

Rodrigo Delso Gutiérrez, Murcia, abril 2012

goldeye_001@hotmail.com

Comentarios

Ya no andamos. Ni siquiera sobre cimientos. Transmitimos. No nos movemos en entornos estables. Lo normal (*Del lat. Normalis. Que se halla en su estado natural, RAE*) no existe. Lo común (*Del lat. Commanis. Corriente, recibido y admitido de todos o de la mayor parte, RAE*) no dura más de un segundo. Lo que va a ocurrir mañana (*Del lat. vulg. [hora] *maneana. Tiempo futuro más o menos próximo, RAE*) no lo sabemos.

Todos los proyectos pensados para durar se extinguen, se paralizan o mueren. Se inician en tiempos de riqueza material, y entran en crisis profunda antes de que siquiera se lleguen a terminar.

Lo pesado, lo costoso, lo lento, lo cierto, lo indudable, lo impositivo, lo determinado ya no cabe en la era de la información. Aquí el tiempo es la clave, la mutabilidad la condición y la velocidad la herramienta.

“Si el tiempo es dinero, la velocidad es poder”. Paulo Virilo

No hay posiciones que duren. Ni decisiones que no estallen. Sólo sistemas cuya eficacia está definida por la velocidad (temporal) en la que son capaces de adaptarse, de ser “otros”. Sistemas capaces de ser infinitas posibilidades en un mismo tiempo. Sistemas que actúan como una pauta de futuro en la que sin establecer reglas o códigos jerarquizados, de arriba abajo, solamente fijan puntos que permiten la improvisación táctica entre ellos. Sistemas que funcionan de la misma manera si la densidad es mínima como si es máxima. Sistemas en los que solo se cocina si alguien va a comer. Sistemas hiperdensos que permitan el recorrido especializado, que permiten uno y cien distintos.

El usuario tampoco es uno. Ni estándar. Sus agrupaciones tampoco lo son (de hecho no existen). El usuario es infinitas posiciones en diferentes tiempos (incluso simultáneamente). Su posición es extrema. La transmisión de información debe ser rápida. Es infinitos individuos en infinitas posiciones, es capaz de pensar como un astrólogo, un médico, un arquitecto, un camarero, un biólogo... Un único usuario es más que un colectivo.

Los proyectos, por tanto, no pueden ser una única solución, tienen que ser infinitas. Los proyectos crean las condiciones para que ocurran futuros acontecimientos, que pueden suceder o no, que pueden ser 7 o pueden ser 1000.

¿Cuál es la velocidad de un dinosaurio? ¿Cuál es la velocidad del hombre? ¿Cuál es la velocidad de la luz?

El tiempo es el material fundamental. Debemos apostar por la adaptación y la evolución multidisciplinar. Reinventar la arquitectura, inventarse el trabajo es lo que se necesita para no quedarse en el estancamiento. Volver al ensayo de prueba y error en vez de hacer lo fácil sin arriesgar.

Robert Smithson recorría cargado de espejos las ruinas mayas de México cuando al hospedarse en un cochambroso hotel de Palenque descubrió una ruina constante, un edificio sin terminar y obsoleto. En continua construcción. Siempre me gustó oponer esta larga duración a los tiempos fugaces. Casi parecen lo mismo. En ambas el tiempo es ambiguo. O es tan lento que apenas se nota. O es tan rápido que se nos escapa.

Jugar con el tiempo. Subvertir lo establecido. Que la arquitectura, con ansias de infinito, sea efímera. Que el individuo, acotado a su espacio-tiempo, sea lo infinito. Dejar de pensar en lo que se ve y pensar en lo que no se ve. Pensar en espacio. Espacio múltiple, flexible y al servicio de cualquier individuo(s). Y es que arquitectura es estar preparado para cualquier cosa.

Bataille... en “la experiencia interior”, ve el “proyecto” como protección ante la aventura abierta de buscar lo oceánico (lo místico no religioso). Ve el proyecto como un desfallecimiento del rigor de vivir fluidamente, entre dos nadas.

Entiende que el aventurero radical tiene horror al proyecto. Hay que empezar a ver el proyecto como refugio rutinario, maquinación ideológica del desear, del vivir pautado y seguro...

No proyecto...
o sí.

aMn

@laperiferia
Larga Duración

Vigilámbulo
Cualquier cosa

Seguí