

## Total inexperiencia

ARQ  
42

*A partir de la ruptura entre las diferentes ramas del arte, y de los posteriores intentos por reagrupar la disciplina en un arte total, Alonso trata de hilvanar un hilo entre esa totalidad y la ciudad. Si para los situacionistas la ciudad es el escenario último de la vida del hombre —y como tal, el marco ideal para realizar esta integración— aparece entonces un compromiso nuevo entre el urbanismo, la arquitectura y la experiencia que el ciudadano vive, cotidianamente, en sus recorridos y paseos.*

Palabras clave: Arquitectura- teoría, urbanismo, arte total.

*Starting from the current split of the different artistic disciplines, and the later attempts to regroup them into a total art, Alonso proposes a link between that totality and the city. If, for the situationists, the city is the ultimate staging of man's life —and, as such, the ideal frame for this integration—, then urbanism, architecture, and the citizen's everyday lived experience must assume together a new kind of commitment.*

Keywords: Architecture- theory, urbanism, total art.

1. La idea de un *arte total* se ha manifestado de muchos modos en la historia reciente.

Fue formulada explícitamente por primera vez a mediados del siglo XIX por Richard Wagner en su ensayo *The Artwork of the Future*; “la gran obra de arte total debe reunir todas las formas artísticas, deshaciendo sus significados particulares para unirlos en orden a llegar a la absoluta e incondicional representación de la perfecta naturaleza humana”<sup>1</sup>.

Esta idea tuvo una profunda influencia en artistas en el siglo XX, abriendo discusiones y adaptaciones de sucesivas generaciones en las que el impacto de la filosofía de Friedrich Nietzsche jugó una parte fundamental. En las primeras décadas del siglo **la obra de arte total se volvió una ambición artística colectiva.**

Es el caso de Peter Behrens<sup>2</sup>, quien inició una investigación sobre la idea de *obra de arte total* en las artes visuales. Para él, ésta significaba la reconciliación del arte y la vida como síntesis, en la creencia que la arquitectura era la fundación de todas las artes, y en la cual el despliegue de éstas podía ser completamente realizado.

Tal ambición, despertada en la nueva generación de artistas y arquitectos, se inició con seguridad en el propio despacho de Behrens, que figuraba hacia 1910 entre los más importantes de Europa, y donde “...se reunió la joven generación de los futuros arquitectos modernos”<sup>3</sup>. Walter Gropius, Adolf Meyer, y ocasionalmente Le Corbusier eran, junto a Mies van der Rohe, sus colaboradores más destacados.

Sin duda la posterior Bauhaus y sus relaciones con la vanguardia holandesa De Stijl, parte importante del pensamiento corbusiano, y en última instancia una de las vertientes principales de la sensibilidad moderna, emanaban desde una fuente común; todos tras el intento de realizar la **fusión de vida y arte.**

2. Este intento surgió probablemente como reacción a una determinada alienación. Sólo con la moderna imposibilidad de la obra de arte total ésta pudo aparecer en escena. Sólo después de que las artes se separaran en dominios autónomos y disciplinas específicas, tuvo sentido un intento por reunir las artes individuales nuevamente y en relación con la vida, es decir, como la conceptualización de una “experiencia” de mundo sustentada en un arte absoluto.

Hubo sin embargo un momento particularmente interesante a fines de la década del 50, donde la obra de arte total no sólo supuso una integración de las artes y la vida, sino que también incorporó a **la ciudad como su posibilidad última de realización**, y por lo tanto significó la inserción de la experiencia como preocupación en el ámbito del proyecto urbano:

“El arte total, del cual se ha hablado tanto, no puede realizarse más que a nivel del urbanismo”<sup>4</sup>.

3. Le Corbusier inició en marzo de 1964 su tardío proyecto para el nuevo Hospital de Venecia, concebido como la densa construcción de situaciones y experiencias observadas y registradas en sus innumerables viajes, restituidas en esta obra que, más que un edificio, fue planteado como un verdadero fragmento urbano o pequeña ciudad abstracta.

Por su parte y en esos mismos años la Internacional Situacionista encuentra, en las obras de artistas como Constant, Guy Debord, Giuseppe Pinot-Gallizio o Asger Jorn, una línea de reconceptualización de la ciudad como obra de arte total, marco donde puede desarrollarse la vertiente del grupo como movimiento de vanguardia que sin duda apunta a materializar en el ‘Urbanismo Unitario’ la relación entre arte y vida de manera radical a partir de la construcción de Situaciones.

Tal intento por definir un urbanismo unitario, por densificar la experiencia arquitectónica, o por conseguir en la obra la consumación de arte y vida, constituyen intentos por restituir una experiencia de mundo aparentemente suprimida por una modernidad que no sólo separó las artes en disciplinas específicas, sino *también eliminó la experiencia como forma de conocimiento*, constituyendo la ciencia moderna y su certeza como forma de conocimiento exclusiva. La experiencia (subjetiva) sería incompatible con la certeza unilateral y abstracta de un rigor metodológico objetivante. No parece casual que Francis Bacon definiese la experiencia como una ‘selva y un laberinto’ donde resulta imprescindible poner orden. Sin duda el método

3 Neumeier, F. *Mies Van Der Rohe, la palabra sin artificio*. El Croquis Editorial, Madrid 1995, p.116.

4 Guy Debord. “Rapport sur la construction des situations”. En: *Barbey Documents*: 616; Knabb, IS Anthology: 22-23.

5 Agamben, Giorgio. *Infancia e Storia: distruzione dell' esperienza e origine della storia*. Ed. Giulio Einaudi, 1979.

6 Levin, Thomas. “Geopolítica de la Hibernación: la deriva del urbanismo situacionista”.

En: Andreotti, L.- Costa, X. (eds). *Situacionistas: arte, política, urbanismo = Situationists: art, politics, urbanism*. Barcelona: Museu d'Art Contemporani, 1996. p.120.

7 Proyecto sobre el lago Neuchatel para la Expo Swiss 2002.

científico es aquel camino directo y despejado hacia el conocimiento, contrapuesto con la absoluta indeterminación y extravío imperante en el laberinto, extravío que es, de hecho, origen Situacionista de la teoría de la Deriva. Tampoco parece casual que el Hospital de Venecia pueda ser considerado como un laberinto constituido por la repetición y adaptación (14 veces) de un elemento básico de configuración svástica llamado ‘unidad de construcción’.

4. Sin embargo en la actualidad, “...*cualquier discurso sobre la experiencia debe partir de la constatación de que (ésta) ya no es algo realizable*”<sup>5</sup>. Precisamente, a la expropiación moderna de la experiencia, la obra de arte total *sólo puede responder* como la creación de una acumulación de experiencias o, en términos kantianos, la experiencia se vuelve una ‘rapsodia de percepciones’; lo que es visible en el hospital, donde Le Corbusier plantea por un lado introducir las situaciones más significativas que existen en Venecia al interior de su laberinto, y por otro, en una penumbra inundada de sensaciones, afectar intensamente los sentidos mediante la luz y el color, el agua o la música electrónica; todos temas ya elaborados cuatro años antes en el Pabellón Philips, salvo que en ese caso se trataba específicamente de la construcción de un espectáculo tecnológico.

En un sentido similar, esta rapsodia es visible en la Situacionista Caverna de la Antimateria (París, mayo de 1959), con su “...*representación artificial de la lluvia, el viento y la niebla, un conjunto de ambientes acústicos previamente grabados en cinta magnetofónica...*”<sup>6</sup>, la incorporación de perfume y un túnel creado por 145 metros de pintura industrial que cubrían totalmente los muros de la galería Drouin.

Todas estas ideas no son difíciles de encontrar en **las nuevas modalidades de lo absoluto** presentes en las contemporáneas relaciones entre arquitectura, performance, video instalaciones, tecnologías multimediales y web. Basta citar el trabajo de Diller+Scofidio y su *Blur Building*<sup>7</sup>; nube artificial producida por 13.000 conductos que drenan el agua del lago donde se emplaza y la vaporizan por todo el perímetro del edificio, un *Media- Pavilion* estructurado a partir de un túnel translúcido que asciende en espiral.

La *ex-per-iencia* en tanto un *ir-a través-de*, encuentra en el laberinto, los túneles y las cavernas, imágenes perfectas de preocupaciones proyectuales en torno al problema del recorrido. Las relaciones que existen entre las nociones de *promenade architectural* y *dérive* orientan, en otro sentido, las fuentes de una totalidad que se

constituye desde el movimiento.

La reunión de todas las formas artísticas, volviendo sobre Wagner, o la fusión de vida y arte subyacente al **arte total** de Behrens, se resuelven como acumulación de percepciones –técnicas– por las que se **circula**, donde la ‘experiencia’ de mundo sustentada como arte absoluto está basada en un intento por afectar los sentidos simultáneamente, arrastrando al individuo a espacios densos en percepciones y sensaciones que comprometan al cuerpo completo.

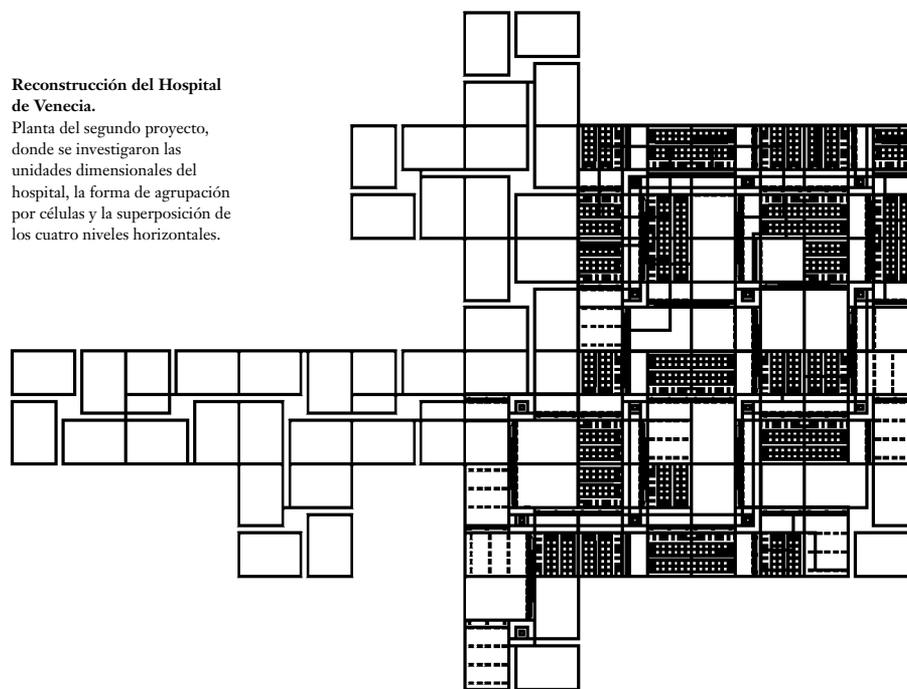
Los arquetipos primarios del laberinto, el túnel y la caverna contienen la conceptualización proyectual del problema del recorrido asociado a la experiencia, que intenta oponerse en la ciudad, a una racionalidad encarnada por ejemplo en la completa y abierta claridad de las grandes avenidas, los bulevares y las autopistas.

Sin embargo, en tanto acumulación de sensaciones, no hacen sino confirmar a la tecnología como la más contemporánea renovación instrumental de la utopía.

La acumulación técnica de percepciones intenta reaccionar a la certificación científica de la experiencia y sobre todo a los métodos del proyecto moderno; largamente criticado por los Situacionistas y aparentemente revisado por Le Corbusier, luego de sus vastos planes urbanos, en el tardío hospital. **ARQ**

#### Reconstrucción del Hospital de Venecia.

Planta del segundo proyecto, donde se investigaron las unidades dimensionales del hospital, la forma de agrupación por células y la superposición de los cuatro niveles horizontales.

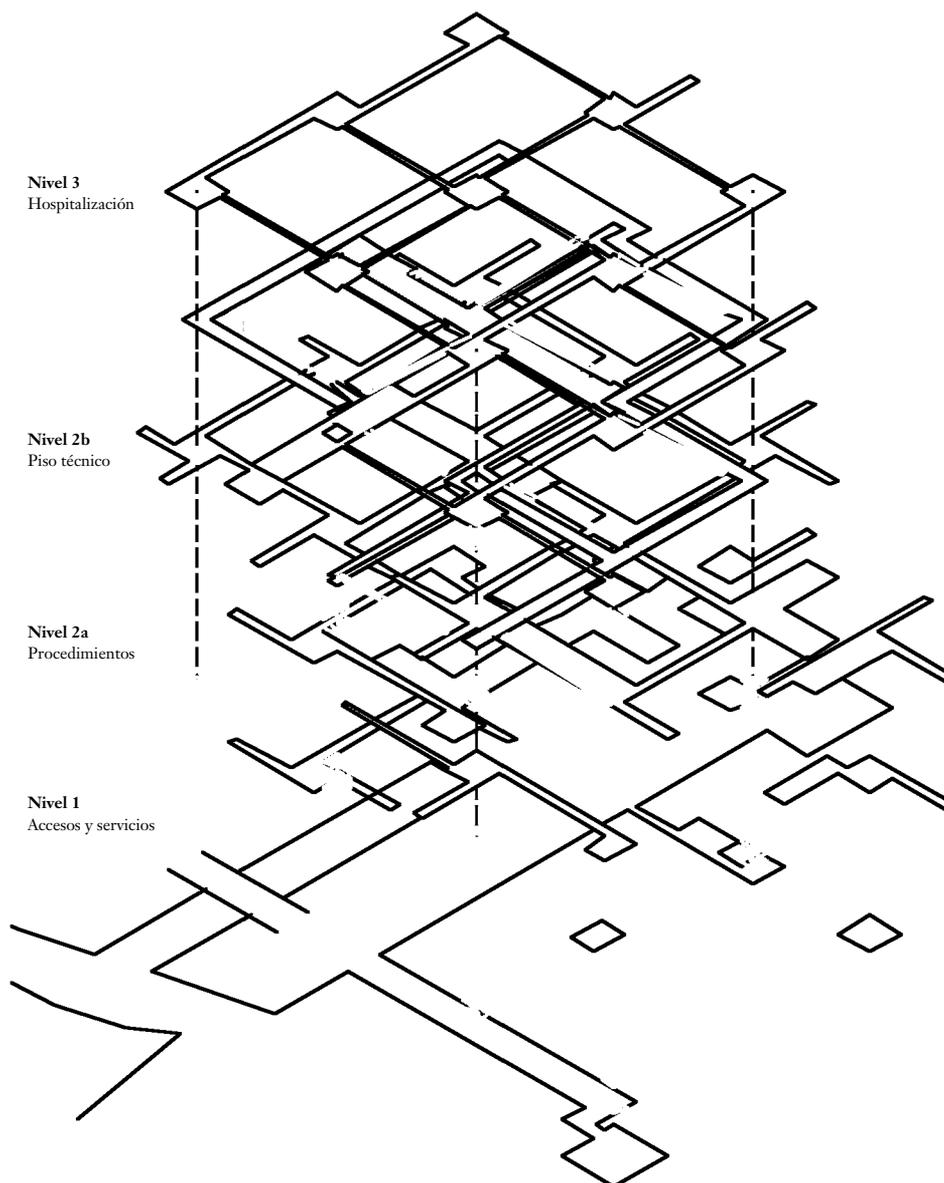


Nivel 3  
Hospitalización

Nivel 2b  
Piso técnico

Nivel 2a  
Procedimientos

Nivel 1  
Accesos y servicios



#### Reconstrucción del Hospital de Venecia.

Estudio de las circulaciones horizontales por nivel y sus sistemas de conexión, tanto verticales (cajas de escalera y ascensores) como diagonales (rampas).

Se puede ver como el edificio se conecta con el terreno a través de una trama de puntos regulares que contienen los núcleos de circulación.

Dibujos de Francisco Chateau