el ADN como sistema de autoconservación se basa en la re-producción de información, y la re-producción de información es una programación específica que hace efectiva la autoconservación de las especies, lo cual solo es posible mediante la re-combinación entre los elementos constitutivos de la memoria contenida en los genes.

Así es como las especies consiguen no solo autoconservarse, sino, incluso, autorrenovarse, y esto, como concepto trasladado al mundo arquitectónico, significa la actualización permanente de los tipos donde la memoria reside. Por tanto, como información genotípica, el tipo es, desde una perspectiva epistemológica, análogo al ADN; ambos revisten el carácter de una estructura embrionaria “capaz de desencadenar, mediante sucesivos desarrollos, múltiples posibilidades de configuración” (Martí, 1993, p. 126) de un organismo vivo —en el caso del ADN— y de un proyecto —en el caso del tipo—. Los sucesivos desarrollos mencionados se refieren precisamente a una re-producción de información.

Recordemos, también, que durante el periodo de la Ilustración no solo se organizó el mundo biológico en especies, sino que los edificios también hallaron lugares respectivos en tablas clasificatorias (Martí, 1993, p. 51), y en esto desempeñó un papel crucial la conceptualización del

tipo como código que cifra la idea de la arquitectura. El tipo es en definitiva un “sistema de memoria” que descifra la arquitectura como “el resultado de una serie de transformaciones operadas sobre otras arquitecturas” (Martí, 1993, p. 115) a lo largo del tiempo, es decir, como “la proyección de formas ya escritas en la tradición” o como la “recreación de hechos ya construidos”.

Crear es re-producir información mediante un procedimiento re-combinatorio al que se someten los componentes de esta, y que puede acometer la afiliación de otros. Esto es lo que garantiza la fecundidad de los procesos creativos. ¿Cómo trasladar todo este orden de ideas hacia la consecución de una estrategia proyectual? La respuesta inicia con un hecho fundamental: la creación es el reto esencial del arte.

En la arquitectura este reto se asume en el proyecto. Si bien en el *re-mix* como concepto no se halla a completitud la respuesta al problema aquí planteado, por lo menos sí permite situarlo en un contexto contemporáneo, pues, como señala Lev Manovich, “es evidente que la nuestra es la cultura del *re-mix*” (Fabbri, 2012, p. 5), una cultura caracterizada precisamente por la “reelaboración sistemática”¹ de la memoria que yace en la tradición y el conocimiento.

La arquitectura como proceso de creación encarnado en el proyecto no solo se ha complejizado en el “inmenso mar” con el que ahora cuenta la contemporánea sociedad de la información, también “ha subestimado las consecuencias de la informatización”; la “cultura del *re-mix*” es una de tantas consecuencias subestimadas.

Bajo estos términos, se propone un acercamiento al problema de investigación a través de la indagación sobre el concepto de *re-mix* como medio material, sensible y concreto mediante el cual es posible retomar, compactar y re-versionar la memoria, conforme lo establece Lucio Spaziante (2012, p. 26), y así como el protagonista de *Limitless* (Dixon, Kroopf y Kavanaugh, 2011), quien al ingerir la NZT 48 accede a una gran cantidad de recuerdos, artículos, documentales de PBS, todo burbujeando en su lóbulo frontal y mezclándose en un chispeante cóctel de información útil, ver cómo esa memoria guardada en el inconsciente sale a flote y se convierte en “una realidad en perpetua formación, dotada de procesos generativos capaces de incorporar a la estructura nuevos componentes que la enriquecen y amplían” (Martí, 1993, p. 114).

Metodología

Esta fase de la investigación está enmarcada por dos nuevas etapas de revisión y análisis literario desde el ámbito contemporáneo sobre los pronunciamientos que se han expresado acerca del *re-mix*, en función de los procesos creativos, como un paralelo de los elementos constitutivos de una estrategia proyectual que surgirían mediante las relaciones establecidas con la arquitectura. Dicha información se extraerá básicamente de cuatro artículos que conforman un *dossier* publicado bajo el título “Total re-mix” en la revista italiana *Alfabeta2* (cfr. *Revista de Occidente*, 2012, pp. 5-32), y que la *Revista de Occidente* en su número 370 presenta traducido al español.

Las reflexiones ofrecidas por Martí Arís, especialmente sobre la noción de *transformación en la arquitectura* (1993, pp. 111-143), se confrontarán con las ideas que se han pronunciado sobre el *re-mix* en los textos consultados por ser argumentaciones contemporáneas y que poseen un altísimo valor como parte del discurso actual sobre los procesos creativos del arte en nuestra coyuntura histórica.

Resultados

Principios fundamentales del *re-mix*

A partir de la revisión literaria en la que se exponen y analizan los aspectos básicos del *re-mix* a través de los procesos creativos de mayor connotación asociados al concepto, se pretende determinar aquellos elementos y principios que, en teoría, permitirían establecer, desde una lectura atenta, una estrategia proyectual de la arquitectura como re-producción de información basada en la re-mezcla y la re-combinación.

Los términos particulares como *mix*, *mashup* y *collage* justamente describen los procesos creativos específicos del arte contemporáneo. La especificidad de cada uno reside en el hecho de operar sobre contextos distintos. Sin embargo, como se verá más adelante, comparten la idea de que lo nuevo surge en la re-mezcla o la re-combinación de los ingredientes constituyentes de una información preexistente. A partir de lo que se expone a continuación, no se pretende abarcar el contenido total de cada proceso creativo relacionado con el *re-mix*, sino destacar algunos de los elementos y principios dilucidados a fin de determinar sus alcances en relación con el propósito del presente ensayo.

Mix y re-mix

El término *re-mix* (remezcla) es un préstamo lingüístico del inglés que se emplea comúnmente en los diversos estilos de música electrónica contemporánea y designa una mezcla alternativa de una canción en un estudio de sonido, a fin de situarla en una nueva dimensión sonora a través de la inserción de nuevos ritmos y efectos; su rasgo más característico es la búsqueda por transformar en bailables canciones que originalmente no lo son (cfr. Wikipedia, s. f.a). Lucio Spaziantie afirma que el término apareció por primera vez a finales de la década del sesenta bajo el sustantivo *mix* (2012, p. 26).

El *mix* (mezcla) es el género fundamental del *re-mix*, y se refiere a un procedimiento que consiste básicamente en hacer uso del estribillo (estrofa repetitiva) de una o varias muestras de una canción original, a la cual se le adicionan efectos como distorsiones o ecualizaciones a fin de dilatarla, potencializar sus sonidos graves o transformar sus bases tanto rítmica como melódica, para así, finalmente, otorgarle un sonido distinto. Lucio Spaziantie, por su parte, lo define como:

[...] la operación de descomponer el conjunto de instrumentos musicales que intervienen en un disco en pistas de registro independientes (voz, guitarra, bajo, teclados, batería) que luego se mezclan para adaptarlas a un criterio de equilibrio final. Algo parecido al *director's cut* del cine: la última decisión sobre la "forma" que ha de tener una película. (2002, p. 26)

Esta definición del autor italiano pone en evidencia algo fundamental y, a la vez, sugestivo: el *re-mix* se describe como un proceso creativo que inicia en la descomposición, pasa por la recomposición y finaliza en la composición. La canción se desbarata para luego re-armarla con la incorporación de nuevos atributos en una nueva versión. A propósito del proceso creativo que el *re-mix* implica, el autor sostiene:

[Consiste en] remontar las pistas sonoras según un criterio distinto y entregárselas a alguien, el *remixer*, para que el material sonoro por él reconstruido lleve su firma. Encontramos aquí un primer elemento revolucionario: después de haberse concluido y cerrado el proceso creativo de

la obra, sus materiales se confían *a otro* para que produzca una versión distinta de acuerdo con unas bases y unos criterios diferentes. (Spaziante, 2002, p. 27)

En esta afirmación, Spaziante deja entrever una idea fundamental sobre la que hemos venido insistiendo: la re-producción de información garantiza la continuidad de los procesos creativos, es decir, los hace inagotables. La factibilidad de re-producir información mediante parámetros distintos se multiplica en infinitas posibilidades debido al incremento de información que dejan tras de sí anteriores re-producciones de información.² En este sentido, la re-producción de información se entiende como el proceso creativo.

En cuanto al terreno de lo musical, otro aspecto que aflora es el hecho de que el *re-mix* basa su efectividad en la conversión de los sonidos analógicos a sonidos digitales (*bytes*) mediante un ordenador que, a su vez, los hace disponibles como simple información (Spaziante, 2002, p. 29). Que estén disponibles significa que el conjunto sonoro (canción) que constituyen es susceptible a la transformación “juntando y descomponiendo [los distintos sonidos], y modificando sus timbres y volúmenes sonoros, operación bautizada como *remix translation*” (Spaziante, 2002, p. 27).

Esto permite precisar que la transformación implícita en el *re-mix* se define como el traslado de los distintos sonidos hacia nuevas posiciones donde re-adquieren su sentido conforme las relaciones dictadas por un orden distinto. El nuevo producto sonoro, como lo describe Spaziante, “es análogo a un conjunto de piecitas de Lego estratificadas según un orden y un criterio determinados. Esas piecitas se pueden combinar de nuevo de acuerdo con un orden diferente, es decir con una estética nueva, y eso es el *re-mix*: el poder desmontar las piezas del sonido, precisamente aquellas, y darles un orden distinto” (2002, p. 28).

Sin embargo, existe una consideración que es aún más trascendental: la descomposición, como inicio del *re-mix* y consistente en la conversión de la estructura musical constituida por notas a dato sonoro, explica por qué la re-composición que finaliza en la nueva composición no requiere ni apela estrictamente al conocimiento musical (Spaziante, 2002, p. 30).

El *remixer*, más conocido como *disc jockey*, no es un músico ni un ejecutor de instrumentos en el sentido tradicional; sus “instrumentos” son los sonidos grabados en formatos distintos (discos vinilos, *compact disc*, archivos digitales), re-productor de disco, re-productor de CD, *software* especializado de re-producción de MP3, secuenciador múltiple con señal de audio digital, sistema de amplificación y emisión de sonido, mesa de mezclas entre dos y cuatro canales, auriculares, unidades de efectos electrónicos, *software* de manipulación de archivos digitales, controladores digitales especiales, samplers, secuenciadores, teclados, sintetizadores, cajas de ritmos, entre otros.

Con todo esto, la música que se crea no surge como tradicionalmente lo hace; no se trata de una combinación sensible y lógica de sonidos y silencios mediante principios fundamentales como la melodía, la armonía y el ritmo, sino de una re-mezcla de los datos del material sonoro donde cada dato es una estructura musical ya prescrita mediante dichos principios.

De esta manera, el *re-mix* de los datos sonoros conformará nuevas estructuras y se multiplicará el camino de la producción musical a partir de “imaginarios reconstruidos de acuerdo con aquellos pasados, a partir del fenómeno comercial de recombinación genética” (Spaziante, 2002, p. 31). Las nuevas estructuras no serán menos que “calcos de atmósferas pasadas”

(Spaziante, 2002, p. 31) conforme al principio de la *creatio ex materia*, que significa creación a partir de materia preexistente.³ Lo nuevo es, por tanto, lo re-producido en analogía con la información preexistente a este, y adquiere identidad propia en la medida en que su re-producción sea conducida por la sensibilidad del presente que lo re-produce.

Mashup y collage

El *mashup* constituye, quizá, uno de los casos más interesantes de transformación sonora. Este se relaciona con procesos similares a los del *re-mix* y también con sus patrones distintivos de mezcla. Es un género de *re-mix* que se caracteriza fundamentalmente por la combinación de dos o más temas musicales en uno mediante la inclusión de una parte vocal de una canción a la estructura melódica de otra (Spaziante, 2002, p. 31).

Cabe anotar que, como re-mezclas, tanto el *re-mix* como el *mashup* se asemejan al *collage*⁴ dado que se tratan de técnicas basadas en el ensamblaje de elementos disímiles en un todo unificado.⁵ De *collage* no solo se habla en la música, sobre todo en la pintura, pero también en el cine y en el *videoclip*; este último es una representación visual de una canción.

El desarrollo del arte moderno —especialmente la corriente cubista— se debió, en gran parte, a la concepción de un nuevo lenguaje artístico capaz de transgredir el paradigma tradicional y convencional de la representación. Dicha transgresión la encaró precisamente el *collage*, no solo como técnica, sino también como principio (Mulet, 2004, p. 2). No se trató solamente de un hallazgo formal, también fue un manifiesto singular de la crítica hacia la esterilidad de la estética burguesa, que el cubismo, como vanguardia, implementó en su búsqueda por la regeneración del arte.

Por otra parte, el impresionismo, específicamente a través de Paul Cézanne, ya había acometido la tarea de romper con la condicionante “planitud” del cuadro, mediante el desarrollo de una nueva profundidad obtenida con el auspicio de la disección estructural de las formas partícipes en la composición pictórica. En el cubismo se profundizaron las experimentaciones formales de Cézanne y se llevó a la pintura hacia una nueva dimensión de sensación plástica caracterizada fundamentalmente por la descomposición y la fragmentación del cuadro, todo ello bajo un proceso particular de proyección hacia afuera que situó la representación hacia una insólita esfera pública que ya no solo la contemplaba, sino que la palpaba.

Mediante el consciente y deliberado trasplante de elementos materiales extraídos de la cotidianeidad, el cubismo produjo un nuevo espacio abstracto donde la realidad ya no era ilusión, sino una “muestra viva” de las emergentes fuerzas culturales que tenían lugar a finales del siglo XIX y a principios del siglo XX (Mulet, 2004, pp. 3-10). Los nuevos cuadros eran ahora *mixes* donde lo artístico junto con lo político y lo comercial —“muestras vivas” y disímiles de su contingente coyuntura histórica— se yuxtaponían, ya no bajo las reglas de la perspectiva renacentista, sino bajo las reglas de su misma negación en un todo unificado.

De acuerdo con lo anterior, podemos ver que el *collage* no consiste simplemente en una técnica excéntrica de ensamblaje basada en el *cut/paste*, sino que, ante todo, se trata de una revolucionaria herramienta plástica que al cuestionar la naturaleza de la representación, termina por cuestionar el objeto de esta, es decir, la realidad, la cual ya no se dibuja, ya no se pinta, ya no se modela, ya no se esculpe; ahora es ensamblada con fragmentos “vivos” y diversos extraídos de ella (Mulet, 2004, p. 13).

La realidad ha pasado de ser objeto de inspiración a ser objeto de composición mediante su re-composición con fragmentos. En ese sentido, en el proceso en que se crea la obra artística, se opera a partir de la disposición del “inmenso mar de la información” donde cada fragmento de la realidad es asumido como algo ya figurado, representado o sugerido. Los fragmentos dispuestos son despojados de su original sentido, el cual no solo se re-instaura a través de la re-composición de estos, sino a través de su recepción en la esfera pública. La periodización convencional de la historia del arte mediante estilos compartimentados en segmentos cronológicos trascendió por obra del arte moderno hacia un estado de informaciones intercambiables, cuyas nuevas amalgamas provocaron un fenómeno de re-actualización tanto formal como, incluso, mitológica.

Del cómic pueden extraerse informaciones importantes en lo que respecta a la re-actualización tanto formal como mitológica. Estas aparecen como estrategias de un poder en crisis, las cuales actúan como refuerzo de los antiguos mitos a partir de la validación de nuevas formas. Un ejemplo que ilustra lo anterior se refiere a la crisis económica mundial, más conocida como la Gran Depresión, la cual se originó en Estados Unidos de Norteamérica hacia 1929 y se prolongó durante los años anteriores a la Segunda Guerra Mundial; esta fue una de las causas decisivas que mediaron en las primeras historias de Superman, el máximo superhéroe de DC Comics,⁶ creado en Cleveland, Ohio, por el escritor estadounidense Jerry Siegel y el artista canadiense Joe Shuster hacia 1932 (Wikipedia, s. f.c).

Como ícono cultural concebido en el seno de esta particular coyuntura histórica, el “último hijo de Krypton” emerge como re-actualización del mito mesiánico a través de una nueva cultura de masas basada en el cómic. La condición de hijos de inmigrantes judíos de Siegel y Shuster, sus creadores, parece explicar, en buena parte, esta singularidad atribuida al superhéroe inmigrante de Krypton y criado como estadounidense. Paolo Peverini escribe: “si alguien te *remixa* quiere decir que existes” (2012, p. 19). Considerado desde este punto de vista, Superman representaría la “re-escritura” perspicaz y deliberada del “mesías”, cristianizado por la Iglesia y, luego, secularizado progresivamente a través de la diáspora.

Resulta muy ilustrativo ver cómo, influidos por su condición de inmigrantes, Siegel y Shuster vierten en la biografía de su superhéroe elementos judíos,⁷ en un intento, quizá, por re-affirmar la presencia cultural semítica en el seno de la diáspora. Su éxito consistió en que por obra de la conmemoración de dichos elementos, y con la destrucción simultánea de su equilibrio, se renovó el interés por un mito y se prefijó, a través del cómic, una variación impensada de este (Peverini, 2012, p. 20).

Apoyándonos en Antoni Simó Mulet, Superman representa la “subversión de los signos y de los símbolos establecidos [por el ‘mito mesiánico’], el arresto de la realidad en una forma extraña y poética buscando el acercamiento entre la obra y el [nuevo] espectador [judío]” (Mulet, 2004, p. 16). Se podría agregar que el fenómeno anteriormente enunciado y descrito evidencia una cualidad particular del cómic: su condición como medio de re-invenición de los mitos, lo cual multiplica el número de desarrollos alternos de expresión, situación que resulta prolífica para el medio profesional y cultural de los creadores de historietas.

Peverini señala, precisamente, que “la lógica del *mashup* consiste en elegir materiales percibidos por el público como totalmente irreconciliables para intentar superponerlos, jugando a hibridar sus características” (Peverini, 2012, p. 20). El autor recurre a la etimología de la palabra *texto*,

donde claramente identifica que en el fondo se trata de una *mezcla de tejidos* disímiles en términos de forma y función, y previamente seleccionados (Peverini, 2012, p. 20).

Podría decirse que el *mashup* produce como forma un *texto re-tejido*, el cual, como lo expresa Peverini, no es un producto aleatorio e inconsciente de su condición de mezcla, sino que es siempre, ante todo, una concepción premeditada y reflexiva basada en la selección, y que abarca tanto los “tejidos” a deshacer como los “hilos” precisos a identificar, desamarrar y reemplazar por otros en una infinidad de alternativas (Peverini, 2012, p. 21).

Precisamente, los creadores de Superman prosperaron al tener en mente un nuevo “salvador de la humanidad” —proyecto visual y narrativo—, al aprobar ciertas combinaciones y desaprobando otras, hasta obtener la certeza con la cual culminar la figura del superhéroe como “mesías re-tejido”. En este caso, la yuxtaposición de la figura divina y la figura sobrehumana dio paso a la sustitución y la re-actualización del contenido mesiánico base, lo que propició el nacimiento de nuevos elementos como antítesis tanto del relato original como de su significado. Desde esta postura, el éxito de Superman se mide a través de la re-apertura y la deformación del “mito mesiánico”.

Hoy, más que nunca, ante “el nacimiento de la informática y la consiguiente acumulación de incalculables datos” (Bandai Visual, 1995), el *mashup* encarna una práctica que se nutre tanto de los textos como de la re-escritura de estos; el acceso a ese “inmenso mar de la información” que representa la memoria colectiva es lo que lo sostiene.

Como *re-mix*, el *mashup* prefigura una inextinguible acumulación de incalculables procesos y productos creativos que, si bien desde Superman acaecían a una velocidad lenta, ahora, con la interactividad, la digitalización y la multiplexación, se han acelerado; estos tres aspectos han sido característicos de la “era *re-mix*” y han desafiado, de manera incisiva, al arte contemporáneo, cuyos productos —yuxtaposiciones de fragmentos disímiles en un todo confeccionado y unificado a partir de la analogía y la diferencia como preceptos—, más que denunciar sus orígenes, sorprenden por la fecundidad de su proceso creativo manifiesta en sus direcciones incalculables.

La descomposición de un mito, quizá no tan fundamental de la civilización judía, y la deformación casi paródica de sus elementos esenciales implican la reminiscencia de la trama contenida en el texto original. El juicio estético sobre Superman como *mashup* no se agota en el juicio del texto re-tejido, sino en la capacidad creativa de Siegel y Shuster para enlazar los fragmentos en un nuevo relato confeccionado y unificado que se emparenta con el mito original y genera desconcierto y, a la vez, admiración.

Peverini sugiere, precisamente, que la auténtica empresa que otorga razón de ser al *mashup* como proceso creativo es la de “rediseñar una historia” (Peverini, 2012, p. 25), sin ánimo de descalificar a quienes aún abogan por el “valor del original”; al respecto, afirma: “Lo que en un futuro próximo manifieste el destino social de una obra de culto será cada vez más (como nos muestra *La guerra de las galaxias*) el desarrollo de sus reescrituras y distorsiones” (Peverini, 2012, p. 25).

Este “valor del original”, que subraya Peverini, halla eco en algunas de las ideas más importantes expresadas por Walter Benjamin, quien sostiene que la reproducción técnica de la obra corrompe su “originalidad”, fenómeno por el cual el arte se reduce a un objeto cuyo valor no puede dimensionarse respecto a su funcionamiento dentro de la tradición:

En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de esta. El proceso es sintomático; su significación señala por encima del ámbito artístico. Conforme a una formulación general: la técnica reproductiva desvincula lo reproducido del ámbito de la tradición (Benjamin, 1989, p. 3).

Benjamin asocia el “aura” con la singularidad (el aquí y el ahora) de la obra, es decir, con la experiencia de lo irrepetible en ella. Su pérdida es análoga, en un nivel estético, a una tendencia social generalizada referida a la importancia de las abstracciones (razonamiento a partir de lo general):

Quitarle su envoltura a cada objeto, triturar su aura, es la signatura de una percepción cuyo sentido para lo igual en el mundo ha crecido tanto que incluso, por medio de la reproducción, le gana terreno a lo irrepetible. Se denota así en el ámbito plástico lo que en el ámbito de la teoría advertimos como un aumento de la importancia de la estadística. (Benjamin, 1989, p. 3)

Peverini parece contraponerse a estas ideas de Benjamin, pues ha manifestado que la re-escritura y la distorsión —si las aceptamos como re-producciones técnicas de la obra “original” de culto—, antes que “atrofiar” y “triturar” el “aura”, permiten asimilar, profundizar, criticar y compartir el significado y el valor de las “formas ya escritas en la tradición” (Correal Pachón y Verdugo Reyes, 2011, p. 82).

Por tanto, los nuevos productos culturales como re-producciones análogas a la información preexistente a estos no se desvinculan, sino que se insertan en el ámbito de la tradición. Los textos re-tejidos evocan la tradición y por esta razón hoy la podemos definir como ese “inmenso mar de la información” que en la era digital ha hallado lugar a través de un “nuevo sistema de memoria y pensamiento”, y por el cual corre a una velocidad sin precedentes.

A modo de cierre

Cada uno de los procesos expuestos anteriormente contienen un abordaje particular que sirve como base para el establecimiento de una estrategia proyectual en la arquitectura, entendida como un proceso creativo cimentado en el *re-mix*, esto es, en la re-producción análoga de una información preexistente. En los procesos señalados se presentan tres principios de capital importancia, a saber:

- El carácter inagotable del *re-mix* como proceso creativo reside en una re-producción de la información que produce nuevas informaciones.
- La transformación que conlleva el *re-mix* está asociada al traslado de los distintos componentes de la información —mediante re-mezcla o re-combinación— hacia un nuevo orden estructural y estético.
- El *re-mix*, como expresión manifiesta de la *creatio ex materia*, asume el material preexistente de la re-mezcla o re-combinación como una estructura susceptible de re-tejerse en un nuevo texto.

Ahora bien, luego de esta previa aproximación hacia los elementos y los principios que se han expuesto y analizado, surgen los interrogantes centrales de este escrito: ¿qué implicaciones puede albergar el *re-mix* como proceso creativo para la arquitectura?, ¿de qué forma pueden

sus elementos y principios configurar y establecer una estrategia proyectual en la arquitectura? Como se afirmó al comienzo, el objetivo es iniciar un acercamiento a las posibles respuestas sugeridas por las cuestiones sobre las que gravita el problema que se ha formulado previamente.

Con el propósito de configurar y establecer una estrategia proyectual en la arquitectura, en la siguiente sección se pretende encarar el problema adoptado a partir de, en una primera instancia, la revisión de los planteamientos que Daniel Malpartida expone en su artículo “El placer de la repetición” (2003) y, en segunda instancia, el análisis de los procedimientos proyectuales a los que Martí Arís hace referencia en su texto ya mencionado *Variaciones de la identidad: ensayo sobre el tipo en arquitectura* (1993, pp. 128-136), todo esto con base en los elementos y los principios que el *re-mix* encarna mediante su reconocimiento en dichos procedimientos.

Re-mix como herramienta plástica de transformación en la arquitectura

Como se mencionó, el examen del *re-mix* como concepto ha determinado una serie de elementos y principios que permiten establecer algunos límites para una estrategia proyectual en la arquitectura, diferentes direcciones a seguir en su consecución y diversas formas de entenderla. Sin embargo, hasta ahora el estudio solo ha gravitado sobre los saberes concretos en los que el *re-mix* ha sido reconocido como una herramienta plástica de transformación, a saber, la música, la pintura y el cómic. Para corresponder a las exigencias del problema planteado, es necesario indagar en los procedimientos proyectuales de la arquitectura a fin de reconocer dentro de sus rasgos operacionales la lógica creativa propia del *re-mix* representada en el tipo como uno de sus elementos y principios específicos.

Asumir, en definitiva, que los procedimientos proyectuales en la arquitectura se corresponden con un particular proceso creativo basado en la re-producción análoga de una información preexistente mediante la re-combinación implica una revisión minuciosa, lo que, para efectos de este ensayo, significa ejemplificar la idea de re-mezcla en el saber concreto de la arquitectura. El propósito es re-descubrir el *re-mix* a partir de la lógica operacional del tipo, siendo este el elemento y el principio fundamental que rige los procedimientos proyectuales en la arquitectura.

Aquello que aquí se ha subrayado como una correspondencia entre el *re-mix* y la lógica operacional del tipo, dado que —tal y como se planteó en la parte introductoria— los procedimientos proyectuales en la arquitectura parecen estar pensados en función de una re-producción análoga de información preexistente mediante re-mezcla o re-combinación, nos ha conducido a un análisis de estos aspectos a fin de verificar si dicha correspondencia atribuida se sostiene o si estos revelan una forma propia y singular de concebir y caracterizar el proyecto arquitectónico como nueva información, teniendo como eje el principio de la *creatio ex materia* y no la *creatio ex nihilo*, planteamiento que, como ya se afirmó, más allá de lo controversial, es lo que en el fondo los soporta.

El tópico de los procedimientos proyectuales en la arquitectura como procesos de creación ha sido motivo de reflexión para diferentes autores, quienes los han considerado el núcleo de la transmisión del saber arquitectónico a través de un proceso lógico, lo que los sitúa en una

dimensión tanto disciplinar como pedagógica. Se puede hacer mención, como referencias foráneas principales, a Geoffrey Baker (*Le Corbusier: Análisis de la forma*, 1986 [1984]), Alain Borie, Pierre Micheloni y Pierre Pinon (*Forma y deformación*, 2008 [1978]), Bernard Leupen, Christoph Grafe, Nicola Körnig, Marke Lampe y Peter de Zeeuw (*Proyecto y análisis: Evolución de los principios en arquitectura*, 1999 [1993]), y Giancarlo Motta y Antonia Pizzigoni (*La máquina de proyecto*, 2008), entre otros; como referencias del medio local se puede mencionar a Rafael Francesconi Latorre (*Lo mismo muy de otra manera: Sobre la relación entre proyecto y análisis en el aprendizaje de la composición arquitectónica*, 2012), Germán Darío Correal Pachón (*Bitácora: Un recorrido por el proyecto arquitectónico*, 2010) y Plutarco Eduardo Rojas Quiñones (*Análisis, analogía y transformación*, 2012). En estos textos se presentan dos énfasis fundamentales en la definición y la conceptualización de los procedimientos proyectuales de la arquitectura, a saber: el examen de la arquitectura como disciplina y el examen de los procesos de creación del proyecto como fuente transmisora del saber arquitectónico.

En estos, la comprensión de los procedimientos proyectuales en la arquitectura está de algún modo relacionada con la idea de re-mezcla, lo que justifica su revisión. En dichos procedimientos el proyecto inédito surge precisamente de la re-mezcla o re-combinación hacia un nuevo orden estructural entre los componentes de un proyecto preexistente a este.

Con el objetivo de corroborar la vinculación que se atribuye a los procesos de creación en la arquitectura con la lógica propia y particular del *re-mix*, la siguiente sección se centra, por un lado, en definir el *re-mix* como un sistema de transformación a partir de las ideas de Malpartida y Martí Arís acerca de la repetición y la estructura, respectivamente, y, por otro, en revisar y analizar los procedimientos proyectuales arquitectónicos conforme a las descripciones que de ellos plantea el segundo autor en mención, de tal forma que sean abordados para así dar lugar a una nueva manera de dilucidar su sentido y alcances; es decir, a otra forma de elucidación que tenga como directriz el re-descubrimiento de los elementos y los principios de la re-mezcla.

Re-mix: un sistema de transformación basado en la repetición estructural

En *Cine bricolaje, cine remix*, Nicola Dusi señala que el bricolaje consiste en “elaborar conjuntos estructurados, no directamente por medio de otros conjuntos estructurados, sino utilizando residuos y fragmentos de acontecimientos” (2012, pp. 14-15). La manera como el autor emplea los términos al construir tal definición manifiesta una tensión ulterior o ¿qué significado tiene adjetivar como “estructurado”? Lo más probable es que esté buscando conjurar la condición antialeatoria del proceso creativo implicado en el bricolaje.

Como se mencionó, el proceso creativo que demarca Dusi consiste en una re-elaboración sistemática de un “texto” (tejido), lo cual puede interpretarse como la “proyección de una forma ya escrita en la tradición” que exige ver y comprender esa forma, no como una “sabia, correcta y magnífica” agrupación de figuras, sino como una estructura que el intelecto hace legible como “un conjunto de elementos que no son independientes entre sí, [...] que están ligados por diversas formas de articulación, compenetración y solidaridad, a través de las cuales el conjunto deja de ser una mera suma desagregada de elementos para adquirir una específica cohesión interna” (Martí, 1993, p. 111).

Aunque buena parte de los escenarios culturales contemporáneos (arte, música, moda, diseño, aplicaciones web, redes sociales, gastronomía) son *collages* y *mashup* (Dusi, 2012, p. 13)

apegados a la variación sistemática de un mismo “texto” (tejido), es evidente que en el *re-mix* el proceso creativo está condicionado por una actitud lógico-experimental al servicio de una fuerte imagen que condiciona la “proyección de la forma”, esto es, la estructura como “forma analizable de los elementos que la componen” (Martí, 1993, p. 111). Más que una información de figuras, la tradición se sitúa ahora como el “inmenso mar” de las ideas, las formas y las estructuras que al re-escribirse forjan un sedimento cultural para el futuro *re-mixer*.

En su artículo “El placer de la repetición”, Daniel Malpartida afirma que la capacidad de repetición en el hombre es intrínseca, inherente, pero, ante todo, estructural (Malpartida, 2003, p. 2), lo cual sugiere, para el *re-mixer*, partir de la hipótesis que consiste en que bajo un infinito cúmulo de “textos” (tejidos) variados, existe un número finito de ideas, formas y estructuras que no solo los clasifican en familias o géneros, sino que delinean sucesivas re-apropiaciones de estos (Martí, 1993, p. 112), “a medio camino entre la reelaboración y el bricolaje” (Dusi, 2012, p. 12).

Para crear estructuras, hay que re-conocer y re-escribir estructuras. Esto implica que el *re-mixer* se sitúa en un singular nivel de conceptualización a fin de desvelar —re-conocer— la estructura oculta que comparten diversos “textos” (tejidos), lo que encarna el primer momento del proceso creativo; esto es, la forma en que dichos “textos” (tejidos) se articulan, se componen y se transforman (Martí, 1993, p. 112). La “noción de estructura” concentra la atención del análisis en las relaciones que se dan entre los elementos, donde el sentido de cada uno está determinado por la posición que la estructura le concede (Martí, 1993, pp. 113-114). Por tanto, el *re-mix* como *repetición estructural* es un proceso creativo enfocado en la forma.

Por su parte, Jean Piaget define la estructura como “un sistema de transformaciones que posee sus propias leyes en tanto que sistema y que se conserva o enriquece mediante el juego mismo de sus transformaciones, sin que estas le conduzcan más allá de sus propias fronteras” (1968, pp. 6-7). ¿De dónde surge la idea de estructura como “sistema de transformaciones”? Según Malpartida, para que la repetición no se agote, “debe ir acompañada del juego de la creatividad que agregará algo diferente a la repetición” (2003, p. 2). Con esto, se señala que la repetición es creativa porque advierte un proceso de transformación de la realidad y, en ese sentido, encarna el segundo momento del proceso creativo: re-escribir.

La repetición entiende y asume la realidad como un almacén de ideas, formas y estructuras en continua formación, provistas de procesos generativos capaces de incorporar a estas nuevos ingredientes que permiten a la realidad seguir re-presentando ese almacén para la posteridad. Esto equivale a decir que la estructura como sistema de transformación implica la disposición de unos elementos previos, los cuales, mediante la repetición como nueva experiencia creativa, forman un nuevo “texto” (tejido).

A partir de lo anterior, se vislumbra que lo fundamental de la repetición es el hecho de ser producto de su tiempo presente como re-creación de un “texto” (tejido) y una experiencia del pasado. Con respecto a esto, Malpartida afirma: “La repetición que trae experiencia es conocimiento” (2003, p. 3); esto sugiere que la re-creación de la experiencia conlleva la re-construcción de los conocimientos elaborados por la ciencia y la cultura.

¿Existe alguna relación entre el *re-mix* y el proyecto arquitectónico? Aunque Martí Arís no lo menciona, recordemos que en su texto afirma cómo la arquitectura puede verse y entenderse como “resultado de una serie de transformaciones operadas sobre otras arquitecturas” (1993,

p. 115). Esta aseveración permite observar que para este autor el proceso creativo propio de la arquitectura se halla supeditado y sustentado por el principio de la *creatio ex materia*: “Todo procede de algo y es precisamente ese encadenamiento o continuidad de la experiencia lo que asegura su movilidad y su apertura” (Malpartida, 2003, p. 115).

¿Es posible que la repetición estructural se convierta en la base conceptual y operativa del proceso creativo inherente al proyecto arquitectónico? La hipótesis que se intentará demostrar es que esto solo será posible en la medida en que el proyecto sea entendido y asumido como un escenario de re-creación de estructuras —lo que exige su re-conocimiento equivalente al análisis—, y como “reelaboración sistemática” de “textos” (tejidos) preexistentes —lo que exige su re-escritura equivalente a la proyección.

El “texto” (tejido) es justamente la información preexistente cuya lectura consiste en el discernimiento no de una simple combinación de figuras, sino de un “conjunto estructurado”, el cual descubre la “forma embrionaria” que posteriormente concebirá mediante su re-escritura, un texto re-tejido.

Procedimientos *re-mix* arquitectónicos

A partir del siguiente texto, Malpartida inicia su reflexión acerca de la repetición y, con esto, el autor pone a consideración varios aspectos que permiten —antes de abordar los procesos creativos de la arquitectura— ejercer una interpretación desde la esfera del arte:

Si hay un ámbito donde la repetición es una característica fundamental, este ámbito en nuestra cultura pertenece al arte. El arte y quien hace la obra de arte, presentan implícita y explícitamente una tendencia a repetir. Podemos estudiar, perseguir cronológicamente las repeticiones y sus presentaciones en la obra de un artista. La repetición acarrea consigo misma la problemática del tiempo, del acontecimiento que es previsible después de las primeras experiencias, donde en el principio emergió como expresión inédita. Los móviles de la repetición son el placer y la apropiación de lo estético. La repetición es visible en la obra, en la duplicación de símbolos, formas, personajes del arte visual, así como en los mitos y en la literatura. (Malpartida, 2003, p. 1)

En nuestra cultura del *re-mix*, las nuevas prácticas artísticas de re-apropiación confirman la “circularidad *ad infinitum*” (Malpartida, 2003, p. 2) como el carácter fundamental de la *creatio ex materia*. Lo que el artista crea por repetición es aquello que le permite integrarse subjetivamente al enorme sistema transmisor de información que es la cultura. De esta manera, consigue significar su re-creación desde su individualidad hacia lo cultural. El significado de esa re-apropiación subyace en lo inédito que surge de la repetición creativa que le da vida, por lo que la re-creación del artista se convierte tanto en la expresión individual de su cultura como en la expresión cultural de su individualidad.

Lo anterior, trasladado al terreno concreto de la arquitectura, equivale a aseverar que el análisis y la re-producción de sus obras paradigmáticas buscan, más allá de repetir lo paradigmático (motivos, escenas, fantasmagorías y configuraciones), revelar lo inédito. Detrás de la legítima experiencia creativa, auspiciada por la repetición, se oculta el re-descubrimiento de lo paradigmático como descubrimiento de lo inédito. En el proyecto arquitectónico esto se traduce en la consecución de lo inédito —nuevo conocimiento— mediante la repetición de lo paradigmático como apropiación estética de la tradición.

Conforme a este orden de ideas, conviene analizar los procedimientos proyectuales que dentro de la tradición de la arquitectura se han forjado y sedimentado a lo largo de la historia. Conceptos como *superposición*, *encadenamiento* y *variación*, a los que Martí Arís hace referencia, tienen la particularidad de representar unas específicas modalidades de re-creación del tipo, aquella *estructura genotípica* cuyos elementos y principios al ser re-escritos por medio de sucesivas re-mezclas o re-combinaciones hacia una nueva configuración incrementan las posibilidades de obtención de un proyecto inédito. En la arquitectura, el proyecto representa precisamente el escenario donde dicha estructura genotípica tiene ocasión de ser re-creada (1993, p. 128).

Superposición tipológica

La superposición es una simbiosis; Martí Arís afirma que es “una integración de diversos componentes o facetas sin renunciar a su condición unitaria” (1993, pp. 129-130). Mediante un ejercicio comparativo entre la Lonja de Contratación de Sevilla, de Juan de Herrera, y la casa del Fascio en Como, de Giuseppe Terragni, el autor define lo que podría interpretarse como una interacción formal referida a la relación estrecha entre dos edificios de distinta especie.

Mientras que la Lonja es un edificio de corte clásico representativo de la recapitulación de la arquitectura sevillana del Renacimiento, la sede del partido fascista ubicada a 50 km al norte de Milán es un moderno edificio que, sin embargo, presenta una carga simbólica asociada a una tradición histórica. La cualidad de este último es lo que para Martí Arís resulta fundamental dado que aquí el *re-mix* se define a partir de un moderno patio central cubierto —re-escritura del clásico espacio central abierto— superpuesto a un moderno doble bloque —re-escritura de la clásica crujía perimetral. Lo anterior, permite sugerir que la casa del Fascio está determinada por la vida en conjunción de dos “fragmentos de acontecimientos” disímiles (lo clásico y lo moderno), los cuales encuentran íntima asociación a través de una estructura genotípica oculta: un espacio centralizado abierto circunscrito por construcciones.

No obstante, esta única comparación a partir de la cual el autor propone la conceptualización de la superposición tipológica no resulta suficiente es importante extenderla. Con este fin, se puede añadir un paralelo entre el Templo de Zeus Olímpico (siglo VI a. C.-siglo II d. C.), a 500 m al suroeste de la Acrópolis de Atenas, y la casa Farnsworth (1945-1951) de Ludwig Mies van der Rohe.

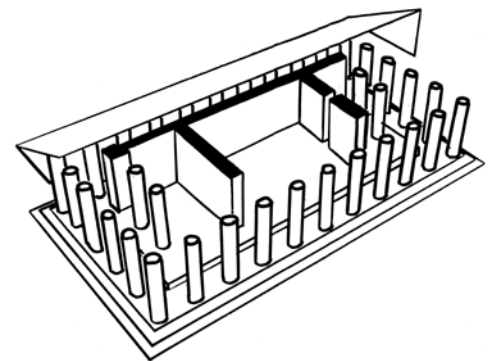


Figura 1. Templo de Zeus Olímpico

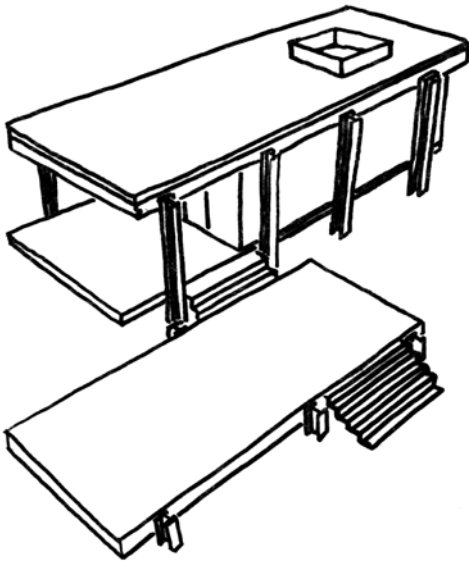


Figura 2. Casa Farnsworth

Entre el templo y la casa existe una distancia de más de 2000 años que traza una línea temporal a través de la cual reconocemos un proceso de cambio evidente en la disimilitud entre un edificio de estilo clásico y un edificio de estilo moderno, respectivamente. Esto equivale a un discernimiento en clave clasificatoria, dado que la relación entre ambos se establece sobre la disimilitud estilística y, por ende, histórica.

Sin embargo, en esos más de dos mil años que los separa existe algo que permanece idéntico, que los emparenta, y cuyo reconocimiento y comprensión requiere un discernimiento en clave tipológica: la casa Farnsworth es un *re-mix* compuesto por unos elementos específicos de la vivienda que se re-escriben sobre el sistema espacial de un templo griego. La planta general y las vistas axonométricas de la casa remiten a una estructura genotípica definida: la configuración del edificio en torno a una cella, a imagen y semejanza de los templos griegos.

Por esta razón, surge el emblemático Templo de Zeus Olímpico como término de comparación. El templo, al igual que muchos otros que se construyeron durante el periodo helenístico, es un edificio rectangular y exento, dispuesto, como la casa Farnsworth, sobre un paisaje rural. Su configuración corresponde a la ya mencionada estructura genotípica: un recinto rectangular situado en el centro de la pieza, rodeado de columnas, lo que le otorga su condición períptera. Su fachada principal se define por la inserción de una rampa de acceso sobre su eje de simetría en el sentido longitudinal; esta, a su vez, se establece como el único elemento exterior contiguo a la perístasis, el espacio contenedor de la cella interior.

Lo descrito anteriormente ocurre en la casa Farnsworth, pero de modo analógico. En primer lugar, el recinto rectangular no está situado en el centro de la pieza, sino que se encuentra levemente desplazado del eje de simetría hacia uno de los costados de mayor profundidad. En segundo lugar, si se observa atentamente la planta del edificio, se advierte que su organización espacial no corresponde al principio de disponer una rampa de acceso en uno de sus costados de menor profundidad y sobre el eje de simetría, sino que los espacios —la plataforma de acceso, el porche y el prisma que alberga en sí la casa— tienden a articularse desplazándose respecto a dicho eje, es decir, se congregan bajo una condición asimétrica. En particular, las dos escalinatas adyacentes a la plataforma de acceso —la primera que conecta con el suelo y la segunda, con el porche— se ajustan a la idea del estilóbato como elemento que otorga una sensación de ascenso en el momento de ingresar.

A la cella interior, re-escrita como pastilla central contenedora de los dos baños y la cocina, se le superpone la triada moderna plataforma de acceso-porche-vivienda —re-escritura de la triada clásica rampa de acceso-pronaos-templo— bajo una condición asimétrica, la cual establece con la anterior una convivencia entre dos “fragmentos de acontecimientos” que dan vida a un “texto” (tejido) inédito.

De esta manera, se desvela —re-conoce— la estructura genotípica oculta que comparten el texto clásico y el texto moderno, sobre la que este último dispone los pilares en sentido pseudoperíptero, dado que yacen adosados al cerramiento en vidrio y acentúan la idea de transparencia, en lugar de insistir en la forma casi hermética propia del arquetipo del texto clásico en torno a una cella centralizada e introvertida.

Encadenamiento tipológico

El precepto capital del encadenamiento es que en la fragmentación de las diversas partes del complejo arquitectónico se dé simultáneamente su individualización. Para Martí Arís, el encadenamiento consiste en “un procedimiento habitual en aquellas arquitecturas que gustan de exhibir la complejidad y fragmentación de las partes del todo unificado, eludiendo toda intención de someter esas diversas partes a una ley única y globalizadora” (1993, p. 132). La relación jerárquica entre el todo y las partes ha sido uno de los temas fundamentales en la teoría de la arquitectura clásica. Precisamente, a través de esta relación se han establecido conceptos tan relevantes como la armonía, la proporción y la escala.

No obstante —y, quizá, lo más relevante—, el encadenamiento se refiere a una formación continua que sitúa al todo fragmentado como algo inacabado susceptible de sufrir nuevas incorporaciones. Martí Arís describe la manera como varias de las obras de Louis Kahn atestiguan una repetición estructural mediante la inserción de nuevos ingredientes a una estructura genotípica dotada de procesos generativos, la cual subyace principalmente en los conventos de la Edad Media.

El hecho de ser una estructura que no cesa de formarse, no significa que se trate de un todo fragmentado en crecimiento continuo, sino de una estructura que se re-escibe permanentemente a partir de la adición de elementos re-emplazantes en la que, no obstante, pueden aparecer —como pueden desaparecer— extensiones y elementos de manera inédita. Bajo estos términos, el autor logra entrever que el proyecto de Kahn para el Priorato de San Andrés en Valyermo repite el engranaje de la Villa Adriana en Tívoli, el cual utiliza como elementos de re-escritura funciones re-emplazantes acompañadas de algunas totalmente nuevas y que, aún así, no dejan de suprimir otras.

Teotihuacán —ciudad de los dioses—, ubicada al noroeste del valle de México, es otro buen ejemplo de cómo opera el encadenamiento tipológico. Este antiguo complejo urbano y religioso, cuyo inicio se remonta aproximadamente al año 100 a. C., está conformado por una concatenación de espacios conectados entre sí mediante articulaciones puntuales, los cuales van desde el llamado Gran Complejo y la pirámide de Quetzalcoatl, ambos al norte, pasan por la pirámide del Sol, al oeste, y terminan en la pirámide de la Luna, al sur. Dicha concatenación se despliega a lo largo de un eje central longitudinal. Cada espacio dentro del encadenamiento se halla provisto de una individualidad legible no solo en su figura, sino en su carácter. Inicia con el Gran Complejo, al este, y la pirámide de Quetzalcoatl, al oeste, desde donde se

desprende la Calzada de los Muertos en sentido norte-sur, la cual se prolonga cerca de 2 km hasta rematar, finalmente, con la plaza, en cuyo centro posa un atrio frente a la pirámide de la Luna.

Entre las obras paradigmáticas del Renacimiento se pueden encontrar otros ejemplos de encadenamiento tipológico. Es el caso de la plaza (1656-1667) y la basílica de San Pedro (1506-1626) en el Vaticano. Del mismo modo como sucede en Teotihuacán, este complejo se forma a través de un eje longitudinal sobre el que se concatenan una serie de espacios como la Via della Conciliazione y la plaza oval y períptra que alberga un obelisco central y precede a la basílica de San Pedro. Estos espacios encadenados, bajo un sentido simétrico, aglutinan alrededor del eje un grupo de piezas edificatorias. Gian Lorenzo Bernini se planteó el problema de la fragmentación del complejo urbano y religioso en sus partes constitutivas, a partir de la búsqueda de la individualización formal de cada una de estas de tal manera que cada una revelara su autonomía dentro del conjunto.



Figura 3. Conjunto urbano de Teotihuacán

Tanto en Teotihuacán como en la plaza de San Pedro resulta clara la alusión formal a una transición entre el plano de lo físico y el plano de lo metafísico, la cual representa el esquema fundamental sobre el que se desarrolla casi que la totalidad de la arquitectura religiosa. El eje que traza la tensión entre ambos planos es lo que define la cualidad primaria de la estructura genotípica sobre la que se re-escriben muchos de los complejos urbanos de esta índole. Pese a las discrepancias ideológicas que indiscutiblemente existen entre mexicas y cristianos, lo que Bramante repite es, precisamente, el engranaje que caracteriza formalmente a Teotihuacán —incluso a muchas otras “ciudades de los dioses”—: re-escribe el eje que conduce desde el mundo de lo terrenal hacia el “más allá”, mediante apelación a nuevos elementos re-emplazantes. Si bien en ambos casos no existe una única ley globalizadora, conforme lo expresa Martí Arís (1993, p. 132), resulta evidente la presencia de una estructura genotípica oculta que somete a los diversos componentes a una particular cohesión interna, y que determina el “texto” (tejido).

Variación tipológica

La variación ha sido uno de los principios fundamentales de la composición en la mayoría de las artes.⁸ En la música, una variación se refiere a la transformación de una idea musical por medio de la modificación de sus componentes y la conservación de otros a la vez, pero sin alterarla, es decir, sin desvirtuar su estructura.



Figura 4. Plaza de San Pedro

Así es como, por ejemplo, *The air that I breath* (1974), de los Hollies, re-escrita en una nueva versión titulada *Creed*, se convirtió, de hecho, en el primer gran éxito con el que Radiohead se dio a conocer al mundo diecinueve años después. Bandas nada sospechosas como Nirvana o Coldplay también sintieron la necesidad de recurrir a *re-mixes* basados en la variación para abrirse, con bastante éxito, a nuevos mercados: Nirvana re-escibe el intro de *Eighties* (1985), de Killing Joke, para configurar el preludio de *Come as you are* (1991), y la línea melódica sobre la que Chris Martin, vocalista de Coldplay, canta en *Viva la vida* (2008) es un calco del solo de guitarra compuesto por Joe Satriani para *If I could fly* (2004).

A juzgar por estos testimonios de la música, en la arquitectura los *re-mixes* como variación también existen, y aparecen atestiguados, por lo menos, desde el antiguo Egipto. En efecto, la arquitectura de la civilización del Nilo —aparentemente invariable durante un lapso aproximado de 3000 años— es el incesante recurso para la creencia en “el más allá” como forma cultural ya sedimentada, con fines de re-elaborarla y re-contextualizarla conforme a las diversas condiciones que le deparó su propio proceso histórico.

El periodo predinástico (3200-2755 a. C.) da luz a la “cultura de la muerte” en Egipto; el periodo antiguo (2755-2225 a. C.) la formaliza y la institucionaliza a través del tipo funerario de la pirámide; a partir de ahí hasta el periodo del Imperio Medio (1570-1070 a. C.), esa “cultura de la muerte” se decantará como estructura genotípica sagrada sobre la cual la arquitectura se re-elaborará y re-contextualizará progresivamente hasta el moderno hipogeo de la reina Hatshepsut en Der al-Bahari, antigua Tebas.

Retomando a Martí Arís: “La variación tipológica consiste en el desarrollo de un núcleo temático o estructura elemental mediante una serie de variaciones que se derivan de aquel núcleo y lo modifican a la vez que lo repiten” (1993, p. 134). No es de extrañar que el autor aplique al Palazzo della Regione en Trieste relaciones y propiedades que claramente están establecidas en la Residencia de Estudiantes en Chieti —ambos edificios de Grassi y Monestiroli—, lo cual solo es posible a través de la detección del núcleo que los ha concebido.

Se puede ensayar una aproximación similar a la anterior entre el Edificio de Posgrados de Ciencias Humanas (2000) y la Biblioteca Virgilio Barco (2001) —ambos de la autoría de Rogelio Salmons. Tanto en el primero como en el segundo el diálogo entre el círculo y el cuadrado actúa como un núcleo sobre

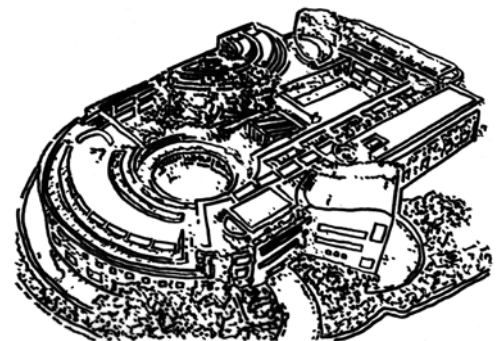


Figura 5. Edificio de Posgrados de Ciencias Humanas

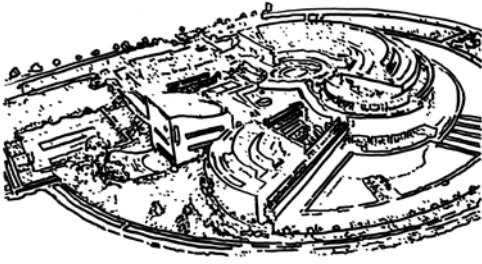


Figura 6. Biblioteca Virgilio Barco

el que se trenza un conjunto de volúmenes de clara definición geométrica, que, combinados sobre la base formal que encarna dicha estructura, hacen inteligible la obra en términos de una comprensión auspiciada por la capacidad de pregnancia.

Más allá de identificar las partes que constituyen a cada uno, se descifra el contenido de la *información genética* que los emparenta en forma de núcleo. Dicha información se refiere a las *instrucciones genéticas* usadas en el desarrollo y el funcionamiento de cada edificio. Pese a tratarse de actividades disímiles, las dos construcciones se basan en la misma “instrucción”: un esquema axial sobre el que se instaura la relación entre un círculo y un cuadrado, los cuales dictan la incorporación de una serie de prismas que virtualizan un cerramiento longitudinal y establecen relación con el exterior a través de un intersticio.

Con “vegetaciones” distintas, participan del mismo “tronco de árbol inmutable”,⁹ pero sus componentes se cohesionan bajo una disposición distinta, lo que configura *re-mixes* diferenciados y caracterizados conforme a las particularidades del contexto sobre el que cada uno se implanta. La diferencia y el carácter adquiridos pueden entenderse como la expresión de la estructura genotípica en función de un ambiente determinado.

Este modo de operar en la arquitectura de Salmona recuerda la forma bajo la cual fue concebida la canción *Given to fly* (1998), de Pearl Jam. La operación que Mike McCready —guitarrista líder de la banda— llevó a cabo para crearla consistió precisamente en modificar el tiempo y el compás de *Going to California* (1971), de Led Zeppelin. Como lo diría Martí Arís: se parte de las mismas instrucciones genéticas y se recurre a una serie de variaciones que devienen de la estructura melódica y la transforman a la vez que la repiten.

A modo de cierre

La superposición y el encadenamiento tipológicos advierten propiedades que obedecen al procedimiento distintivo del *re-mix* como mezcla. Los componentes heterogéneos que concurren a la formación del nuevo sistema material inédito retienen sus identidades y conservan sus propiedades. Sin embargo, mientras que en el encadenamiento los componentes permanecen con un mayor grado de independencia, en la superposición los componentes alcanzan la fusión debido a que en la interacción física perpetrada entre estos se transfieren las propiedades del uno al otro, como sucede en la casa Farnsworth, donde claramente sus atributos llegan a confundirse con los inicialmente escritos por el Templo de Zeus Olímpico.

Por su parte, la variación tipológica posee los rasgos propios del *re-mix* como combinación. La interacción física entre los elementos concurrentes está subordinada a un proceso de transcripción. El texto re-tejido se simplifica a un mestizaje, cruce o hibridación de propiedades e identidades transcritas. Para que la información genética contenida en la estructura o núcleo pueda ser utilizada por el *re-mixer*, debe copiarse en una re-escritura análoga a esta. Los elementos de re-escritura se copian exactamente de la estructura genotípica mediante transcripción. La información contenida en la re-escritura se interpreta usando el “código genético” que especifica el orden de los elementos dentro de una particular cohesión interna.

En estos tipos de *re-mix* se verifica, más allá de la adopción y la adaptación, la re-creación análoga a una información preexistente que atiende a la sensibilidad del tiempo presente que la re-crea, proceso en el que esa información se despoja de su condición primigenia y adquiere la cuota de fecundidad que proveerá a un futuro proceso creativo.

Conclusiones

Benjamin señala que “la obra de arte ha sido siempre fundamentalmente susceptible de reproducción” (Benjamin, 1989, p. 1). Lo que los griegos habían creado pudo ser re-producido por Mies van der Rohe; Bramante hizo una re-producción, inconsciente, de Teotihuacán como ejercicio artístico propio; los egipcios llevaron a cabo la re-producción para perpetuar su cultura de la muerte como el paso hacia el “más allá”, y finalmente Salmons se re-produjo a sí mismo.

Todos estos testimonios confirman que la re-producción ha sido, desde tiempos remotos, una herramienta plástica de transformación latente en el decurso histórico, la cual ha re-aparecido en la era digital con el fin de re-conquistar el arte a través de las prácticas colectivas en red que el *re-mix* encarna y promueve. La genealogía del *re-mix* ha dejado en claro que su originalidad reside justamente en la re-producción, actividad ancestral basada en la re-apropiación y la re-elaboración de la textualidad de la información (cfr. Fabbri, 2012). En otras palabras, la re-producción ancestral como práctica artística y cultural se actualiza en la contemporaneidad a través de un arduo proceso de inserción informática del legado plástico a las nuevas tecnologías, fenómeno distintivo de la era digital.

Hoy es autor y productor quien comprende y asume que la tan estigmatizada desnaturalización de ese legado plástico en partes y fragmentos busca, en el fondo, capturar la naturalidad de los procesos creativos que durante la historia han escrito a los “textos” (tejidos), los cuales no son más que el sedimento nutritivo de una memoria y una tradición ahora disponibles en los medios informáticos para los contemporáneos y futuros *re-mixers*. Las consignas textualizadas por la memoria y la tradición circulan en la actualidad por un proceso de re-mezcla y re-combinación a través de préstamos e intercambios digitales.

En una escena de la película *Ghost in the Shell: Innocence* (Mitsuhisa y Toshio, 2004), dirigida por Mamoru Oshii, Batou le dice al detective Togusa: “Si puedes buscar frases como esa en un instante, la base de tu dispositivo de memoria debe estar llena de prejuicios”. Esta afirmación del segundo al comando de la Sección 9 describe el *modus operandi* de los *web browser*, los cuales al ejecutarse mediante la “palabra clave”, muestran una multiplicidad de

mixes, documentos electrónicos que ofrecen “contenidos compuestos de diversas sustancias expresivas” (Fabbri, 2012, pp. 6-7). Los prejuicios ahora como variables en el algoritmo de los *web browser* han incrementado su eficacia en el desciframiento de la “frase aquella” con la cual más de un “texto” (tejido) ha sido re-mezclado o re-combinado.

La edición ha dado paso a la mezcla (Fabbri, 2012, p. 8), y esto, en la era digital, equivale a la re-significación de la invención como lo inacabado y que se forma continuamente entre variantes y descubrimientos imprevistos garantes de su inmunidad a la extinción. Bajo estas re-significadas condiciones, el individualismo, que aún insiste en patentar las invenciones, resulta ahora una concepción injustificable de un frágil intelecto humano que trata con desesperación de justificar una existencia sin sentido ni objetivo.

Las patentes han atentado contra la sostenibilidad de los procesos creativos. Una frase dicha por el mismo Batou a Togusa en la escena anteriormente señalada de *Ghost in the shell: Innocence* parece corroborar este hecho: “Lo que un individuo crea es la expresión de sí mismo, al igual que el individuo es la expresión de sus genes”. Esto traducido significa que somos la expresión de una secuencia organizada con la capacidad de crear copias exactas de sí misma, tras un proceso llamado *replicación*, en el que las instrucciones genéticas no se patentan, sino que se replican. Lo que Batou le dice a Togusa es, en el fondo, la expresión de los individuos en términos del programa (proceso creativo) que los fabrica. Los individuos que así surgen son, como lo diría Paolo Fabbri, “masterizados, —amalgamados y optimizados—, pero sobre todo copiados, cortados, pegados, transformados, juntados” (Fabbri, 2012, p. 8).

El *re-mix* es, por consiguiente, una herramienta plástica de re-producción y re-escritura análoga al *modus operandi* del ADN: “opera en bucle” (Fabbri, 2012, p. 8), copiando, cortando, pegando, transformando y juntando los elementos de una secuencia organizada, la cual controla la estructura y el funcionamiento de un “texto” (tejido). En la masterización no se amalgama y optimiza la instrucción genética, sino el re-tejido de la secuencia. Retomando el diálogo entre Batou y Togusa: “Si la esencia de la vida es la información que se transmite en los genes, la sociedad y la cultura no son más que enormes sistemas de transmisión de información” (Mitsuhisa y Toshio, 2004). No es gratuito que la operatividad del tipo se desarrolle igualmente en bucle, pues lo esencial en la supervivencia de los sistemas de memoria basados en la re-producción y la re-escritura es justamente la capacidad de re-componer y des-componer, re-considerar, subrayar, re-organizar, suprimir, integrar y deformar (Fabbri, 2012, pp. 10-11) la información elaborada por la sociedad y la cultura a la que Batou hace alusión.

Del mismo modo que sucede con la ingeniería genética, la música y el arte en general, la arquitectura se debate entre la imitación y la invención. Las obras y los edificios —incluso las ciudades— deben comprenderse como el conjunto de un sacro patrimonio colectivo, fuente común creativa a la que urge exonerar de las insostenibles formas de propiedad intelectual. La arquitectura forjada en el seno de la cultura del *re-mix* llega a ser original solo si comprende, como alguna vez lo hiciera Antoni Gaudí, que la originalidad significa el retorno al origen.

Referencias

- Bandai Visual (Productor) y Mamoru, O. (Director). (1995). *Ghost in the Shell* [película]. Japón, Reino Unido.
- Benjamin, W. (1989). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus.
- Dixon, L., Kroopf, S. y Kavanaugh, R. (Productores) y Burger, N. (Director). (2001). *Limitless* [película]. Estados Unidos.
- Correal, P., Germán, D. y Verdugo Reyes, H. (enero-diciembre de 2011). Sobre modelos pedagógicos y el aprendizaje del proyecto arquitectónico. *Revista de Arquitectura*, 13.
- Dusi, N. (marzo de 2012). Cine bricolaje, cine remix. *Revista de Occidente*, 370.
- Fabbri, P. (marzo de 2012). La era remix. *Revista de Occidente*, 370.
- Jiménez Correa, S. (enero-junio de 2004). El proyecto arquitectónico: campo de conocimiento y realización. Entrevista a Rogelio Salmona. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 7.
- Malpartida, D. (julio de 2003). El placer de la repetición. BS AS y Santiago. *Revista Actualidad Psicológica*, 15.
- Martí Arís, C. (1993). *Variaciones de la identidad: ensayo sobre el tipo en arquitectura*. Milán: Del Serbal.
- Mitsuhisa, I. y Toshio S. (productores) y Mamoru, O. (Director). (2004). *Ghost in the Shell: Innocence* [película]. Japón.
- Peverini, P. (marzo de 2012). Manipulaciones en la red. El mashup como consumo creativo. *Revista de Occidente*, 370.
- Piaget, J. (1968). *Le structuralisme*. Paris: Presses Universitaires de France.
- Rodríguez Botero, G. D. (enero-diciembre de 2012). Tipo, análisis y proyecto. *Revista de Arquitectura*, 14.
- Simó Mulet, T. (2004). *Los lenguajes visuales de la modernidad: collage, assemblage y montaje*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Spaziante, L. (marzo de 2012). Música: más allá del remix. *Revista de Occidente*, 370.
- Wikipedia. (s. f.a). *Remix*. Recuperado el 25 de marzo de 2013 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Remix>
- Wikipedia. (s. f.b). *Collage*. Recuperado el 25 de marzo de 2013 de <http://es.wikipedia.org/wiki/Collage>

Wikipedia. (s. f.c). *Cómic*s. Recuperado el 12 de abril de 2013 de http://es.wikipedia.org/wiki/DC_Comics

Wikipedia. (s. f.d). *Superman*. Recuperado de <http://es.wikipedia.org/wiki/Superman>

Notas

¹ Al respecto, Dusi expresa: “El remix sería en fin ‘una reelaboración sistemática’ de un texto completo” (2012, p. 13).

² Respecto a esta idea, Spaziante dice: “Dado que en la música grabada los materiales sufren un proceso basado en la descomposición y la desagregación, en teoría siempre es posible una reconstrucción que siga otros parámetros” (2002, p. 27).

³ Spaziante se refiere al *re-mix* como un proceso de “creación *ex novo* a partir de los discos de otros” (2002, p. 31).

⁴ Palabra que deriva del término *coller*, el cual significa pegar (Wikipedia, s. f. b).

⁵ En la pintura, el *collage* ha sido usualmente reconocido como un producto compuesto enteramente, o en parte, de fotografías, periódicos, revistas y objetos materiales de diversa índole.

⁶ Editorial estadounidense dedicada a la creación y venta de cómics fundada en 1934 bajo el nombre de National Allied Publications, y luego pasó a llamarse DC Cómics en 1937 (Wikipedia, s. f.c).

⁷ Mesías significa en hebreo “ungido”, y se refiere a un esperado rey, de la casa de David, destinado a liberar a los judíos de la dominación extranjera y a restablecer el reino de Israel. En este sentido, cobran un especial interés determinadas particularidades, aparentemente irrelevantes, que corroboran la estrecha analogía entre Superman y el “mesías judío”. El sufijo “el”, que en hebreo hace referencia al “dios semítico”, aparece tanto en el nombre asignado por dios a Jacob, Israel, que significa “el que lucha con dios” (Génesis, capítulo 32, versículo 28), como en el nombre kryptoniano de Superman: Kal-El. Este sufijo designa en Krypton tanto a un prestigioso linaje distinguido por sus contribuciones a la sociedad de dicho planeta como a una “casa de sobrevivientes”. Asimismo, la pronunciación de Krypton recuerda a Sion, la “fortaleza” jebusea conquistada por el rey David y situada sobre un monte al suroeste de Jerusalén. En Salmos, capítulo 87, y en Isaías, capítulos 60 y 61, se define a Sion como la “ciudad de Dios”. Cabe anotar que la mítica Fortaleza de la Soledad, más allá de ser el cuartel general de Superman, es una réplica de Krypton ubicada en el Ártico, el pueblo extinguido del cual Kal-El es el único superviviente.

⁸ Precisamente, Martí Arís es uno de los autores que sostienen este hecho cuando afirma que “la variación, en tanto que desarrollo y transformación de un tema dado, resulta ser el principio fundamental de configuración, no solo en Música sino en cualquier actividad artística” (1993, p. 134).

⁹ Un pasaje en *Variaciones de la identidad: ensayo sobre el tipo en arquitectura* indica que Víctor Hugo ya se había percatado de la relación entre forma y figura: “El tronco del árbol es inmutable, la vegetación, caprichosa” (Martí Arís, 1993, p. 19).