



PALABRAS CLAVE

Hiperobjeto,
Hiperproyecto,
Zeitgeist,
Arquitectura
Investigación proyectual

KEYWORDS

Hyperobject,
Hyperproject,
Zeitgeist,
Architecture
Project research

HIPERPROYECTOS. ARQUITECTURAS PARA UN NUEVO ZEITGEIST

HYPERPROJECTS. ARCHITECTURES FOR A NEW ZEITGEIST

> **FEDERICO ELIASCHEV**

Universidad de Buenos Aires
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Centro POIESIS

RECIBIDO

19 DE ABRIL DE 2023

ACEPTADO

15 DE JUNIO DE 2023



EL CONTENIDO DE ESTE ARTÍCULO
ESTÁ BAJO LICENCIA DE ACCESO
ABIERTO CC BY-NC-ND 2.5 AR

> **CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO (NORMAS APA):**

Eliashev, F. (2023, mayo-octubre). Hiperproyectos. Arquitecturas para un nuevo *zeitgeist*. [Archivo PDF]. *AREA*, 29(2), pp. 1-11. Recuperado de https://www.area.fadu.uba.ar/wp-content/uploads/AREA2902/2902_eliashev.pdf

RESUMEN

El *zeitgeist* de nuestro tiempo se identifica por su carácter mediatizado, anteponiendo y construyendo realidades virtuales que conforman nuevos modos de relacionarnos con los objetos; antes inertes y ahora inteligentes e interconectados. ¿Es posible concebir la arquitectura como un vector que incide y pone en crisis el *zeitgeist*? La ontología orientada a objetos propone romper con la idea de correlación sujeto-objeto para pensar los objetos como un actante más dentro de un mundo de actantes humanos y no humanos. De aquí surge también el concepto de Hiperobjeto, acuñado por Timothy Morton, y el llamado a activar un ciclo de recuperación de nuestro planeta a través de esta nueva ontología. El trabajo propone la categoría de Hiperproyecto, como propuesta reparadora en el Antropoceno, buscando evitar la abyección de la solidez perturbadora y consecuente del desdoblamiento de la realidad en la virtualidad.

ABSTRACT

The zeitgeist of our time is shown by its mediatized character, that shapes constructing virtual realities and new ways of relating to objects; before inert and now intelligent and interconnected. Is it possible to conceive of architecture as a vector that affects and puts the zeitgeist in crisis? Object-oriented ontology proposes to break with the idea of subject-object correlation to think of it in line with more actant within a world of human and non-human actants. From here also arises the concept of Hyperobject coined by Timothy Morton and the call to activate a cycle of recovery of our planet through this new ontology. The work proposes the category of Hyperproject, as a restorative proposal in the Anthropocene, seeking to avoid the abjection of the disturbing and consequent solidity of the unfolding of reality in virtuality.

> ACERCA DEL AUTOR

FEDERICO ELIASCHEV. Doctor en Arquitectura, Magíster en Diseño Avanzado y Arquitecto por la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo (FADU) de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Es co-director del centro de investigación POIESIS de la FADU-UBA, profesor titular de la materia de grado Investigación Projectual y Director de la Maestría en Investigación Projectual orientada a la vivienda de la FADU-UBA.

Es director de investigación UBACyT y tutor de diferentes investigaciones con sede en la UBA. En 2018 ha sido galardonado con el 1º premio de la Bienal CPAU (Consejo profesional de Arquitectura y Urbanismo) a la mejor investigación publicada por su libro DPS. *Dispositivos Projectuales Sensibles*.

✉ <federico.eliashev@fadu.uba.ar>

El *zeitgeist* de nuestra sociedad actual

Independientemente de los rasgos locales, existen características que subsisten, insisten y son comunes al mundo globalizado.

Ya sean culturas de tipo colectivistas como las asiáticas o individualistas como las occidentales, incluso tal vez en los regímenes teocráticos o autocráticos, se distingue una forma de estar en el mundo particular. Herder en el siglo XVIII y Hegel en el siglo XIX desarrollan el concepto de *zeitgeist* para referirse al espíritu de la época.

El *zeitgeist* de un pueblo cumple la función de instituir la identidad simbólica, cultural y temporal, y al mismo tiempo histórica, de un colectivo humano en una época dada. Eduardo Vizer y Helenice Carvalho (2019) explican que, en términos actuales, se puede decir que “construye” imaginaria y conceptualmente ciertas características propias de un colectivo en un momento dado, diferenciándolo de otros momentos y pueblos. Avanzan en la caracterización del que corresponde a esta época:

El *zeitgeist* de nuestros tiempos se manifiesta preponderantemente en las Tecnologías de Información y Comunicación, en las redes sociales, la digitalización creciente de la información y la propia producción material, así como las prácticas humanas cotidianas. Las instituciones, la política y la economía tienden a “mediatizarse” en el mundo virtual de pantallas omnipresentes (p. 25).

En los últimos treinta años, la evolución del *zeitgeist* ha respondido en gran medida al avance de las nuevas tecnologías y el modo en que estas han transformado la sociedad. Lidiamos con un *zeitgeist* mediatizado y acelerado que avanza ferozmente en todos los ámbitos de la sociedad. Utilizamos el término *mediatizado* en el sentido que le da Paul Virilio (citado en Valle, 2022), para quien “estar mediatizado es estar privado de derechos inmediatos”. Como explica Agustín J. Valle (2022), los derechos son potencias que, al quedar delegadas en el dispositivo, se nos privan. Y llama la atención al descubrir que las pantallas son artefactos que iluminan, no para hacer visible otra cosa, sino para apegar los ojos a sus rayos. De esta forma, la mediatización nos conecta, a condición de separarnos. Algoritmos que analizan macrodatos (*big data*) proliferan por las redes para

conocer nuestros gustos y deseos, a quién amamos y a quién odiamos, adivinando nuestros sueños, tratando de vendernos cosas, retroalimentando un capitalismo de plataformas que avanza en todos los frentes (Srnicek, 2018).

El *zeitgeist* contemporáneo está caracterizado precisamente por la mediatización que propone, su inmaterialidad y su evanescencia. Las vivencias se contenidizan, todo se graba y se fotografía, todo se comparte. Una suerte de *zeitgeist* estratificado donde algunos rasgos son deslocalizados y se combinan con fenómenos que responden a lógicas propias de cada cultura.

Seguimos a Nick Srnicek (2018) cuando sostiene que no estamos ante una nueva fase del capitalismo; sino que atravesamos un ciclo de aceleración producto de la réplica de este en la era de la revolución digital. ¿Acaso esta mediatización digital permanente que identificamos como el *zeitgeist* contemporáneo contribuye a esta aceleración?

La computación ubicua o *internet de las cosas* nos obliga a comprender un nuevo modo de relacionarnos con los objetos, planteando la caducidad de la vieja noción de objeto inerte y remplazándola por la de objeto inteligente e interconectado con otros objetos. Como veremos, será la filosofía nuevamente quien aporte herramientas teóricas apropiadas. Nos referimos al concepto de “Hiperobjeto” introducido por Timothy Morton (2021) uno de los exponentes más interesantes de la ontología orientada a objetos (OOO)¹.

A principios de este siglo, nos convencimos de la “liquidez” de la modernidad según Zygmunt Bauman (2003), y tomamos como reveladora aquella vieja frase de Marx y Engels “Todo lo sólido se desvanece en el aire”. Hoy entendemos que la liviandad y aceleración del nuevo *zeitgeist* oculta un fuerte costado de solidez. Si descubrimos el velo, veremos que la hiperconectividad del planeta sería imposible sin la infraestructura colosal de cables que se hunde en los mares o la enorme masa de chatarra espacial que orbita nuestro planeta. Seguramente la era de la explotación fósil esté pasando de moda; sin embargo, cuando vemos mega factorías cuyo único objetivo es minar criptomonedas y para ello insumen la misma cantidad de energía que requieren ciudades enteras, sólo cabe pensar en las fuertes contradicciones que encierra el mundo hacia el que nos dirigimos. Si la liquidez es una metáfora posible para este *zeitgeist* contemporáneo, también lo es su tendencia a ocultar su pesadez,

1. Veremos posteriormente como la OOO (ontología orientada a objetos) representa una corriente del pensamiento contemporáneo sumamente interesante para reflexionar sobre el modo en que la Arquitectura, en cuanto disciplina que relaciona objetos o entes en el espacio, se monta sobre este nuevo *zeitgeist*.

su solidez detrás de su aparente liviandad. Ya Bauman (2003) premonizaba esta contradicción cuando afirmaba que hay líquidos que en pulgadas cúbicas son más pesados que muchos sólidos, pero de todos modos los percibimos livianos. Morton (2021) retoma la idea, en estos términos:

Marx estaba parcialmente equivocado cuando en *El manifiesto comunista* afirmó que en el capitalismo “todo lo sólido se desvanece en el aire”. No vio la hipersolidez que exuda el espacio vacío del capitalismo. Este real que exuda ya no puede ser ignorado, de modo que incluso cuando el derrame supuestamente “es pasado pisado”, acá está kilómetro tras kilómetro de hilos de petróleo debajo de la superficie, metros y metros cuadrados de exudación flotando en el fondo del océano (p. 197).

El *zeitgeist* que atravesamos es un líquido denso y pesado que tapiza y recubre la tierra describiendo una nueva era geológica, el Antropoceno².

La pandemia de la COVID-19 produjo una brutal aceleración de este proceso que describíamos anteriormente. A pocos días de declarada la pandemia, ya no quedaron actividades que no se hubieran mediatizado por las plataformas digitales. Incluso se pudo observar como millones de desocupados, producto del derrumbe del viejo capitalismo, fueron reconvertidos y precarizados en nuevos proletarios de plataformas; pequeños comercios y almacenes barriales, reconvertidos en tiendas virtuales. Sin dudas, la emergencia surgida en 2019 pasará a la historia como uno de los momentos paradigmáticos de este siglo. Una meseta, un nuevo sentido, que logra entidad justamente a partir de ser reconocido por todos y todas en cada lugar del mundo. Entendemos que asistimos a lo que Norbert Elías (1987) denomina un cambio civilizatorio. El ser humano tiene esa capacidad de adecuarse y adaptarse a las coacciones hasta naturalizarlas. A las coacciones externas le siguen procesos coactivos internos, de autorregulación o auto-limitación, que se vuelven inconscientes y piezas fundamentales dentro de la compleja y rizomática red donde queda configurado el poder. Hoy, llamar por teléfono puede considerarse una severa invasión a la privacidad; por lo que, antes de este contacto a distancia, lo cortés es enviar un mensaje por chat para preguntar si se puede llamar.

No media una forma de coacción vinculada a la violencia física. Los sistemas de coacción, de control del individuo, evolucionan de modos explícitos a modelos silenciosos y subrepticios. Paradójicamente, aquellos que se alarman por escuchar la voz del otro en lugar de recibir un *emoticon* exponen, sin ningún reparo, su vida o sus ficciones de la misma en redes sociales, esperando con fruición agrardarle al resto. “Desde hace poco tiempo se está produciendo una inversión que nos muestra cómo estas tecnologías se convierten de modo imperceptible pero cada vez más masivo, en una instancia menos destinada a informar que a orientar la acción humana” (Sadin, 2018, p. 52).

¿Sucederá en el corto plazo lo mismo con las videollamadas? ¿Serán una instancia previa necesaria a cualquier encuentro real entre personas? ¿Acaso en un futuro próximo estará mal visto proponer un encuentro físico real antes de uno virtual? Pareciera que estas nuevas interfaces o mediatizaciones digitales actúen como nuevas capas entre corporalidades humanas. Nuevos pliegues, nuevas tramas, que se asientan sobre otras ya existentes. Las plataformas de videojuegos en línea se convirtieron en verdaderos espacios de encuentro para niños y preadolescentes. En las plazas virtuales no se hace de noche; no se hace tarde para volver a casa porque ya estamos en casa; no se acaban las fichas. Siempre se puede hacer algún trabajo para lograr tener más dinero virtual. En las plazas virtuales, los acosadores están muy bien camuflados detrás de identidades falsas y son muy difíciles de detectar aún para el más avezado de los padres. Seguir pensando que el espacio de juego de un niño es un cuarto lleno de juguetes, es de gran inocencia. El modo en que los niños se vinculan socialmente dentro de estas plataformas es una característica fundante de la mediatización propuesta por el *zeitgeist* contemporáneo y un tema que la Arquitectura debe abordar. El mercado tiene hoy más que nunca herramientas poderosas para moldear nuestra subjetividad, para crearnos necesidades y retroalimentarlas hasta el final de nuestros días. Empresas como Unreal y su flamante *meta human creator* desafían la literatura de ciencia ficción más sofisticada. Plataformas como Earth-2 postulan la posibilidad del negocio inmobiliario en territorios virtuales. ¿Es el pasaje hacia el metaverso propuesto por Mark Zuckerberg la reacción más lógica del capitalismo ante la inminente realidad de la destrucción de nuestro medio ambiente?

2. El concepto fue propuesto Paul J. Crutzen y Eugene F. Stoermer (2000) para explicar la existencia de un umbral crítico frente al calentamiento global y la pérdida de biodiversidad. Esta definición geológica fue retomada posteriormente desde la filosofía, la antropología y las ciencias sociales (Haraway, 2003; Latour, 2014; Viveiros de Castro y Danowsky, 2014). El historiador hindú Dipesh Chakrabarty (2014) ha planteado una dislocación de temporalidades, a partir de la desconexión entre la escala humana y la no humana, visibles en las diferencias entre la narrativa geológica respecto de aquella otra con la cual nos representamos la historia de nuestras sociedades. La aceleración de los cambios hace que nuestra historia sociocultural se convierta en historia biogeofísica. Chakrabarty sostiene que a nivel conceptual se producen ciertas fallas. La primera refiere a nuestro conocimiento de la incertidumbre radical que introduce el cambio climático; la segunda falla remite a aquellas cuestiones asociadas a los diferentes planos de la justicia –social, intergeneracional, entre países pobres y países ricos–; y la tercera está referida a la preeminencia de las narrativas emancipatorias antropocéntricas, centradas en el bienestar material (autores citados en Swampa, 2019).

¿Se elige construir un mundo virtual para dar continuidad a las lógicas de hiperconsumo y poder seguir replicando los objetos? ¿Es el metaverso la consecuencia lógica de la sobreexplotación del planeta?

La Arquitectura y el *zeitgeist*

Todas las disciplinas se ven atravesadas e implicadas en este proceso. La Arquitectura, en este punto de inflexión de la cultura, tiene que necesariamente poner en crisis sus fundamentos, del mismo modo en que lo hizo a principios y mediados de siglo XX, con la primera y segunda era de la máquina, como escribiera Reyner Banham (1985).

Es dable pensar que estamos ante una tercera era de la máquina que sería preciso comenzar a escribir desde la Arquitectura. En el contexto de una nueva economía mundial, más atravesada por la investigación y el desarrollo que por el comercio internacional de materias primas, es preciso pensar o repensar la Arquitectura en clave de investigación y experimentación. Es decir, la investigación proyectual se vuelve desde todo punto de vista fundamental.

¿Qué rol debería adoptar la Arquitectura cómo disciplina que modela el hábitat humano frente a esta mediatización?

¿Oponerse férreamente y *abyectar*³ el tema, dejando la espacialidad simulada digitalmente a programadores sin ninguna formación que, con la ayuda de arquitectos y diseñadores mercenarios, modelarán los espacios de encuentro virtuales en los próximos años?

¿Trabajar sobre el emergente y anexar esta finalidad externa como un tema a elaborar disciplinarmente en los distintos campos: profesión, formación, investigación?

Frente al metaverso como respuesta del mercado a los problemas que conlleva la sobreexplotación del planeta, la Arquitectura podría ensayar otras respuestas menos *abyectivas*. Respuestas disciplinares que no impliquen necesariamente la auto segregación o el negacionismo. En esa línea, resulta productivo para el pensamiento proyectual incorporar las nociones de Hiperobjetos e Hiperproyectos.

Los Hiperobjetos

Entre un conjunto de voces que describen y toman posición frente a las características del *zeitgeist*, los filósofos Graham Harman (2015) y Timothy Morton (2021; 2020) expresan una señal de alerta ante los sesgos metafísicos que inciden en una cultura

tecnocientífica que consciente o inconscientemente plantea la supremacía de los “sujetos” activos por sobre los “objetos” inertes o pasivos. En línea con Bruno Latour (2007) y su idea de “actantes humanos” y “actantes no humanos” persiguen la idea de una nueva “humildad”, entendiendo los daños que una cultura excesivamente antropocéntrica produjo en el ambiente. Desde la nueva teoría de la OOO, Morton (2021) difumina los límites clásicos del objeto, para proponer el concepto de Hiperobjeto. En sus palabras, un avión en vuelo es un objeto, pero existe un Hiperobjeto que es el sistema mundial de vuelos. Sólo desde esta mirada, el Hiperobjeto sistema mundial de vuelos explica la velocidad en la expansión de la pandemia.

La OOO abarca tanto entidades humanas como no humanas y busca igualarlas en un nivel ontológico. Se trata de fenómenos que no son directamente observables, son transdimensionales. Sin embargo, se manifiestan, aunque no formen parte de la agenda contemporánea. Según Morton (2021), los Hiperobjetos no son percibidos en su totalidad, sino que ocupan “un espacio de fase de alta dimensión que los hace imposibles de ver como un todo a partir de una escala humana tridimensional normal”. La correlación sujeto-objeto plantea una suerte de vector que impide ver la cara oculta del objeto.

Tres rasgos caracterizan a los Hiperobjetos.

- > Su viscosidad. Morton afirma que los Hiperobjetos se adhieren a las cosas con las que se relacionan y entiende esta característica como una cualidad viscosa.
- > Una existencia definida como no local. Cualquier manifestación local de un Hiperobjeto no es directamente el Hiperobjeto. Debemos entenderla como la fase que se muestra de la luna.
- > Una escala temporal no humana (temporalidad gaussiana), cuya existencia nos excede.

Desde el centro de investigación POIESIS de la FADU-UBA, estamos invitando a pensar una Arquitectura que actúe en un contexto de tensas relaciones entre Hiperobjetos, donde a determinados momentos de paz o estabilidad entre ellos le siguen momentos de crisis y tensión. Momentos de crisis no como hechos aislados sino como fases de Hiperobjetos complejos.

El cambio climático producto del calentamiento global, uno de los Hiperobjetos preferidos en el discurso de Morton, es a su vez producto de la desmesurada explotación de los recursos naturales perpetrada

3. Uso el neologismo *abyectar* en su literalidad etimológica. Ab (alejamiento) *-yectar* (expulsar). *Abyectar* sería un modo de proyectar dejando por fuera cuestiones extremadamente importantes, aunque incómodas para determinados propósitos.

por otro Hiperobjeto: el capitalismo. A su vez, existen fases del Hiperobjeto calentamiento global como los huracanes, los incendios forestales, las inundaciones, entre otras, que desatan o aceleran otras emergencias como las crisis habitacionales. Las fases de los Hiperobjetos son contingentes, su aparición puede gatillar la manifestación de fases de otros Hiperobjetos. En este sentido, la irrupción de la pandemia de 2020 es un claro evento del orden de lo contingente, la manifestación de una fase del Hiperobjeto capitalismo. El salto desmesurado en la tasa de pobreza, su concomitante aumento de gente sin techo en la pospandemia es una posible resonancia de esa fase.

Los Hiperproyectos

En principio podemos identificar Hiperobjetos humanos y no humanos. Un agujero negro sería claramente un Hiperobjeto no humano y no mucho más podríamos decir de ello. Todos los aviones en vuelo del mundo, podríamos decir, conformarían el Hiperobjeto humano “vuelos del mundo”. La diferencia radical entre ambos es que podemos ubicar un origen, una causa eficiente de la existencia del Hiperobjeto vuelos del mundo. Es decir, los pioneros de la aviación sin darse cuenta estaban proyectando un Hiperobjeto, ignorando en absoluto la importancia que iba a tener en el devenir de la sociedad capitalista dicho descubrimiento. ¿Es posible esto? ¿Puede proyectarse un Hiperobjeto? Atendiendo a uno de sus rasgos, la temporalidad radical, pareciera difícil, aunque, el ejercicio consciente respecto de los alcances hiperobjetuales de lo que estamos proyectando sería deseable para evitar efectos inesperados producto del despertar de fases no previstas, no deseadas. En principio y sólo provisionalmente, conjeturamos que es posible proyectar Hiperobjetos que entren en resonancia con Hiperobjetos ya existentes y que tengan una clara determinación de ejercer poder sobre los mismos para ponerlos en jaque, visibilizar sus fases más ominosas, tener efectos reparadores. En esta línea, llamaremos “hiperproyectar” al ejercicio del proyecto de arquitecturas con rasgos hiperobjetuales. Es decir, que por un lado tienen carácter viscoso, son no locales y poseen una temporalidad que excede la temporalidad humana y, por otro lado, cobran consciencia de la condición abyectiva de la práctica del proyecto tradicional. Volviendo al principio si entendemos que la disciplina opera dentro de un *zeitgeist*

mediatizado y acelerado, una de cuyas características más importantes es la abyección del problema ambiental, si asumimos como posible la descripción del mundo ejercida desde el realismo especulativo atravesado por Hiperobjetos en tensión, pareciera lógico anteponer una fuerza acorde para posibilitar la afectación de dichos Hiperobjetos en una dirección menos ominosa. Esa es la fuerza del Hiperproyecto. En este punto es preciso insistir en el carácter abyectivo del proyecto moderno, en términos de dejar por fuera de la ecuación todo aquello que resulta un impedimento para su ideal de progreso. Este trabajo se propone partir de la base de la categoría de Hiperobjeto para plantear la incorporación de una nueva categoría, la de los Hiperproyectos. Esto implica, proyectar desde un abordaje sistémico y multiespecie, potencialmente aplicable a distintos escenarios y contextos territoriales. Entender al proyecto como un Hiperproyecto implica difuminar los límites disciplinares, abrir los compartimentos estancos de la disciplina para sensibilizarlos con el nuevo *zeitgeist*. Pensar en Hiperproyectos implica un nuevo enfoque para la interdisciplina. Ya no una Arquitectura asesorada por otras disciplinas, sino la Arquitectura como una disciplina más en un ecosistema de disciplinas que se indexan, se sensibilizan y actúan en ecología. Una Arquitectura ya no ejercida por estudios u oficinas de arquitectura, sino por colectivos de arquitectos, artistas, filósofos y científicos. Proponemos programar diferentes estrategias metodológicas para la generación de Hiperproyectos. Partiremos de la base de que los Hiperproyectos operarán en el contexto de un ecosistema de Hiperobjetos. El primer paso será entonces el análisis de Hiperobjetos específicos sobre los cuales operará nuestro Hiperproyecto. Aquí será importante detectar las fases que el Hiperobjeto oculta y que son potencialmente nocivas u ominosas. Para el análisis de Hiperobjetos específicos será importante acudir a herramientas no interpretativas, puesto que las mismas limitan la emergencia de fases. En este sentido, diferentes herramientas performativas como pueden ser las cartografías, los mapeos, las derivas, entre otras, pueden dar cuenta de informaciones que de otro modo no aparecerían. Por otra parte, la idea del trabajo por capas, para poner en perspectivas temporales más amplias determinados fenómenos territoriales puede ser también un recurso

valioso. En general, no ver un territorio ni una población en un período congelado de tiempo debiera ser una actitud importante para pensar en términos hiperproyectuales. En este sentido, entender la temporalidad radical como un recurso metodológico podría ser importante y motivar algunas posibles estrategias de acción sobre Hiperobjetos existentes. Una posible estrategia en este sentido podría ser acelerar artificialmente (Reis y Avanesian, 2017) algún rasgo del Hiperobjeto existente hasta producir su saturación y bloqueo. Otra estrategia interesante es la visibilización de fases o rasgos ocultos de un determinado Hiperobjeto. Esta es una estrategia retórica y que tiene por objeto la concientización de cosas o materiales abyectados. En este sentido, una variante sería la hiperbolización de determinados rasgos, esto es aumentar de un modo exagerado la cantidad de un determinado elemento en un Hiperobjeto. La experiencia contemporánea de Shigeru Ban podría ejemplificar algunas de estas características hiperproyectuales. Por un lado, se monta sobre fases del Hiperobjeto calentamiento global, atendiendo posibles mitigaciones o reparaciones. Es decir, la propuesta de Ban no abyecta el problema ambiental. En este sentido, sus propuestas operan como arquitecturas que construyen investigaciones proyectuales a partir de diferentes “contingencias” –inundaciones, tsunamis, terremotos– pero no lo hacen

diseñando objetos concretos y situados sino, diseñando prototipos que son parte de estrategias de mitigación más amplias que comprometen la participación de la población de manera activa. Se trata de estrategias no-locales, no situadas, aplicables a situaciones análogas en diferentes lugares del globo. Por otra parte, Ban explora diferentes alternativas tectónicas reutilizando elementos producidos por diferentes industrias, como en el caso de sus experimentaciones con tubos de papel o contenedores con fines, posiblemente, de visibilización de una producción industrial exuberante y contaminante. Existen experiencias de diferentes colectivos arquitectónicos en Latinoamérica –*La máquina de la curiosidad*, *Al borde* en Ecuador y *Grúa arquiteos* en Brasil, entre otros– que consideran al acontecimiento arquitectónico como un fenómeno cultural amplio que compromete distintas disciplinas y actores. Todos ellos intentan ejercer una oposición creativa y propositiva frente a los sistemas constructivos y de proyectación instalados por el mercado. En el caso de *Al borde* es de sumo interés el modo en que se reincorporan tectónicas abyectadas por la técnica moderna, reintroduciendo diferentes prácticas constructivas aborígenes del Ecuador, reinterpretándolas y sistematizándolas de tal modo de producir sistemas que las poblaciones locales pueden agenciar y luego hacer



Fotografía 1

Refugios para la emergencia para UNHCR - Byumba campo de refugiados, Rwanda (1999). Fuente: cortesía de Shigeru Ban.



Fotografía 2
 Nomadic Museum Santa
 Mónica - Los Angeles,
 USA (2006).
 Fuente: cortesía de
 Shigeru Ban.



Figura 1
 Great wall. Desarrollo
 de ecoturismo en en
 Huanghuacheng (2011)
 Beijing, China.
 Fuente: cortesía de
 Shigeru Ban.



Fotografías 3 y 4

Proyecto por encargo de Comunidad de Puerto Cabuyal
 Ubicación: Puerto Cabuyal, Manabí, Ecuador (2011).
 Fuente: cortesía *Al Borde*.

proliferar de acuerdo con sus necesidades. Es decir, no proyectan objetos concretos, sino procesos y estrategias, que luego las poblaciones pueden reutilizar. En este sentido, son soluciones que pueden ser deslocalizadas fácilmente, que se incorporan al acervo cultural de una población y en ese sentido quedan pegadas, embebidas en la sociedad.

Es en ese sentido que dichas prácticas poseen características hiperproyectuales y debieran funcionar como referencia para el modo de proyectar que defendemos aquí. En cuanto a las referencias hacia dentro de nuestro centro de investigación, la teoría de los dispositivos proyectuales sensibles⁴ (DPS) resulta interesante dado que permite entender al proyecto como

4. La teoría de los dispositivos proyectuales sensibles fue presentada en la tesis doctoral del Dr. Federico Eliashev (2017).

una entidad indexable, actualizable en determinados contextos, que incorpora tecnologías digitales para permitir y complejizar el acceso de información. Esta teoría plantea un modo de digitalización y automatización del procedimiento proyectual que no niega lo emergente ni los rasgos psicoafectivos autorales. Propone la lectura del territorio a través de una metodología no hermenéutica. Así, el autor deja de ser mediador entre el contexto y el proyecto. Se propone una háptica digital entre el territorio y el proyecto. La teoría del DPS intenta ubicarse como una teoría del proyecto no abyectiva de lo digital, aunque tampoco abyectiva de lo poético. Utilizar la herramienta para posibilitar la participación del usuario en vez de utilizarla con fines de simulación. En su tesis doctoral, Leandro Tomás Costa (2021) busca ubicar el proyecto como entidad reparadora, aliviadora del nuevo régimen climático, lo que denomina “arquitectura habitacional infraestructural”. Un nuevo régimen técnico, que nace de una III y IV Revolución Industrial superpuestas (Schwab, 2016; Rifkin, 2011), necesita de nuevas concepciones proyectuales. Costa incorpora la teoría biológica de la “transducción” (Simondon, 2015) como metáfora para pensar un modo de ingreso de las complejidades del contexto a través de una

lógica proyectual de dibujos, que funcionan como una dialéctica retórica y poética y van construyendo una arquitectura posible para el “nuevo régimen técnico”.

Asimismo, los últimos años realizamos diferentes experiencias proyectuales dentro del campo de los Hiperproyectos atendiendo a diferentes estrategias de generación. Detección de hiperobjetos, mapeo, trabajo por capas temporales, visibilización, aceleración e hiperbolización. Estas experiencias son una apuesta por complejizar el modo en que la disciplina asume la presencia de un *zeitgeist* acelerado y abyectivo. Conjeturamos que el proyecto tradicional poco puede hacer ante esta complejidad por lo que es preciso aventurarse hacia nuevas conceptualizaciones que, aunque equívocas y huidizas, permitan de a poco cerrar la brecha entre el desarrollo disciplinar y el avance cada vez más acelerado de nuestra sociedad. Tal vez, a partir de estas conceptualizaciones, la Arquitectura pueda superar el desacople existente entre el desarrollo disciplinar y el *zeitgeist*, después de centurias. Soltar amarras, dejar de *inspirarse en*, para comenzar a intervenir en el discurso social con respuestas propositivas ■

> REFERENCIAS

- Banham, R. (1985). *Teoría y diseño en la primera era de la máquina*. Madrid: Paidós Ibérica.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Costa, L. T. (2021). *Arquitectura habitacional infraestructural*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires.
- Eliashev, F. (2017). *Dispositivos proyectuales sensibles*. Buenos Aires: Concentra.
- Elías, N. (1987). *El proceso de la civilización: Investigaciones sociogenéticas y psicogenéticas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Harman, G. (2015). *Hacia el realismo especulativo*. Buenos Aires: Caja negra.
- Latour, B. (2007). *Nunca fuimos modernos. Ensayo de antropología simétrica*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Morton, T. (2021). *Hiperobjetos: filosofía y ecologías después del fin del mundo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Morton, T. (2020). *Ecología oscura*. Buenos Aires: Paidós.
- Reis, M. y Avanesian, A. (2017). *Aceleracionismo, estrategias para una transición hacia el postcapitalismo*. Buenos Aires: Caja negra.
- Rifkin, J. (2011). *La Tercera Revolución Industrial*. Barcelona: Paidós.
- Sadin, E. (2018). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical*. Buenos Aires: Caja negra.
- Schwab, K. (2016). *La cuarta revolución industrial*. Ciudad de México: Penguin Random House.
- Simondon, G. (2015). *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*. Buenos Aires: Cactus.
- Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Buenos Aires: Caja Negra.
- Swampa, M. (2019). El Antropoceno como diagnóstico y paradigma. *Lecturas globales desde el Sur, en Utopía y Praxis Latinoamericana*, 24(84), pp. 33-54.
- Valle, A. J. (2022). *Jamás tan cerca. La humanidad que armamos con las pantallas*. Buenos Aires: Paidós.
- Vizer, E. y Carvalho, H. (2019). La mediatización del zeitgeist. Imaginarios en pantalla. *Inmediaciones de la Comunicación*, 14(2), pp. 25-41.