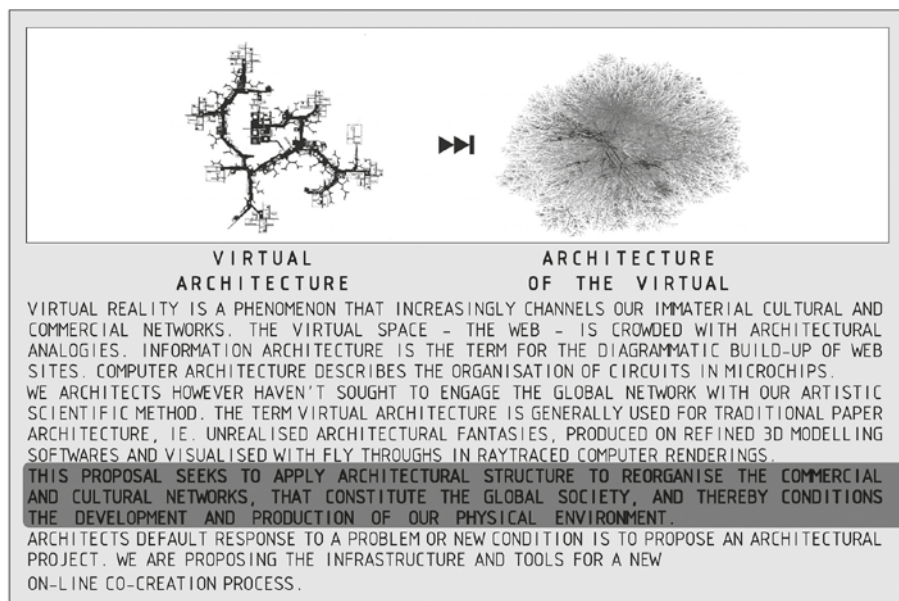


11 | Los fundamentos web de un jardín contemporáneo. O la e-itecture de PLOT como antecedente de Superkilen, de BIG. The web foundations of a contemporary garden. PLOT's e-itecture as a precedent for BIG's Superkilen

_Lluís Juan Liñán, Nicolás Maruri González de Mendoza



[1]

Principios de la e-itecture

El primer proyecto de PLOT, la extinta oficina fundada en el año 2001 por Bjarke Ingels y Julien De Smedt, no es un agitado edificio ni un plan urbanístico de inspiración biológica, ni siquiera una desconocida vivienda, sino una plataforma web ¹. Después de trabajar juntos en la sede de OMA en Rotterdam, esta dupla de arquitectos decidió establecerse en Copenhague con un plan de negocio inspirado en el *think-tank* de la oficina holandesa, de manera que, en lugar de dedicarse a la producción de edificios, PLOT se orientaría hacia la producción de estrategias de comunicación para otras oficinas de arquitectura ². Sin embargo, el plan no tardó en reorientarse cuando Ingels y De Smedt resultaron ganadores del concurso para un club náutico juvenil en la capital danesa, cuya construcción inauguró una expansiva carrera edificatoria que no hizo sino acelerarse cuando PLOT se dividió en BIG y JDS en el año 2006.

En su estela quedó un proyecto que pronto desaparecería de las publicaciones y archivos públicos de ambas oficinas, y que solamente dejó un rastro testimonial como uno de los iconos que componían en 2010 la constelación de proyectos de BIG en su conocido manifiesto afirmativo ³. El acrónimo que lo acompaña en esta publicación, "ITA", únicamente revela su significado en una visita retroactiva a la desaparecida primera versión del sitio web de PLOT: "Information Technology and Architecture" o "e-itecture" ⁴, una plataforma para el diseño arquitectónico en línea que resultó también ganadora de un concurso organizado en 2001 por la asociación de arquitectos de Dinamarca. Un proyecto inédito que, visto en perspectiva, parece encapsular los principios de una arquitectura pensada desde y para la era de internet, y que resuena inevitablemente con la prolífica producción posterior de Ingels y De Smedt.

No es necesario llevar a cabo un intenso ejercicio de interpretación para leer la propuesta como una suerte de manifiesto fundacional de PLOT. Como otras de las creaciones iniciales de la oficina danesa, Information Technology and Architecture no solo se materializó en los documentos presentados al concurso sino, también, en un inédito conjunto de documentos de uso interno que, definidos como "OBSERVATIONS," conceptualizan el proyecto, lo posicionan históricamente y lo desnudan en sus ambiciones ⁵. Vistos en paralelo, ambos juegos documentales coinciden en la razón de ser de la e-itecture: la universalización de las tecnologías de la información, de la dupla formada por ordenadores y redes de

Resumen pág 59 | Bibliografía pág 68

Universidad Politécnica de Madrid.
Lluís Juan Liñán. Arquitecto,
investigador predoctoral en formación
en la Universidad Politécnica de
Madrid, Guest Lecturer en la Umeå
School of Architecture y miembro
de rellam. Anteriormente, Wortham
Fellow en la Rice University School of
Architecture (2015-2017), profesor en
el Máster en Proyectos Arquitectónicos
Avanzados de la UPM (2017-2019)
y Visiting PhD en el MIT (2020). Su
trabajo académico y profesional ha
sido publicado en revistas como
Bracket y Journal of Architectural
Education, expuesto en las dos últimas
ediciones de la Bienal de Arquitectura
de Venecia, reconocido con el Bauwelt
Preis 2019. lluis.j.linan@upm.es

Universidad Politécnica de Madrid.
Nicolás Maruri. Arquitecto por
la Escuela Técnica Superior de
Arquitectura de Madrid. Doctorado
por la ETSAM con sobresaliente
Cum Laude, 2007. Beca Prometeo
en la Technische Hochschule Darmstadt.
Alemania. Máster en Edificación por
la Universidad Columbia, Nueva York.
Es profesor del Departamento de
Proyectos y profesor del Máster de
Proyectos Avanzados de la E.T.S.A.M.
Ha sido Secretario del Tribunal del
Proyecto de Fin de Carrera de la
E.T.S.A.M., profesor visitante en la
Universidad de Arizona. Actualmente
coordina el Grupo de Investigación
de Crítica Arquitectónica, ARKRIT.
Se asocia en 1987 con Atxu Amann
y Andrés Cánovas, habiendo recibido
más de ciento veinte premios
internacionales y nacionales. nicolas.
maruri@upm.es

Palabras clave
e-itecture, BIG, PLOT, Superkilen,
internet

Keywords
E-itecture, BIG, PLOT, Superkilen,
internet

Método de financiación
El proyecto que ha generado estos
resultados ha contado con el apoyo de
una beca de la Fundación Bancaria "la
Caixa" (ID 100010434), cuyo código
es LCF/BQ/ES17/11600019.

DOI
10.24192/2386-7027(2020)(v14)(11)

telecomunicación, proponía a comienzos del siglo XXI unas nuevas condiciones a la realidad que, por su naturaleza inmaterial, parecían escapar del alcance transformador del ejercicio arquitectónico. [1] Para corregir este desajuste, ITA no se planteó como un “proyecto” arquitectónico que respondiese a dichas condiciones, sino como un “proceso” que aplicase el pensamiento arquitectónico a su instauración planetaria.

La plataforma se presentó al concurso haciendo gala de un objetivo específico: recuperar para el ámbito de la arquitectura el diseño y control de ejecución de viviendas unifamiliares, esto es, el objeto constituyente de gran parte de los procesos de urbanización globales y que, según rezaba la propuesta, solo era objeto del trabajo de arquitectos en un 5% de las ocasiones. Para llevar a cabo este objetivo, la *e-itecture* se ofrecería como un sitio web que pondría al alcance de futuros propietarios una base de datos de proyectos de autor, así como las herramientas necesarias para transformarlos en proyectos específicos adaptados a contextos y condicionantes particulares. Dicho de otro modo, la *e-itecture* sería un entorno web que serviría para conectar personas interesadas en la construcción de una vivienda con todos los agentes del proceso de diseño y construcción, comenzando por el proyecto inicial y pasando por la financiación necesaria para su ejecución. En resumen, un entorno web para el diseño interactivo y la globalización de arquitecturas personalizadas y destinadas a circunvalar el control sobre el mercado residencial unifamiliar de grandes promotoras y contratistas privados.

Desde el punto de vista de los potenciales clientes, la plataforma se diseñó organizada en tres fases y secciones sucesivas: “investigación”, “co-creación” y “comunicación”. La primera se iniciaría con la selección de un “concepto de diseño” a partir de la consulta de una base de datos de prototipos espaciales proyectados por arquitectos de todo el planeta, organizados por tipología y tamaño; una suerte de propuestas de autor accesibles a escala global. [2] En paralelo, en esta fase se explorarían también localizaciones disponibles sobre un mapa interactivo [3] y se podría contactar con los agentes necesarios para llevar a cabo su adquisición. Una vez seleccionado el prototipo y la localización, el proceso pasaría a la fase de co-creación, iniciada con la puesta en contacto de los clientes con los arquitectos autores del diseño. Aquí, la plataforma mediaría la adaptación del prototipo a los condicionantes de la parcela y los deseos específicos de los clientes a través de videollamadas y distintas herramientas de edición puestas a su alcance. El ejemplo más claro de ello sería la Doll house o “casa de muñecas”, [4] un modelo virtual de la propuesta que los clientes podrían colonizar con mobiliario de su elección vinculado a los sitios web de sus casas comerciales. Concluida esta fase de diseño interactivo, la fase de comunicación orbitaría alrededor de la conexión del proyecto con un nuevo conjunto de agentes para su construcción definitiva, desde entidades financieras hasta los estudios de arquitectura locales encargados de supervisar la ejecución. El resultado del proceso: una arquitectura personalizada, económica y promotora de una forma de urbanización hecha de singularidades.

Desde el punto de vista de los arquitectos, el resultado sería otro: la asimilación de toda una serie de observaciones y principios disciplinares que, vistos en conjunto y en perspectiva, pasarían a definir las características esenciales de la fusión de la arquitectura con las tecnologías de la información que pasaría a marcar las lógicas proyectuales de Ingels y De Smedt. La más evidente, pero también la más decisiva, es la división del proyecto en investigación, co-creación y comunicación, así como las acepciones y mecanismos particulares que esta pareja de arquitectos vincularon a cada una de estas fases. Entre ellas, la que motivó la asociación del proyecto con la investigación es la observación de que “en la nueva

[1] “Observations”, Information Technology and Architecture, PLOT, 2001. Fuente: cortesía de Julien de Smedt.

[2] Information Technology and Architecture, documentación de concurso, PLOT, 2001. Fuente: Cortesía de Julien de Smedt.

[3] Information Technology and Architecture, documentación de concurso, PLOT, 2001. Fuente: Cortesía de Julien de Smedt.

¹ DE SMEDT, Julien. Correo electrónico con el autor, 5 de mayo de 2020.

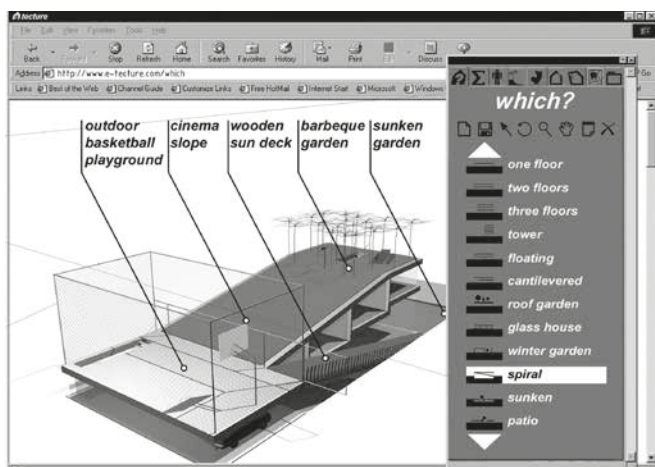
² FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis. “Autorretrato del artista joven”. *AV Monografías*, n° 211-212, 2019, pp. 4-6.

³ INGELS, Bjarke. *Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution*. Köln: Taschen, 2010, pp. 357-358.

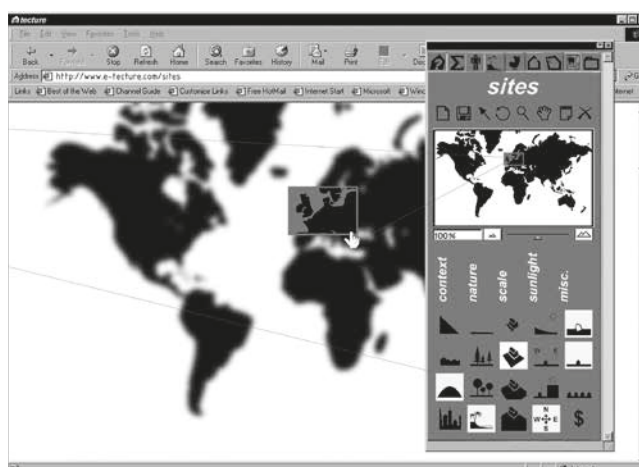
⁴ PLOT. “ITA,” accedido el 3 de mayo de 2020 a través de The Internet Archive. <https://web.archive.org/web/20040112093001/http://www.plot.dk/projects/ita.html>

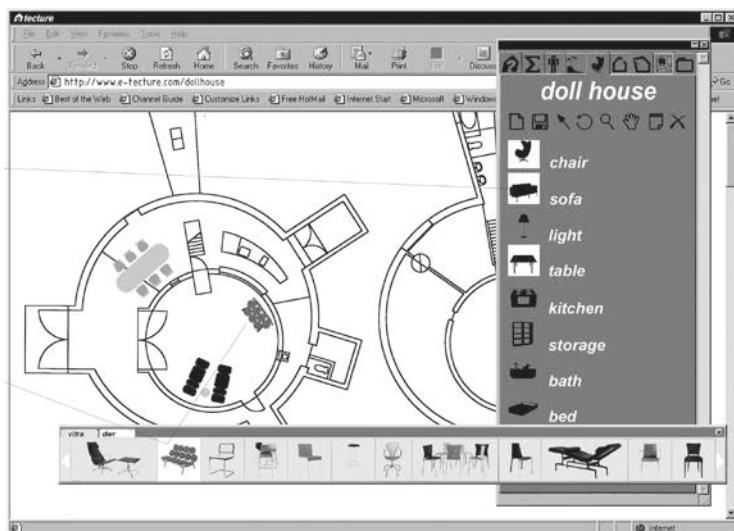
⁵ Ambos documentos han sido generosamente facilitados por Julien De Smedt. El presentado al concurso lleva por título “IT + ARCHITECTURE = e-itecture”, mientras que el de uso interno se titula “OBSERVATIONS”.

[2]



[3]





[4]

[4] Information Technology and Architecture, documentación de concurso, PLOT, 2001. Fuente: Cortesía de Julien de Smedt.

[5] "Observations", Information Technology and Architecture, PLOT, 2001. Fuente: Cortesía de Julien de Smedt.

economía global, virtualmente todos los materiales y técnicas están disponibles en algún sitio" ⁶, por lo que el punto de partida de la *e-itecture* no podía ser otro que el rastreo y la selección de los materiales, las referencias o las técnicas que transformar en un nuevo proyecto. La naturalización de este punto de partida, no obstante, pasaba necesariamente por la naturalización de una observación complementaria: "todo diseño puede ser adaptado o implantado con éxito en cualquier región [del planeta]" ⁷. Ello suponía asumir que, en el marco de la *e-itecture*, el germen del proyecto es independiente de su localización, o que el prototipo espacial antecede al conocimiento de su lugar de desarrollo. Y por lugar, Ingels y De Smedt no se referirían únicamente a un determinado contexto geográfico y geométrico, sino a un contexto específico en su historia, cultura y condicionantes socioeconómicos. En la realidad global, y desde el punto de vista de estos arquitectos, cualquier proyecto podría ajustarse a demandas y condicionantes locales al igual que cualquier tipo de comida puede encontrar su audiencia en cualquier ciudad del mundo, hasta el punto de que "un tipo de casa creado por cientos de años de patrones de vida indios puede ser el entorno perfecto para el estilo de vida de una pareja de internautas de Silicon Valley" ⁸. Para la *e-itecture* de PLOT, por lo tanto, la historia, la identidad o el estilo no estarían ya atados al tiempo ni al lugar, sino que no serían más, ni menos, que parte de los materiales puestos a disposición del ejercicio proyectual del siglo XXI. [5]

Salta a la vista la radical diferencia de esta visión con los planteamientos más extendidos en la tradición profesional danesa, y en particular la defensa del contexto y el conocimiento vernáculo como razón de ser del ejercicio proyectual que dominaba entonces tanto el discurso como la obra de arquitectos y urbanistas como Vandkusten, Gottlieb Paludan o Jan Gehl ⁹. La especificidad local, considerada por Ingels y De Smedt como factor de segundo orden destinado a modelar la adaptación del proyecto a su contexto particular, no sería sino un ingrediente añadido para la innovación arquitectónica en el tiempo de la red. En sus propias palabras, "la insistencia en el original arquitectónico", o de entender cada proyecto como un original único y específico, "es lo que evita la creación de arquitectura original" ¹⁰. La *e-itecture*, concebida desde la selección de soluciones existentes y planteada como un producto repetible y ajustable a múltiples contextos y condicionantes locales, se perfeccionaría por el contrario a partir de su distribución masiva y de los ajustes experimentados en cada una de sus adaptaciones específicas. Sería una arquitectura "exclusiva a nivel local pero omnipresente a nivel global" ¹¹, abierta en origen a la asimilación de innovaciones técnicas, materiales o conceptuales procedentes de una multitud de contextos.

De ahí el rol central que la co-creación debía asumir en el ejercicio proyectual. Convertida en una entidad accesible, transportable, repetible y ajustable, la *e-itecture* operaría en sí misma como una plataforma para la interacción de agentes y disciplinas diversas; una suerte de dispositivo de extracción que se alimentaría de una multitud de *inputs* e innovaciones técnicas para movilizar su propia evolución. Dicho de otro modo, la *e-itecture* se constituiría en un dispositivo bidireccional, afirmativo y declaradamente complaciente, ya que su objetivo último era la puesta en contacto de voces diferentes y voluntades divergentes: lo global y lo local, lo único y lo múltiple, lo formal y lo programático, lo económico y lo ecológico, lo exclusivo y lo accesible, lo pragmático y lo utópico ¹². Todos ellos planteamientos centrales del discurso practicado por Ingels y De Smedt a partir de entonces.

Así, y a pesar de haber desaparecido casi por completo de los recuentos oficiales de la obra de PLOT, BIG y JDS, las lógicas y observaciones de la *e-itecture* enmarcan los principios que han impulsado la producción de estas oficinas en la última década. Desde la ambición de entender la arquitectura como un dispositivo relacional, hasta la voluntad de conciliar demandas divergentes a través de la imaginación formal, pasando por el entendimiento de la práctica arquitectónica como una actividad global, la trayectoria de estas oficinas parece haber recorrido religiosamente los principios señalados en la propuesta para su plataforma web fundacional.

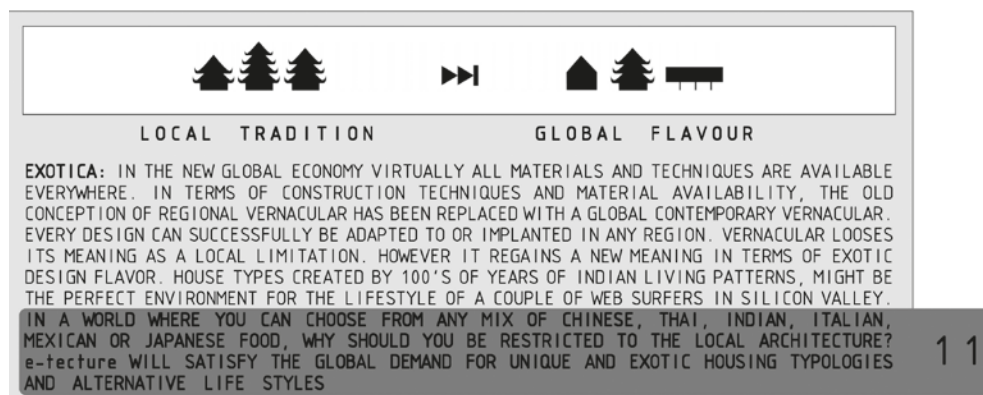
Sea como sea, en la constelación icónica que BIG utilizara en su manifiesto afirmativo para categorizar su obra y desentrañar sus conexiones internas, ITA, Information Technology and Architecture, solamente lanza un vínculo con una obra posterior: Superkilen.

Un jardín web

En Copenhague, cerca de la intersección entre la avenida Tagensvej y el bulevar Nørrebro, hay un Toro de Osborne. [6] Asentado sobre una pequeña colina verde, la silueta dibujada originalmente en 1956 por Manolo Prieto y replicada materialmente en medio millar de localizaciones de la infraestructura rodada de la Península Ibérica se encuentra acompañada, hacia el norte, por una farola de diseño decimonónico similar a las que pueblan numerosos municipios y ciudades del norte de Italia y, también, por un poste publicitario idéntico al que señala la tienda de donuts De Angelis en la ciudad de Rochester, en Pennsylvania. Hacia el sur, hasta que la Nørrebro se encuentra con la avenida Nørrebrogade, la secuencia de objetos exóticos que suceden al toro es demasiado amplia y heterogénea como para ser listada al completo, e incluye papeleras de la localidad británica de Blackpool, una tapa de alcantarilla de Zanzibar, un columpio de Kabul, barbacoas argentinas, una fuente de origen marroquí e, incluso, una pequeña superficie de arena rojiza traída desde territorio palestino. En total, 108 objetos de procedencia diversa –incluyendo en esta categoría once especies de árboles procedentes de otras tantas zonas del planeta– se suceden en los 750 metros que separan Nørrebrogade de Tagensvej, una superficie ocupada en el pasado por las vías del ferrocarril regional danés. Hoy, distribuidos por una superficie tricolor, los objetos conforman Superkilen, el resultado de un proyecto de regeneración urbana desarrollado entre 2007 y 2013 por BIG junto al estudio de paisajismo TOPOTEK 1 y el colectivo artístico SUPERFLEX¹³.

Sería impreciso definir estos objetos como réplicas, reproducciones, originales o copias. Todos presentan algo de cada definición, pero es la equivalencia inherente a su agrupación en categorías la que resulta imprecisa. Cada objeto presenta una cronología y una genealogía diferenciadas, desde su concepción original y su primera materialización hasta su traducción en suelo danés. Así, un gran pulpo azabache y de tentáculos reconvertidos en toboganes y obstáculos para el juego infantil tiene su doble en el parque Kitashikahara de Tokio, donde ameniza las actividades de niñas y niños de la capital nipona. Para su desplazamiento a Copenhague, un equipo de instaladores japoneses se trasladó hasta la capital danesa para llevar a cabo la ejecución del objeto según las modificaciones necesarias que lo hicieron compatible con la regulación local. [7] Otros objetos no necesitaron de traducción alguna. Un banco circular belga, un aparcabici noruego o unas barras para ejercicio al aire libre producidas por una compañía turca proceden de catálogos comerciales todavía en circulación, y solo hubieron de ser comprados e instalados en la superficie del parque lineal. El columpio afgano, por el contrario, carecía de cobertura comercial y de ataduras autorales; puede que incluso de referente material, ya que fue replicado a partir de varias fotografías tomadas en Kabul y encontradas en distintos rincones de la World Wide Web. Algo similar le sucedió al pequeño banco procedente de la región bañada por el río Omo, en Etiopía. En este caso, no

[5]



⁶ PLOT. "OBSERVATIONS." Documento inédito. Texto original: "In the new global economy virtually all materials and techniques are available everywhere."

⁷ PLOT. Ibidem. Texto original: "Every design can successfully be adapted to or implanted in any region."

⁸ PLOT. Ibidem. Texto original: "House types created by 100's of years of Indian living patterns, might be the perfect environment for the lifestyle of a couple of web surfers in Silicon Valley."

⁹ FRAMPTON, Kenneth. CAVA, J.M.; IBLER, Marianne. *Global Danish Architecture #4. Tradition & Crisis*. Aarhus: Archipress, 2009.

¹⁰ PLOT. Ibidem. Texto original: "The insistence on the architectural original prevents the creation of original architecture."

¹¹ PLOT. Ibidem. Texto original: "e-itecture will provide original house designs worldwide, where each design will remain exclusive locally even if omnipresent globally."

¹² INGELS, Bjarke. "Bigamy (You Can Have Both)". *Volume*, n° 13, 2007, pp. 52-53.

¹³ STEINER, Barbara. *Superkilen. A Project by BIG, TOPOTEK 1, SUPERFLEX*. Stockholm: Arvinius + Orfeus, 2013. Salvo que se indique lo contrario, las informaciones referentes a los objetos del proyecto y a la historia de su diseño están extraídas de esta obra.



[6]



[7]

obstante, la fuente del objeto no es una fotografía de las últimas décadas, sino de 1898; procede de un libro que retrata una expedición rusa sobre la zona donde, varias décadas más tarde, fueron descubiertos los restos de los primeros Homo Sapiens. Un recuerdo de un recuerdo ¹⁴, reconstruido en el segmento intermedio de Superkilen. [8]

En realidad, todos los objetos son recuerdos de recuerdos. El toro que culmina el parque, reducido hasta los cuatro metros y reproducido a dos caras, es la imagen que Tove Lerche y Conni Justesen asocian a sus vacaciones en España. “Eso es España. Cuando llego allí y veo el toro, digo: Ahora estoy en España” ¹⁵. Esta pareja de jubiladas danesas, residentes en el área colindante con Superkilen, viajaron en 2011 a la Costa del Sol junto con Rasmus Nielsen de SUPERFLEX hasta encontrarse con una de las siluetas construidas. Y de ahí se la llevaron de vuelta hasta Copenhague, aunque para ello no hizo falta sino acarrear una imagen del diseño de Prieto. El mismo viaje de ida y vuelta fue experimentado por otros cuatro grupos de residentes locales, que se desplazaron hasta Jamaica, Tailandia, Estados Unidos y Palestina para encontrarse con los referentes materiales de sus recuerdos y, de forma literal en el caso de la tierra extraída junto al muro que separa Cisjordania de Israel, transportarlos de vuelta a Superkilen.

El resto del centenar de árboles y piezas de mobiliario urbano que colonizan la superficie tricolor del parque lineal no se sometieron a un contacto tan directo con los residentes del barrio danés, pero su desplazamiento resultó también de la participación de algunos de ellos. Bien porque fueron seleccionados por los proyectistas a partir de propuestas lanzadas por distintos residentes en varias convocatorias públicas llevadas a cabo en 2008 a través de internet y de buzones de sugerencias instalados en la zona, o bien porque fueron señalados por algunos de los residentes a partir de una selección inicial realizada por los proyectistas. En todos los casos, los equipos de BIG, TOPOTEK 1 y SUPERFLEX ejercieron en último término como los comisarios que determinaron la disposición de los objetos que sobrevivieron a este proceso de “participación extrema” ¹⁶. En total, uno o varios objetos por cada una de las sesenta nacionalidades presentes en el barrio de Nørrebro, uno de los más multiculturales y conflictivos de Copenhague.

Más allá de simbolizar la diversidad cultural de la zona, los orígenes intencionales del proyecto se presentan, en las palabras de los representantes de cada uno de los equipos, tan divergentes como la genealogía de cada uno de los objetos. “Un vehículo para la integración” pensado para “generar un sentido de comunidad, de propiedad, de pertenencia” –propone Bjarke Ingels– ¹⁷. “Un parque *copy-paste*,” añade Jakob Fengler. “Una actualización de un jardín romántico inglés,” en opinión de Martin Rein-Cano; “un jardín mediático” ¹⁸. Un proyecto “inclusivista” que, volviendo a Ingels, propone “un lugar que no es armónico sino conflictivo,” en que los objetos congregados generan “un *display* de la mejor práctica global.”

A pesar del aura casual que las envuelve, no hay un ápice de improvisación en estas afirmaciones, ni tampoco contradicción en su divergencia. De hecho, la disposición paralela de planteamientos aparentemente contradictorios constituye la propuesta esencial de Superkilen, [9] al tiempo que señala su distinción con respecto a la suavización de bordes y la resolución de diferencias como estrategia fundamental de integración que caracteriza el trabajo de Gehl y de muchos de sus discípulos ¹⁹. Para los proyectistas de Superkilen, por el contrario, la integración pasa por conjugar la inclusión con el conflicto, y la propiedad con el copia-pegar, dos proposiciones imposibles de sostener si no fuese porque este es un jardín cuyas fuentes residen

[6] Toro de Osborne y cartel de De Angelis. Superkilen, BIG, TOPOTEK 1 y SUPERFLEX, 2013. Fotografía de Rene Passet CC BY-NC-ND 2.0. Fuente: <https://www.flickr.com/photos/passeti/11669134853/in/photolist-iManfe>

[7] Pulpo japonés en Superkilen. BIG, TOPOTEK 1 y SUPERFLEX, 2013. Fotografía de Mike Castleman CC BY-NC-ND 2.0. Fuente: <https://www.flickr.com/photos/miccastle/45738193115/>

[8] Banco originario del río Omo, Etiopía. Fuente fotográfica original y recreación en Superkilen. Fotografía de Torben Eskerod CC BY-NC-ND 2.0. Fuente: https://superflex.net/superkilen/object/22/Bench_Omo_River_Ethiopia/Africa

[9] Superkilen, BIG, TOPOTEK 1 y SUPERFLEX, 2013. Fotografía de Maja Manner CC BY-NC-ND 2.0 Fuente: <https://www.flickr.com/photos/majamanner/20598612956/>

en el imaginario colectivo de la sociedad global y en el espacio de los medios de comunicación; en las imágenes. Y las imágenes, como sabemos, son siempre compatibles ²⁰. Y los objetos que proponen Superkilen son imágenes; el hecho de que algunos manifiesten sus orígenes imaginarios más explícitamente que otros es indiferente. Tanto el banco etíope extraído de una fotografía decimonónica como el toro extraído de un recuerdo, e incluso la tierra cisjordana, tienen su referente en el *mediascape* de la realidad globalizada ²¹; el resultado de una sostenida trayectoria histórica de desplazamiento de las cosas, los objetos y los lugares a imágenes, signos e información; un paisaje que se ha convertido en contexto esencial de la cotidianeidad del siglo XXI a partir de la expansión planetaria de las redes de información en las últimas tres décadas.

Enmarcadas en este contexto, la facilidad y la inmediatez con que algunas imágenes son utilizadas en Superkilen para encapsular y proyectar distintas identidades culturales no resultan entonces retóricas, sino instrumentales. Superkilen asume la flotabilidad de este paisaje mediático y su inherente maleabilidad para tratar de articular comunidades que trascienden en la actualidad límites geográficos y temporales claramente definidos ²². Propone nuevas subjetividades a partir de la asociación deliberada de imágenes proyectadas desde tiempos y lugares separados pero que coexisten en el jardín mediático contemporáneo. Y la forma que asume la propuesta no es otra que el *display*: el reciclaje no ya de objetos o de materiales sino de significados ²³, expuestos en conjunto y en conflicto con la finalidad de convertir a los usuarios de Superkilen en tejedores activos de las infinitas cadenas de sentido sugeridas por sus 108 piezas.

La superficie tricolor ejerce como el dispositivo encargado de materializar la voluntad de transformar el *display* en proyecto. Extensivas, gráficas y marcadamente contrastantes, las sucesivas capas rojizas, negras y verdosas que delimitan el parque lineal construyen una plataforma para lo distinto y lo móvil; una superficie autónoma y visualmente diferenciada que sirve para aglutinar imágenes heterogéneas, para nivelar su importancia y su significación y, en último término, para conservarlas en un estado de flotabilidad y exposición permanente a nuevas asociaciones significativas ²⁴.

Explica Ingels que Superkilen, a diferencia de un jardín romántico, "no trae a Copenhague un mundo exterior, sino que revela un mundo que ya está aquí con nosotros" ²⁵. El mundo de la *e-lecture*. Aquí, de nuevo, la precisión de las palabras supera con creces la voluntad comunicativa del aforismo del arquitecto danés. Superkilen revela de forma palpable, material, construida, que ya no hay un lugar para cada cosa en un mundo que, desde hace ya muchas décadas, se ha convertido en objeto de meticulosa vigilancia, documentación y reproducción permanente ²⁶. Y no solo a nivel geográfico sino temporal. Todos los objetos y todas las imágenes, pasadas y presentes, vernáculas y exóticas, se encuentran suspendidas en un jardín mediático de extensión global, permanentemente disponibles para el establecimiento de nuevas asociaciones, desplazamientos y traducciones materiales en cualquier lugar del planeta ²⁷. La World Wide Web ha universalizado el acceso a los confines de este jardín y, como resultado, ya nada acepta residir en el pasado ni en otro lugar, sino que, tal y como explicara Bruno Latour, todo es contemporáneo ²⁸.

Superkilen no expone esta condición, sino que es un producto de la misma; el resultado de una sensibilidad proyectual educada en el tiempo de tecnologías de la información y en la naturalización de sus lógicas y propuestas estructurales. Es un proyecto contemporáneo y, como tal, requiere al jardín mediático, al espacio de las imágenes y de las reproducciones, contra toda expectativa, que funcione como lo real.

¹⁴ KOOLHAAS, Rem. "The Generic City". S, M, L, XL. New York: Monacelli Press, 1995, p. 1257.

¹⁵ Traducción de los autores: "That is Spain. When I arrive there and see the bull I say: Now I'm in Spain." Tove Lerche, en conversación con Conni Justesen y Rasmus Nielsen. En: STEINER. Op. cit. (12), p. 147.

¹⁶ INGELS, Bjarke. "Public Participation Extreme". *Perspecta*, n° 45, 2012, pp. 127-130.

¹⁷ INGELS. *Ibidem*. Texto original: "It was clear that as a city, we had a job to do when it came to creating a sense of community -of ownership- of belonging [...]. This project would have to become a vehicle for integration".

¹⁸ STEINER. Op. Cit. (12), pp. 25, 30, 71, 72. Textos originales: "The idea of doing a kind of copy-paste park came up based on the material that was laid out in the competition by the City Council"; "For me, Superkilen is an update of an English romantic garden following a similar principle of copy and paste. [...] Apart from this, there is another thing not far away from the English garden: the mediatic garden"; "Things somehow fuse, and I think this was the case with Superkilen. I would like to call this "inclusivism"; "We have created a place that is, instead of being harmonious, conflictual".

¹⁹ GEHL, Jan. GEMZOE, Lars. *New City Spaces*. Copenhagen: Danish Architectural Press, 2000.

²⁰ SONTAG, Susan. *On Photography*. New York: Farrar, Straus and Giroux, 1977.

²¹ APPADURAI, Arjun. "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy". *Public Culture*, vol. 2, n° 2, 1990, pp. 6-10.

²² BOOKMENS, Rene. "The New Disorder of Creolization". *Volume*, n° 19, 2009, pp. 12-15.

²³ NAVARRO BALDEWEG, Juan. "Readymade / Display". *CIRCO*, n° 181, 2012.

²⁴ JOSELIT, David. "On Aggregators". *October*, n° 146, 2013, pp. 15-17.

²⁵ INGELS. Op. cit. (15), p. 130. Texto original: "The SuperPark in Copenhagen does the opposite: it doesn't bring the world here from the outside, but rather reveals that the world already is here with us."

²⁶ MITCHELL, William J. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1992, p. 57.

²⁷ BOURRIAUD, Nicolas. *The Radicant*. New York: Lukas & Sternberg, 2009, p. 47.

²⁸ LATOUR, Bruno. "From Realpolitik to Dingpolitik or How to Make Things Public". En: LATOUR, Bruno; WEIBEL, Peter (eds.). *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005, p. 30.

[8]



[9]



11 | Los fundamentos web de un jardín contemporáneo. O la e-itecture de PLOT como antecedente de Superkilen, de BIG _Lluís Juan Liñán; Nicolás Maruri González de Mendoza

Este artículo saca a la luz el inédito primer proyecto de PLOT, una propuesta no realizada para una plataforma web de diseño colaborativo en línea titulada Information Technology and Architecture. Su estudio revela los principios teóricos que los fundadores de esta oficina, Bjarke Ingels y Julien de Smedt, establecieron en 2001 para una arquitectura pensada para la era de la World Wide Web, desde el entendimiento del proyecto arquitectónico como un dispositivo relacional hasta su condición global. Vistos en perspectiva, dichos principios parecen haber enmarcado las intenciones y lógicas subyacentes a muchas de las obras realizadas por ambos arquitectos después de la disolución de PLOT en el año 2006. En particular, los planteamientos de la embrionaria plataforma web se manifiestan con nitidez en Superkilen, un proyecto de regeneración urbana construido por BIG en 2013 y que resultó de la congregación en Copenhague de un centenar de objetos de mobiliario urbano procedentes de todo el planeta.

Palabras clave

E-itecture, BIG, PLOT, Superkilen, internet

11 | Los fundamentos web de un jardín contemporáneo. O la e-itecture de PLOT como antecedente de Superkilen, de BIG _Lluís Juan Liñán; Nicolás Maruri González de Mendoza

APPADURAI, Arjun. "Disjuncture and Difference in the Global Cultural Economy". *Public Culture*, vol. 2, n° 2, 1990.

BOOKMENS, Rene. "The New Disorder of Creolization". *Volume*, n° 19, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. *The Radicant*. New York: Lukas & Sternberg, 2009.

CIUFFI, Valentina. "Park of parks". *Abitare*, n° 478, 2011.

FERNÁNDEZ-GALIANO, Luis. "Autorretrato del artista joven". *AV Monografías*, n° 211-212, 2019.

FRAMPTON, Kenneth; CAVA, J.M.; IBLER, Marianne. *Global Danish Architecture #4. Tradition & Crisis*. Aarhus: Archipress, 2009.

GEHL, Jan; GEMZOE, Lars. *New City Spaces*. Copenhagen: Danish Architectural Press, 2000.

INGELS, Bjarke. "Bigamy (You Can Have Both)". *Volume*, n° 13, 2007.

INGELS, Bjarke. "Public Participation Extreme". *Perspecta*, n° 45, 2012.

INGELS, Bjarke. *Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution*. Köln: Taschen, 2010.

JOSELIT, David. "On Aggregators". *October*, n° 146, 2013.

KOOLHAAS, Rem. "The Generic City". *S, M, L, XL*. New York: Monacelli Press, 1995.

MITCHELL, William J. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1992.

NAVARRO BALDEWEG, Juan. "Readymade / Display". *CIRCO*, n° 181, 2012.

STEINER, Barbara. *Superkilen. A Project by BIG, TOPOTEK 1, SUPERFLEX*. Stockholm: Arvinius + Orfeus, 2013.

11 | The web foundations of a contemporary garden. PLOT's e-itecture as a precedent for BIG's Superkilen _Lluís Juan Liñán; Nicolás Maruri González de Mendoza

This paper sheds light on PLOT's first project: Information Technology and Architecture, an unpublished proposal for a web-based design platform. The study of the project brings to the fore the theoretical principles that the founders of PLOT, Bjarke Ingels and Julien de Smedt, associated with an architecture conceived for the age of the World Wide Web, including the definition of design as a relational device or the acknowledgement of its global condition. In hindsight, much of the work produced by both architects after the dissolution of PLOT in 2006 seems to respond to such principles. In particular, the logics of Information Technology and Architecture resonate with Superkilen, the public park built in 2013 by BIG as a compilation in Copenhagen of a hundred objects from all around the world.

Keywords

E-itecture, BIG, PLOT, Superkilen, internet