



# SERENDIPICITY. ESTRATEGIAS DE IMPROVISACIÓN EN LA CIUDAD, 1965-1975

ALUMNO: RAÚL GALVEZ TIARDO | TUTOR: CARLOS GARCÍA UZQUEZ | año: 2009\_12

palabras clave: ESPONTÁNEO + WALLAZGO + INESPERADO + COTIDIANO + INTERACCIÓN

## 1. Introducción

El debate sobre la ciudad contemporánea nos sirve como telón de fondo sobre el que rastrear nuevas estrategias urbanas que respondan a los cambios culturales del habitar humano. Abordar experimentos urbanos de la década de 1960, que contribuyeron a la articulación de un contra-discurso del urbanismo hegemónico, resultan oportunos hoy como punto de partida para repensar la ciudad a través de la incertidumbre, la espontaneidad y lo casual.

## 2. Objetivos

Para llevar a cabo esta tarea, el trabajo de investigación se marca tres objetivos principales:

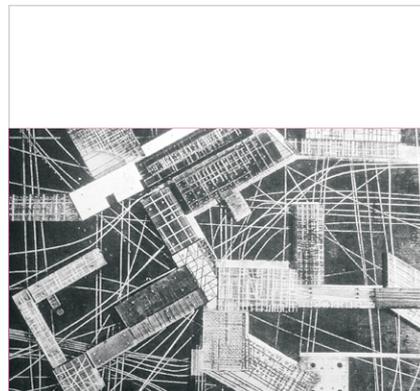
Objetivo 1: Análisis y discusión de proyectos urbanos del período entre 1965-1975, localizando conceptos se correlacionan en los diferentes proyectos, que aquí denominaremos conceptos-secuencias.

Objetivo 2: Influencias contemporáneas de los proyectos urbanos analizados y desarrollo de algunos de los proyectos coetáneos que ejemplarizan dichas influencias.

Objetivo 3: Definiciones de los conceptos-secuencias, extraídas de los diferentes experimentos urbanos y que en su conjunto definiría el paradigma de la Serendipicity.

La mirada contemporánea sobre la ciudades desterritorializadas requiere del reconocimiento de los vectores que afectan a una realidad urbana densa, obligada a convivir con discursos cruzados, que llegan a ser fracturados y disléxicos. Las ciudades no son simplemente una cuestión de forma, sino un estado mental; son la principal puesta en escena de las sociedades y el lugar privilegiado para esa convivencia entre extraños, que por estímulos pasan a ocupar lugares insospechados, incluso no físicos. Las ciudades actuales deben afrontar la coexistencia de lo hipertecnológico y lo mediocre habitando en un mismo espacio y tiempo; los no-lugares modernizados y los hiper-lugares abandonados. Esas ciudades han modificado su forma, han perdido su centro, se han fragmentado y han modificado su estilo de vida hasta el punto que cabe cuestionar que la vieja ciudad pueda cumplir las funciones civilizatorias y de urbanidad.

En su análisis sobre la noción de subjetividad<sup>3</sup>, Guattari nos previene del peligro de su petrificación desde el momento en que se pierde el gusto por el acontecimiento singular, por lo diferente y lo imprevisto. Poblaciones desarraigadas, sin futuro, dentro de las mismas



New Babylon, grupo de sectores  
arqueologiadelafuturo.com <http://bit.ly/uVRPyx>



New Babylon, gran sector amarillo, 1967.  
plataformaarquitectura.cl <http://bit.ly/vnx6KB>



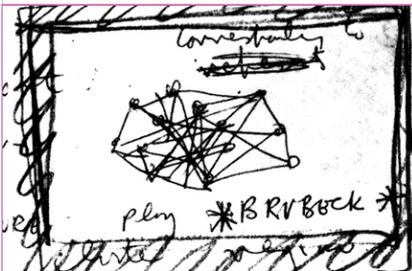
SEJIMA, Kazuyo; NISHIZAWA, Ryue: Glass Pavilion, Ohio.  
plataformaarquitectura.com <http://bit.ly/sQYPP3>



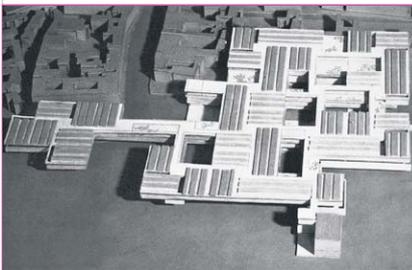
FRIEDMAN, Yona: Centro fluvial Huangpu, en Shangai.  
Pro Domo, Sevilla; Ed. Actar y Junta de Andalucía.  
Consejería de Cultura



BRN, Shigeru: Paper Log Houses en Kobe, Japón, 1994.  
michaeljamescasey.com <http://bit.ly/sPqiyT>



SMITHSON, Peter: Play Brubeck  
Team 10 Primer.



LE CORBUSIER, DE LA FUENTE, Julian: Hospital de Venecia  
<http://bit.ly/uLg5jR>

ciudades capitalistas desterritorializadas, una sociedad cuya única finalidad es la producción de bienes materiales o culturales estandarizados, que no permiten la expansión ni el desarrollo de las capacidades humanas. La infantilización de los comportamientos y la constante búsqueda de la felicidad, anestesia y postergan hasta lo inadmisibles los instintos y sentimientos propios de la condición humana.

La arquitectura se encuentra requerida por la sociedad como conductora de libertades provisionales, en situaciones concretas. Experiencias específicas que se recorren a través de las sensaciones. Los referentes desde los que pensar en la libertad como principio social los encontramos en aquellos donde lucharon por la conquista de la libertad en el lugar natural de los conflictos socio-políticos y de los nuevos cambios sociales, la ciudad, un lugar cultural donde crecieron una amplia serie de ideas y proyectos cuya intención principal no era otra que la de construir espacios abiertos para una nueva sociedad en libertad, cuya forma de vida siempre transitoria se iba definiendo según la lógica de los acontecimientos.

Recomponer una tierra humanamente habitable supone una labor que requiere la creación de ámbitos para la proyección emocional del sujeto y la colectividad en el espacio, estar abierto a lo espontáneo, al hallazgo afortunado e inesperado, a lo cotidiano, a la improvisación, a la casualidad, a la coincidencia o al accidente, a la interacción con el otro, son factores que llevarán a poner cada vez más el acento sobre la ciudad como medio de producción de la subjetividad mediante nuevas prácticas arquitectónicas que retoman el concepto de serendipia para encontrar lo que no se esperaba. Serendipity es por tanto, una ciudad que ofrece condiciones propicias para la creación improvisada, capaz de suscitar lo imprevisto y de hacerlo útil. Un modelo de funcionamiento creativo que propicia encuentros imprevistos que generan proyectos interesantes.

### 3. Metodología

La metodología es de tipo teórica y consiste en la creación de las condiciones para explicar las circunstancias de los doce conceptos-secuencias en los proyectos estudiados, así como profundizar en sus relaciones y cualidades fundamentales para el conocimiento más completo de Serendipicity.

La investigación se centra en el análisis de estrategias urbanas que inducen a criterios de intuición, espontaneidad, por encima de lo certero y lo preciso. El análisis permite la descomposición en diferentes partes y cualidades, en sus múltiples relaciones y componentes. El encuentro fortuito de tácticas de diseños urbanos distribuidas en seis capítulos o mesetas, que se conectan entre sí por nodos de enlace, doce conceptos que se van repitiendo en cada capítulo y cuya síntesis establece la unión entre las partes previamente analizadas y hace posible descubrir las relaciones esenciales y características generales entre ellas, en definitiva la Serendipicity.

La multiplicidad de catalizadores en las intervenciones creativas sobre el espacio público no son universales ni generales, sino que se circunscriben a territorios determinados con un

bagaje cultural e intereses concretos, y, que por tanto no puede traducirse en un único metarrelato<sup>7</sup>, sino en pequeños relatos separados y unidos por sensibilidades diversas a la hora de enfrentarse a las problemáticas del espacio público. No proponemos un sistema exhaustivo de análisis de relaciones novedosas entre planificación y ciudad, sino sólo seis mesetas<sup>8</sup>, como las llama Ignasi de Solà-Morales, o a la manera de las mil mesetas de las que hablan Deleuze y Guattari, desde las que ver, entender, problematizar y juzgar la compleja red de interacciones que existe entre cada uno de estos instrumentos y donde se deberá reconocer la propuesta de ciudad casual que ofrece la investigación.

Cada meseta o capítulo, tiene un clima propio, un tono o un timbre propio. Los doce conceptos, que aquí denominamos con-secuencias<sup>10</sup> (CONceptos-SECUENCIAS), se van entrelazando de una meseta a otra, o de un capítulo a otro, en secuencias. Existen, por tanto, varios aspectos posibles de cada concepto y así se refleja en cada meseta, a modo de marginalia, escritos en los márgenes que completan la lectura.

Como en el libro *Mille plateaux*, estamos interesados en la circunstancia de cada concepto, no en la búsqueda de la esencia de una cosa, porque de esta forma surge la posibilidad de introducir procedimientos, transmutaciones de las con-secuencias a cada entorno en el espacio y en el tiempo. Cada meseta debe, pues, trazar un mapa de circunstancias o consecuencias, que se irán repitiendo, transformando y ampliando con cada una de las mesetas. La unión de estos nodos formaría Serendipicity. Se puede comprender de forma más sencilla imaginando a un grupo de personas que escriben o dibujan una composición en secuencia. Cada persona escribe o dibuja por turnos en una hoja de papel, que es doblada para ocultar parte de lo realizado y a continuación lo pasan a la siguiente persona para otra colaboración a partir, únicamente, de unos puntos de conexión, que les son visibles; el resultado es conocido como un cadáver exquisito o *cadavre exquis* en francés.

Al igual que en el cadáver exquisito, lo importante de cada meseta son los nodos, finalmente visibles; los vínculos que permiten la construcción de la investigación, como resultado del despliegue de cada parte. Puede carecer de lógica por su carácter aleatorio o fortuito, pero la presencia de estos puntos de unión la justifica, al menos en el plano de la intuición.

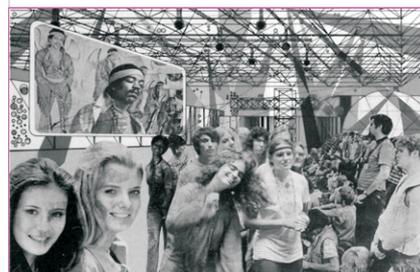
#### 4. Resultados

componer una visión distinta de las ciudades. Las propuestas presentadas aquí, a pesar de sus singularidades, hemos podido ir demostrando que compartían una serie de rasgos distintivos, puntos de conexión que se hacen visibles para cada obra. El cadáver exquisito que se va creando en la propia estructura de la investigación enlaza los conceptos que se van repitiendo en cada uno de los grupos y que dibujan una composición en secuencia. A continuación enunciamos los doce conceptos-secuencias que, a modo conclusión, resumiría las estrategias de improvisación en la Serendipicity:

1. Construcción de ambientes; 2. Condición infraestructural; 3. Transformación continua; 4. Extensión horizontal; 5. Oposición a la ciudad heredada; 6. Yuxtaposición al trazado urbano;



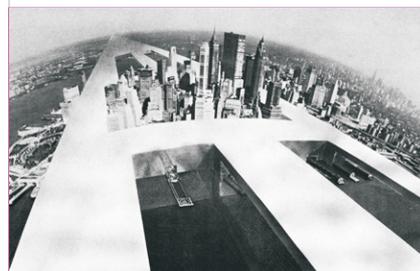
FOR: Terminal marítima de Yokohama, Japón, 2002.  
flickr.com <http://bit.ly/uxNIV7>



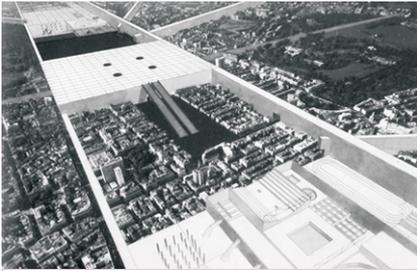
ARCHIGRAM: Interior del Centro de ocio en Montecarlo.  
archigram.westminster.ac.uk <http://bit.ly/ryIKIW>



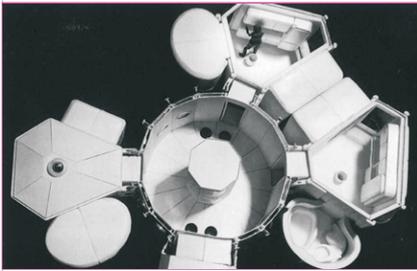
ARCHIGRAM: Cubierta del Centro de ocio en Montecarlo.  
archigram.westminster.ac.uk <http://bit.ly/ryIKIW>



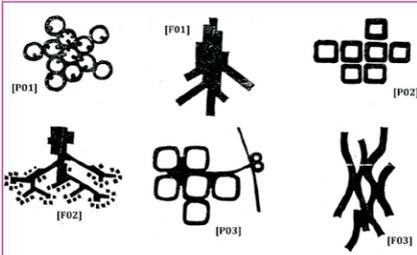
SUPERSTUDIO: Monumento continuo: New New York, 1969  
tallerdelacruz.wordpress.com <http://bit.ly/rC7Xct>



KOOLHAAS, Rem: Exodus or the voluntary prisoners of architecture, perspectiva de la Franja, 1972. ecosistemaurbano.org <http://bit.ly/bOPmsK>



KUROKAWA, Kisho: Celestial Theme Pavilion Osaka 70. arqueologiadelafuturo.blogspot.com <http://bit.ly/rqPvg6>



KUROKAWA, Kisho: Diagramas. arqueologiadelafuturo.blogspot.com <http://bit.ly/sh4VZJ>



Detalle del Nakagin Capsule Building flickr.com <http://bit.ly/rVAcLD>

7. Crecimiento ilimitado; 8. Participación social; 9. Imprevisible/improvisación; 10. Disolución del objeto único; 11. Confianza tecnológica; 12. Mezcla programática.

Lo expuesto, no implica que existan otras prácticas urbanas y otras posibles interpretaciones y análisis de las mismas que pudieran contribuir o incluso ampliar los conceptos y conclusiones que exponemos. Una vez expuestos los argumentos, concluimos la investigación afirmando que el valor y la aportación de esta tendencia hacia lo casual en la ciudad demuestra que es posible expresar crítica a través del diseño urbano. Porque más allá de este axioma, la arquitectura es un ámbito de combate simbólico que a veces deja de ser simbólico y se hace real. La función de la arquitectura quizá no sea producir un cambio social, pero todavía existen arquitectos que se empeñan en crear un clima oportuno donde ese cambio se devenga necesario.

## 5. Bibliografía

A lo largo de esta investigación hemos venido analizando una serie de ejemplos específicos de prácticas arquitectónicas que, en su agrupación y estudio retrospectivo, nos ofrecen una visión crítica del estudio de las ciudades durante el período que va desde 1965 a 1975. Los siete grupos de arquitectos que integraron el eje fundamental a partir del cual se vertebró este texto fueron la Internacional Situacionista, Groupe d'Étude d'Architecture Mobile (GEAM), Team 10, Archigram, Archizoom, Superstudio y los Metabolistas, que aportaron experiencias con un valor profético, ya que se configura como germen de prácticas posteriores realizadas en otros contextos urbanos, o que vivirán procesos urbanos similares, algunas recogidas también en la investigación para completar el eje estructurador, con aportaciones de otros estudios contemporáneos de arquitectura como SANAA, Shigeru Ban, FOA, CHORA y OMA. Hemos querido enfatizar, respondiendo a un compromiso radical con el contenido último de sus trabajos, dando visibilidad a los problemas sociales en la urbe, la primacía de la relación entre las cosas frente a las cosas mismas. Una finalidad que está en conexión con teorías políticas, sociales y urbanas de ambas épocas.

Para comprender el alcance es necesario traspasar las fronteras de la disciplina, pues esta nueva actitud de los arquitectos de la segunda posguerra es consecuencia de la influencia del pensamiento estructuralista de Claude Lévi-Strauss, el situacionismo de Guy Debord, la Teoría de los momentos de la vida de Henri Lefebvre, la democracia radical, Michel Foucault, la desterritorialización de Félix Guattari, Paul Virilio, o la Filosofía de la Simbiosis del propio Kisho Kurokawa, por nombrar algunos, que se nos ofrecen como referentes teóricos y paralelos a estas obras, y por lo tanto, voces ineludibles a la hora de desarrollar nuestros argumentos.