

# 10 | Trásgresión, experimentación y comunicabilidad de lo gráfico en arquitecturas colectivas. Índices de una expresión gráfica implicada

## Transgression, experimentation and communicability of graphic design in collective architectures. Sample of a graphic design involved

\_Alberto Bravo de Laguna Socorro

**Recetas Urbanas**  
Urban Prescriptions

EEESTUDIO

PKMN [pac-man]

ASSEMBLE

basurama

BOAMISTURA

ENORME

ZULO  
-ARK



[1]

Los componentes gráficos juegan un importante papel en los proyectos y producciones de la arquitectura de los colectivos, al analizarlos pueden detectarse una serie de estrategias y recursos comunes.

La arquitectura colectiva abarca un extenso y heterogéneo conjunto de propuestas que giran fundamentalmente en torno a términos como: ecología, política social, código abierto, colectividad o participación, entre muchos otros. Estas arquitecturas establecen múltiples relaciones entre estos términos, con una extensa diversidad de planteamientos, esto hace inviable el detectar invariantes o elementos compartidos extensivos a todos los casos. Se podría destacar, tal vez, como un principal componente común, el papel determinante que ejercen las redes de comunicación en su actividad. Las redes son una vía principal de difusión de sus trabajos, en general los colectivos “utilizan las redes sociales y blogs para debatir sobre temas de interés profesional, crear sinergias entre los usuarios de la red y difundir el conocimiento de forma alternativa a las revistas y libros en papel” 1. En esa utilización los componentes gráficos serán relevantes. Se puede afirmar que en la obra de los colectivos de arquitectura “lo gráfico” tendrá una importante presencia, para confirmarlo se seleccionan las producciones de seis colectivos. Esta selección gráfica se estructura en tres apartados: trásgresión, experimentación y comunicabilidad, que podrían ser considerados componentes recurrentes en el quehacer de los colectivos. Esta muestra significativa de estudios, compuesta por Assemble, Basurama, PKMN, Boamistura, Recetas Urbanas y Zuloark, permite reafirmar que trásgresión, experimentación y comunicabilidad serán integrantes esenciales en las estrategias gráficas de los colectivos.

Los colectivos de arquitectos supusieron una especie de “bum” 2 con la llegada de la crisis y la burbuja inmobiliaria que explotó en 2007. Tomaron el testigo de diferentes movimientos arquitectónicos precedentes como Superstudio, Cooperativa Amereida o Comunidad Tierra –algunos de ellos aún en actividad– 3. En el panorama actual de la arquitectura persisten colectivos españoles e internacionales en activo como: Enorme, Eeestudio, Zira 02, Leon11, Zoohaus, Basurama, Zuloark, Assemble, Elii, LAB.PRO.FAB, Recetas Urbanas..., estos estudios proporcionan un numeroso material a analizar. En general los colectivos cuentan con una amplia y diversa producción gráfica, con el importante valor añadido de un indudable atractivo visual común.

Como constatación de lo expuesto sobre la atención a lo gráfico, basta con observar en conjunto sus páginas webs, sus publicaciones en revistas o libros, o sus cuidadas imágenes corporativas a través del esmerado diseño de sus logos de presentación. [1]

Acorde al carácter exploratorio del artículo y la mirada conjunta sobre las obras de los colectivos, se opta por escoger un proyecto representativo en lo gráfico, de una serie de colectivos,

Resumen pág 67 | Bibliografía pág 73

Universidad de Las Palmas de Gran Canaria. Alberto Bravo de Laguna Socorro, integrante del Grupo de Investigación de los procesos y estrategias artísticas en la ideación gráfica arquitectónica (PAIGarq), Universidad de Las Palmas de Gran Canaria, constituido en el año 2003, dentro de Ramas de Conocimiento de Ingeniería y Arquitectura (<http://alojamiento.ulpgc.es/cgi-bin/servicios/ui/grupos/info.cgi?codgrupo=190>) con las líneas de investigación: Teorías sobre los procesos de generación de las formas arquitectónicas: configuración y controles de los procesos de ideación arquitectónica, Proceso de transformación de la mirada: estudio de casos en los procesos de ideación arquitectónica, Estrategias artísticas de intervención en el paisaje e Intervenciones en el patrimonio arquitectónico hispanoamericano. [alberto.bravodelaguna@ulpgc.es](mailto:alberto.bravodelaguna@ulpgc.es)

#### Palabras clave

Arquitectura, colectivo, expresión gráfica, proceso, proyecto  
Architecture, collective, graphic narrative, process, project

#### Método de financiación

Financiación propia

<sup>1</sup> MASDÉU BERNAT, Marta. "La enseñanza de la arquitectura en la sociedad actual. La integración de las nuevas formas de práctica profesional en el Taller de Arquitectura", *Rita*, n° 5, 2016, p. 72.

<sup>2</sup> LÓPEZ MANUERA, Iván. "Notas sobre el 'bum': Los colectivos españoles, un ecosistema plural", *Arquitectura Viva*, n° 145. 2012, p.18.

<sup>3</sup> MONTANER, Josep María. "Crítica radical: las formas de la acción". *Las formas del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002, pp.132-147.

<sup>4</sup> LÓPEZ MANUERA, Iván. "Notas sobre el 'bum'. Los colectivos españoles, un ecosistema plural", *Arquitectura Viva*, n° 145. 2012, p.18.

<sup>5</sup> MASSAD, Fredy. *La viga en el ojo*, Madrid: Ediciones Asimétricas, 2015, p.129.

<sup>6</sup> SCHUMACHER, Patrik en <https://www.facebook.com/patrik.schumacher.10/posts/10206633615672016> citado en ZAE-RA-POLO, Alejandro. "Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?", *El Croquis*, n° 187, 2016, p. 255.

<sup>7</sup> MONTANER, Josep María. *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014, pp.150-154.

<sup>8</sup> MONTANER, Josep María. *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014, p. 23.

[1] Logos corporativos de los seis colectivos de arquitectura, extraídos de <https://arquitecturascolectivas.net/>, <http://www.recetasurbanas.net>, <http://zuloark.com>, <http://www.boamistura.com>, <http://www.eeestudio.es>, <https://enormestudio.es> y <https://assemblestudio.co.uk/>

[2] Miscelánea de diagramas de colectivos, Recetas Urbanas, Zuloark, Boamistura, PKMN y Assemble y Basurama, extraídos de <http://www.recetasurbanas.net>, <http://zuloark.com>, <http://www.boamistura.com>, <http://www.eeestudio.es> y <https://assemblestudio.co.uk/>.

como muestra de confirmación de algunas de sus estrategias gráficas. Se añade en algunos casos una selección aleatoria de imágenes que complementan al proyecto, reflejando la atención gráfica señalada.

## Algunas disidencias

Sobre los colectivos encontraremos desiguales valoraciones de la crítica arquitectónica sobre sus acciones y obras, con evaluaciones dispares que irán desde la crisis a la puesta en valor. Las visiones críticas incidirán también en sus estrategias gráficas. Una intensa e intencionada dedicación a la expresión gráfica, derivará también en una generalizada brillantez en los dibujos, planos, diagramas o maquetas. Este atrayente nivel gráfico generará cierta desconfianza si no va asociado a una sólida base teórica, o un discurso consistente a la altura de esa excelencia <sup>4</sup>: Muchas veces se ha acusado a estos arquitectos de poseer una brillantez gráfica, un exceso de diseño y de colores plasmados en multitud de paneles para esconder una supuesta pobreza técnica o un discurso débil, pero es precisamente lo contrario. La cuestión es que sus planteamientos, al enfocar una realidad diferente, necesitan también de maneras de representar distintas.

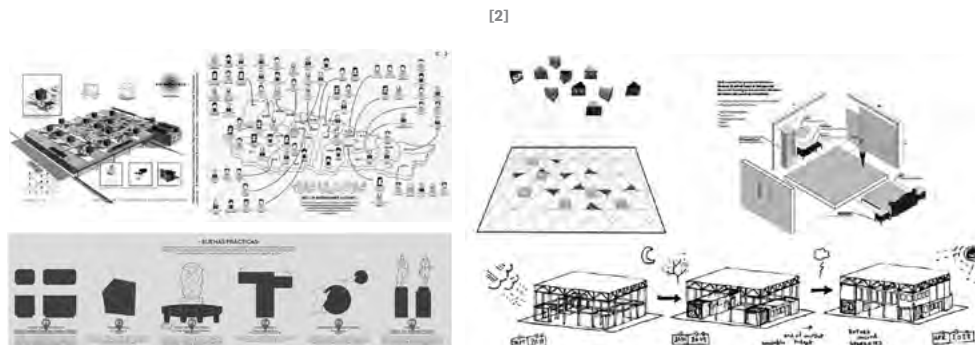
Textos de Massad y Schumacher dejan constancia de algunas disidencias sobre los colectivos. Massad <sup>5</sup> realiza un diagnóstico general, considera que ya se le presupone a estos colectivos una cierta posición crítica ante lo establecido, con una consecuente "entronización de lo que se presenta como alternativa respecto a lo precedente". Este crítico añade que estas propuestas se prestan a "ser usadas para difundir un populismo iluminado, aparentemente subversivo, pero en realidad dócil (...)" o convertirse en "una deriva de pensamiento y actitud que cada vez tiene menos que ver con hacer arquitectura y que les permite jugar a una cierta rebeldía". Sobre esa condición de complemento profundiza Schumacher <sup>6</sup>, que se cuestiona si, además, ese antagonismo deriva en una cierta idealización de los sectores más empobrecidos de la sociedad, sobre los que se interviene con operaciones puntuales cuyo valor es fundamentalmente estético, una "estetización", posiblemente contrario a lo que en principio se espera sobre el papel de estos colectivos al intervenir en los ámbitos sociales menos favorecidos.

"Sospecho de estas actividades creativas/artísticas sobre la pobreza. A veces corren el riesgo de tornarse en una estetización cuestionable de la pobreza; una cuestionable romantización, porque a lo que probablemente aspiran los pobres de este mundo –con todo derecho– requiere poca imaginación y creatividad, porque ya está planeado para ellos por la escalera de desarrollo que lleva a lo que ya se ha conseguido en las arenas más avanzadas de la civilización mundial, donde –en cambio– se requiere de la verdadera creatividad rompedora".

No procedería aplicar las reflexiones de estos textos al total de casos o considerarlos como fundamentos extensivos a la totalidad. El posicionamiento, la ideología o la práctica profesional de cada colectivo es susceptible de ser interpretado individualmente. El indagar con mayor profundidad sobre esto no es objeto de este artículo, que fija la atención en el papel de lo gráfico, sin que eso evidentemente suponga ignorar u obviar lo expuesto sobre la diversidad en las valoraciones.

## El diagrama como recurso gráfico recurrente

En la búsqueda de confluencias en esa "manera distinta de abordar la representación" señalada se asocia un recurso gráfico generalmente ligado, aunque no exclusivamente, a la arquitectura colectiva: el diagrama. En *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción* <sup>7</sup>, Montaner dedica un apartado a esta directa relación entre el recurso gráfico y estas propuestas arquitectónicas: "Colectivos de arquitectos: activismo y redes"; un dato significativo sobre la presencia del diagrama en la arquitectura colectiva. En esta publicación Montaner <sup>8</sup> definirá el dia-





[3]

grama como “una herramienta gráfica que visualiza fenómenos o flujos, tanto de la realidad como del proyecto”. La relación entre diagrama y colectivos será una constante, términos y acciones como organización, información, analizar, registrar, narrar, resolver, relacionar o carga conceptual entresacados de las definiciones anteriores constatan la eficaz convivencia de este recurso. [2]

### Sobre los casos escogidos y el papel de lo gráfico

Al poner el foco en los componentes gráficos se escogen seis colectivos, Asamblea, Basurama, PKMN, Boamistura, Zuloark y Recetas Urbanas. Sus propuestas se asocian a las tres cualidades ya indicadas: trasgresión, experimentación y comunicabilidad. Con ello no se pretende circunscribir sus extensas producciones a un término único para definir las, sus obras son capaces de admitir interpretaciones diversas, esta asociación solo busca indagar en unas cualidades determinadas, de las que estos estudios pueden ser un buen referente. Cada uno de ellos es ubicado en aquella propiedad considerada más característica en sus estrategias gráficas. Como bien señala Zaera<sup>9</sup> en la visión panorámica de la arquitectura desarrollada en el artículo “Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?”, la tendencia contra-corriente a lo establecido propia de los colectivos incidirá también en una mayor atención al dibujo y la representación, como recurso propio que refuerza sus posiciones:

“El nuevo entusiasmo por los dibujos parece ser un intento de reclamar el dibujo arquitectónico como una parte crucial del trabajo del arquitecto, una etapa perdida entre la adquisición de proyectos mediante la magia de los perspectivistas expertos y su implementación semi-automática a través de los gestores de proyecto y los asociados locales. La alternativa al demiurgo neoliberal”.

### Trasgresión / Assemble / Basurama

El término trasgresión irá frecuentemente asociado a estas arquitecturas colectivas y alternativas. La definición de la RAE “quebrantar, violar un precepto, ley o estatuto” sería aplicable a sus maneras de proceder contracorriente. Se podría afirmar que los colectivos Assemble y Basurama quebrantarían los cauces habituales o convencionales en los que se desarrolla la arquitectura, aunque siendo conscientes de la amplitud y ambigüedad que abarca lo que pudiera ser considerado como convencional. En ambos colectivos reconocemos las reflexiones al respecto de López Manuera<sup>10</sup>:

“Una manera de entender la arquitectura que también exige una manera distinta de abordar la representación (...) Imágenes que se basan en consideraciones pop funcionales –porque buscan otros sistemas representativos fuera de la arquitectura y porque responden a una necesidad específica– que pueden ir desde citas insertas en la cultura arquitectónica a otras más distantes, como el grafiti. De hecho, muchas de sus actuaciones se circunscriben a la ilustración en sí como elemento generador de arquitectura”.

Una manera distinta de abordar la representación caracterizará a Assemble y Basurama en diferente forma. Ambos colectivos trasgreden al buscar referentes dentro o fuera de la arquitectura, en campos como el grafiti, la imaginería pop, la estética psicodélica o un figurativismo popular. Este conjunto de referencias derivará en un repertorio formal que los hace peculiares y distintos [3]<sup>11</sup>.

Zaera define la obra a la contra de Assemble como “activismo preciosista”. Este autor detecta en ellos una actitud retadora que recurrirá a recuperar formas e imaginarios del pasado, a través de collage, con la suma de fragmentos de referencias al cómic y al pop, o resonancias figurativas populares y arquetipos que le son familiares al observador general, como reafirmación de sus propuestas ajenas al sistema<sup>12</sup>:

“Una especie de estética preciosista de colores pasteles, tonos planos, fondos desvanecidos y elementos figurativos ha impregnado incluso a grupos como el colectivo londinense Assemble,

<sup>9</sup> ZAERA-POLO, Alejandro “Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?”, *El Croquis*, n°187, 2016, p.256.

<sup>10</sup> LÓPEZ MANUERA, Iván. “Notas sobre el “bum”. Los colectivos españoles, un ecosistema plural”, *Arquitectura Viva*, n°145, 2012, p.18.

<sup>11</sup> Assemble en el proyecto seleccionado como referencia en la Figura1 [1], *Bell Square Pavilion de 2014*, emplea una representación gráfica y unos recursos formales representativos de la trasgresión buscada en sus producciones. Estrategias gráficas analógicas, uso de axonométrica, colores pastel y acabados suaves en los dibujos, empleo de formas arquitectónicas y materiales que les son familiares al usuario –cubierta a dos aguas, imagen de pabellón/cabaña, construcción con materiales “hermosos, económicos y robustos”-. Una estética que nos retrotrae a arquitecturas entre posmodernas e iconografías convencionales, como señalaba Zaera en la cita referida, con apariencias que conscientemente posicionan a Assemble en el lado opuesto a parametricismos o soluciones hiper-tecnológicas.

<sup>12</sup> ZAERA-POLO, Alejandro “Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?”, *El Croquis*, n°187, 2016, p. 257.

<sup>13</sup> Frente al “parametricismo”, la tecnología última y otras líneas emergentes, Assemble proyecta y dibuja “dejando de lado las formas tradicionales de promoción edificatoria como una especie de acto colectivo de resistencia a la reducción de la arquitectura a una mercancía rentable”, que en sus dibujos les llevará a “ensayar formas más ingenuas y supuestamente amables de la representación axonométrica, dirigida a una comunicación más didáctica y evocativa de la vida cotidiana postcapitalista”. Ingenuidad, amabilidad, afán didáctico, evocación y recuerdo como resistencia formal y gráfica, a la vez, al ámbito del negocio y la promoción inmobiliaria. ZAE-RA-POLO, Alejandro “Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?”, *El Croquis*, n°187, 2016, pp. 256-257.

<sup>14</sup> FERNÁNDEZ GALIANO, Luis (ed.). “Colectivos españoles. Nuevas formas de trabajo: redes y plataformas”, *Arquitectura Viva*, n°145, 2012, p. 25.

<sup>15</sup> SCOTT BROWN Denise “El arte en el desecho”. <https://www.basurama.org>, 2013.

<sup>16</sup> La instalación *It's all yours Gulbenkia*, en la Figura 4 [4], es un claro reflejo del ideario de Basurama, una instalación artística elaborada con puntas de lápices usados, tapones de botellas, folletos obsoletos o agujeros de todas las hojas taladradas, basura guardada y cuidadosamente seleccionada. Estos desechos ordenados por texturas y colores dan forma a un paisaje interior en el que los visitantes se introducen, un gran lienzo colorista en continuidad con el exterior de la sala de exposiciones en el que se ubica. Esta instalación es representativa de la producción trasgresora de Basurama, que en lo gráfico tiene reflejo en el uso de la basura para dibujar, modelar y construir montajes, instalaciones y arquitecturas, en coherencia con sus teorías sobre el reciclaje y la participación social, con un resultado estético derivado de ellas.

que parecen ser políticamente militantes en términos de participación ciudadana, construcción colectiva y economía extrema. Parece que, o bien el nuevo activismo políticamente correcto –en todas sus versiones– está desarrollando una estética menos “macho”, o bien la suavidad y el preciosismo se han convertido en mejores herramientas para comunicarse con el público”.

Esta búsqueda de fuentes alternativas derivará también en una representación igualmente alternativa mediante axonometrías, colores pastel, dibujos preciosistas, uso de técnicas gráficas analógicas rescatadas del pasado y nuevas formas de dibujo digital. Lo gráfico y el imaginario rescatado utilizado en sus proyectos se complementan <sup>13</sup>.

También Basurama materializa sus proyectos con técnicas y materiales trasgresores, el reciclaje de basura y elementos de desecho es uno de sus fundamentos, algo que claramente los va situar al margen. El utilizar el desperdicio como base, hace que su asociación al término trasgresión sea indiscutible. Se definen como plataforma de trabajo generadora de acción, no como colectivo, con múltiples y variopintos intereses <sup>14</sup>:

“La economía, la política, el medioambiente, la publicidad, la cultura y la política cultural, la vida privada, el juego, el humor, el espacio público, la arquitectura y el urbanismo, el dadá, el situacionismo, la identidad, la verdad y la mentira, la poesía, la música, el amor, incluso la basura. En general nos interesa todo”.

Curiosamente incluyen al principal componente diferenciador de su obra en último lugar de este amplio conglomerado de temas. En sus intervenciones la basura se utiliza “como recurso artístico” <sup>15</sup>, juegan con ella, extrayendo cualidades plásticas con formas, texturas y colores. Desechos, desperdicios, basura en “todos sus formatos” se reutilizan para crear “nuevas visiones como generadoras de pensamiento y actitud”. Los componentes gráficos tendrán un papel relevante en esa actitud trasgresora [4] <sup>16</sup>. De sus intervenciones siempre queda un cuidado registro en dibujos, planos y fotografías. Se conforma un imaginario gráfico llamativo y colorista, necesario para dar a conocer y poder realizar sus acciones participativas. El dibujo es un componente para desarrollar su extenso y comprometido ideario. A través de su web y de numerosas publicaciones se puede apreciar el esmero en el diseño y el cuidado gráfico.

Basurama en el ideario de su web afirma que “se ha propuesto encontrar los residuos allí donde no sería tan obvio hallarlos y estudiar la basura en todos sus formatos”, con los medios gráficos adoptarán una postura similar, recurrirán a la diversidad y la brillantez en sus representaciones para garantizar un resultado atractivo y didáctico. La trasgresión en el uso de la basura se combina con el esmero en la representación gráfica, para poder materializar sus propuestas de “investigación, creación y producción cultural y medioambiental”.

### Experimentación / PKMN / Boamistura

Experimentar, según la RAE “hacer operaciones destinadas a descubrir, comprobar o demostrar determinados fenómenos o principios”. PKMN y Boamistura demuestran, comprueban y descubren sus principios e idearios en diferente manera con lo gráfico. De PKMN destaca un uso diverso de la expresión gráfica, con una extensa variedad de formas de incorporarla. Con ellas podría conformarse un ideal catálogo gráfico de formas de representación arquitectónica actual.

[4]



[3] Assemble, proyecto *Bell Square Pavillion*, Hounslow, 2014, y miscelánea aleatoria muestra de la representación gráfica del colectivo Assemble, imágenes extraídas de <https://assemblestudio.co.uk/>

[4] Basurama. Instalación *It's all yours* *Gulbenkian*, Lisboa, 2015, y miscelánea aleatoria de la representación gráfica y acciones del colectivo Basurama, imágenes extraídas de <http://basurama.org>



En el caso de Boamistura su obra gráfica se materializa con una actividad continuada de intervenciones plásticas urbanas insertas en diferentes entornos, con uso de escalas diversas.

PKMN ha derivado en dos estudios diferentes, Enorme Studio y Eeestudio, formados por sus ex-componentes, reflejo también de la constante renovación y frecuente dinámica de cambio habitual en los colectivos. Tanto en PKMN, como en los estudios creados desde su escisión, la presencia de lo gráfico será objeto central de algunas de sus producciones. El estudio original, PKMN, se definía como “oficina y colectivo de arquitect@s formado en Madrid en 2006”. Describen su ideario en *Arquitectura Viva* 145, “Colectivos españoles”, en la página 136:

“Exploramos la tecnología-tipología-construcción de entornos urbanos consolidados –conectando memoria local y culturas contemporáneas–, y simultáneamente buscamos otros ámbitos arquitectónicos que vinculen ciudadanía, identidad, pedagogía, comunicación, juego, acción y ciudad, especialmente a través de prácticas de participación, de procesos experimentales de aprendizaje activo”.

Sobre el papel del dibujo en una entrevista a Carmelo Rodríguez, Rocío Pina y David Pérez, de Enorme Studio, declaran <sup>17</sup>:

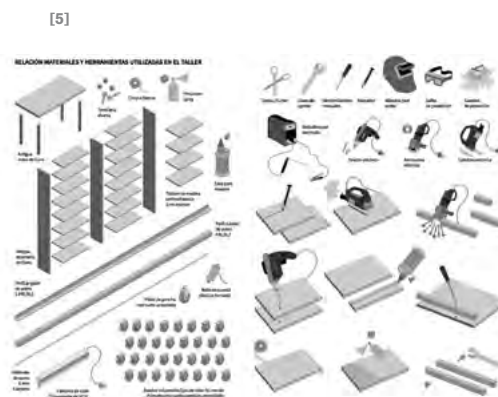
“P: La gran mayoría de vuestros proyectos presentan una gráfica muy marcada y característica. ¿Por qué le dais tanta importancia y cómo creéis que afecta esto a la percepción de vuestra arquitectura?”

R: La gráfica es una parte muy importante del proyecto. No sé quién decía que existen proyectos muy bien dibujados que terminan siendo unos edificios horribles pero que no conocía ningún gran proyecto mal dibujado. El dibujo es como una declaración de intenciones del proyecto, más allá de su componente marketiniana.”

Al observar sus proyectos y obras construidas, tanto en PKMN como en Enorme Studio y en Eeestudio se hace evidente esa importancia, se reconoce en todos esa “brillantez gráfica” en múltiples registros [5] <sup>18</sup>. En la obra gráfica encontramos una reunión completa de estrategias, todos los recursos están presentes y exquisitamente cuidados, perfectamente podrían ser una referencia didáctica de la manera de acometer un proyecto desde lo gráfico. Plantas, alzados, secciones, diagramas, axonométricas, perspectivas, usos del color, introducción de textos y pictogramas, etc. conforman una representación múltiple, asociada a sus intenciones en el proyecto, “más allá de su componente marketiniana”. Sus recursos vistos en conjunto dejan constancia de la importancia del atractivo visual para la divulgación de sus proyectos.

Como valor añadido al concepto de “experimentación”, también proyectan intervenciones en las que lo gráfico es el propio proyecto, mediante intervenciones con dibujos a gran escala que se superponen en espacios urbanos, sobre suelos y paredes se dibujan objetos, planos y plantas arquitectónicas con técnicas diversas. Cabe destacar los casos de Toledo, Burgos, Sao Paulo, Caracas, Monterrey o Lisboa [6] <sup>19</sup>, unas operaciones gráficas en espacios públicos abiertos, en “ámbitos arquitectónicos que vinculen ciudadanía, identidad, pedagogía, comunicación, juego, acción y ciudad, especialmente a través de prácticas de participación, de procesos experimentales de aprendizaje activo” <sup>20</sup>.

Las intervenciones plásticas de Boamistura, visualmente muy llamativas y coloristas, se desarrollan en diferentes entornos y escalas, dentro del denominado arte urbano, callejero o grafiti [7] <sup>21</sup>. Boamistura, en portugués, significa “buena mezcla”, esta denominación hace referencia a la diversidad de formaciones y puntos de vista de sus cinco miembros principales, definidos también como “cinco cabezas, diez manos, un solo corazón” <sup>22</sup>.



<sup>17</sup> MONTAGUD, Ángela; PEÑA, Alba. “Entrevista con Enorme Studio, la evolución de PKMN Architectures”, <https://morewithlessdesign.com/entrevista-enorme-studio/> 2016

<sup>18</sup> La producción gráfica de ambos colectivos conserva el carácter experimental de PKMN, la selección aleatoria de recursos gráficos de Enorme y Eeestudio deja constancia del amplio catálogo de recursos gráficos al que recurren en sus representaciones, diversas y atractivas visualmente, elaboradas con un cuidado planteamiento didáctico. Como muestra de su multiplicidad en lo gráfico, declaran: “¿Recta o curva, lápiz o ratón? Recta, curva, lápiz y ratón... Y también listones de madera, soldadura y papel maché (bueno... ¡iese no!) ¿Por qué tener que elegir? All you can eat architecture?” CONVERSANDO-CON-PKMN-ARQUITECTOS. <http://la-camara-me-adora.blogspot.com>

<sup>19</sup> De la implicación de lo gráfico en la obra de PKMN destacan esta serie de intervenciones urbanas en las que juegan con la reproducción a gran escala en el plano del suelo de diferentes imaginarios colectivos. Para la construcción de estas representaciones gráficas, se invita al ciudadano a participar en su confección y, además, a reflexionar sobre temas como “la ecología, la pedagogía, la accesibilidad, la peatonalidad y movilidad de bajo impacto, la diversidad, lo común o la cogestión urbana”, acordes a su ideario. El papel esencial de la representación en estos proyectos es una clara muestra del carácter experimental de las estrategias gráficas de PKMN.

<sup>20</sup> FERNÁNDEZ GALIANO, Luis (ed.). “Colectivos españoles. Nuevas formas de trabajo: redes y plataformas”, *Arquitectura Viva*, n° 145, 2012, p. 36.

<sup>21</sup> El proyecto *Nierika*, en la Figura 7 [7], se escoge en representación de la experimental, colorista, optimista, atractiva y participativa obra gráfica de Boamistura. En un lugar abandonado, con una dinámica de vida degradada y compleja, se propone “invertir la dinámica y provocar una nueva memoria de uso entre los vecinos de ese espacio para generar su apropiación”. Desde lo gráfico interesa la materialización y el proceso. Recuperar formas del patrimonio cultural, hacer participe al ciudadano y mejorar el entorno urbano son los propósitos de Boamistura. La herramienta fundamental para conseguir esos objetivos propuestos es la experimentación gráfica. Desde los estudios previos a la materialización final queda patente el rol protagonista que se asigna al dibujo, el color, la forma, la composición con superposiciones, la geometría, la tipografía y el texto, la variable percepción según se posicione el observador o la perspectiva en las intervenciones del colectivo.

<sup>22</sup> FERNÁNDEZ GALIANO, Luis (ed.). “Colectivos españoles. Nuevas formas de trabajo: redes y plataformas”, *Arquitectura Viva*, n° 145, 2012, p. 25.

<sup>23</sup> La de Boamistura es una obra de dibujo y pintura con un carácter positivista, con estos medios experimentan desde sus inicios: “Desde que tengo uso de razón siempre he tenido un boli y un papel”, confiesa Javier Serrano, el arquitecto del grupo, a *El Huffington Post*. “Con Purón –otro de los miembros del equipo–, cuando teníamos ocho años, quedábamos un sábado en casa de uno o de otro para dibujar. Pasábamos fines de semana enteros dibujando”, recuerda. “De pequeño, todo el mundo dibuja. Llega un momento de tu vida en el que o dejas de hacerlo o sigues”, apostilla su compañero Juan Jaume, uno de los licenciados en Bellas Artes. “Nosotros hemos seguido”. MANTILLA RUIZ, Jesús. “Boa Mistura, el arte de tatuar la ciudad” en <https://elpais.com/cultura>, 2016.

<sup>24</sup> ZABALBEASCOA, Anaxu “La necesidad de lo superfluo en un campo de refugiados”, *El País*, 19/06/2018 <https://elpais.com>

<sup>25</sup> JAQUE, Andrés. “El arquitecto no es un creador solitario”. *El País*, Madrid. 25/09/2009. En <https://elpais.com/diario>

[5] Miscelánea de la representación gráfica de los colectivos Enorme y Eeestudio, colectivos surgidos de la escisión de PKMN. Imágenes extraídas de <http://www.eeestudio.es>, <https://enormestudio.es>

[6] Proyectos de PKMN. *Burgos crea Burgos*, 2010, *Analogic Smart Cities y Performingarchitecture*, Lisboa 2013, imágenes y textos extraídos de <http://www.eeestudio.es>, <https://enormestudio.es>

[7] Proyecto *Nierika*, Guadalajara, México, 2017, del colectivo Boamistura. Imágenes y textos extraídos de <http://www.boamistura.com>



[6]

Desde lo gráfico juegan y experimentan con geometrías, formas, superposiciones, escalas, juegos tridimensionales, diversas visiones en perspectiva según se posicione el observador geometrías, etc.... con llamativos colores rotulan textos con mensajes o citas literarias, con el fin de producir, además de cambios estéticos, transformaciones sociales en los lugares en los que intervienen <sup>23</sup>. Con un carácter eminentemente optimista hacen participar a sus habitantes en sus producciones. Boamistura insiste en que el llamativo resultado de sus intervenciones tenga como objetivo “darle una capa de pintura a la pobreza” reivindicando la condición de temporal de su obra, “necesario pero superfluo a la vez (...) su naturaleza de reparación provisional en espera de una mayor transformación” <sup>24</sup>.

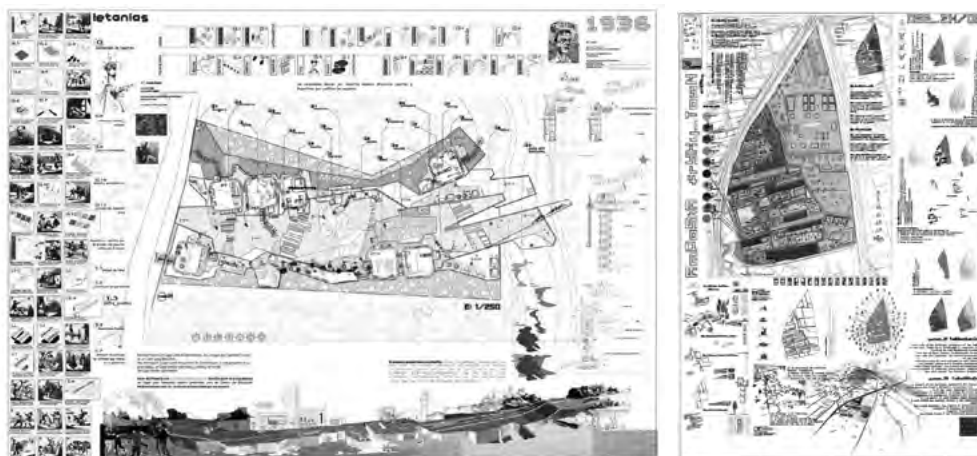
### Comunicabilidad / Zuloark / Recetas Urbanas

Capacidad de comunicar, según la RAE, “descubrir, manifestar o hacer saber a alguien algo\_ transmitir señales mediante un código común al emisor y al receptor”, acciones que Zuloark y Recetas Urbanas priorizan en sus estrategias gráficas. En la primera etapa del colectivo Zuloark predominan los concursos de arquitectura. Los paneles que presentan sus propuestas se publicarán, esto hará que se genere una cierta escuela en ámbitos académicos, su manera de comunicar los proyectos constata su eficacia. Sobre esta capacidad de Zuloark escribiría Jaque <sup>25</sup>:

[7]







[8]

“Sus dibujos, los colores que utilizan, las composiciones de sus paneles de concurso o los iconos con que hacen comprensibles sus propuestas son imitadas por muchos que ni siquiera conocen su nombre. La fórmula encaja con los planes de muchos arquitectos debutantes que prefieren aprender por su cuenta lo que otros esperan conocer trabajando en un estudio de prestigio”.

Eficacia en el diseño de paneles, los recursos gráficos y las formas de relatar sus propuestas se superponen al conocimiento de su existencia [8] <sup>26</sup>. Para los arquitectos que se inician serán un modelo de referencia. Sus paneles cargados de información, con dibujos y textos cuidadosamente preparados para hacer comprensibles proyectos complejos, por lo que recurren a diagramas, esquemas o pictogramas para exponerlos. Zuloark se autodefine en *Arquitectura Viva*, “Colectivos españoles”, en la página 139, como:

“Zuloark es una infraestructura de arquitectura ligada a la construcción de redes abiertas de trabajo y pensada desde el convencimiento de que los modelos empresariales deben evolucionar. Zuloark se define como una “zona de desarrollo próximo”, que es el espacio intersticial que existe entre el saber hacer algo y no saber hacerlo, es decir, el entorno donde se produce el aprendizaje”.

La utilización de redes facilita la rápida propagación de sus propuestas, la participación y el ganar concursos supusieron un salto exponencial en el conocimiento de su obra. Desde sus inicios lo plantearon como una vía de desarrollo y divulgación, una estrategia para darse a conocer y producir transformaciones sociales con ello <sup>27</sup>:

“(…) desde el principio sabíamos que el trabajo en balde no existía; siempre decíamos: “Los concursos hay que ganarlos antes de haberse presentado”. Es decir, te tiene que haber merecido la pena hacerlo por haber disfrutado y aprendido en el proceso”.

Sobre la relación entre representación y arquitectura <sup>28</sup>, muestran un cierto desapego a definiciones o calificaciones sobre su producción <sup>29</sup>:

“No considero tener un catálogo definido de recursos. Creo que cada obra va generándose desde los condicionantes externos y las diferentes aportaciones de los agentes que participan. Llamémosle herramienta. Hay que inventar modelos de herramientas que permitan la participación activa y crítica de cada miembro del colectivo en cada proyecto.

Para Zuloark el concurso de arquitectura es una oportunidad para plantearse retos y aprender, en ese espacio intersticial en el que se ubican por convicción propia, “el que existe entre el saber hacer algo y no saberlo, es decir, el entorno donde se produce el aprendizaje” <sup>30</sup>.

Recetas Urbanas es un estudio prototipo del activismo y la arquitectura participativa. Recetas Urbanas reutiliza materiales e implica a los futuros usuarios en procesos de auto-construcción. El ensamble de piezas será el mecanismo constructivo al que recurrirá fundamentalmente en sus intervenciones <sup>31</sup>:

“Los proyectos que estamos haciendo funcionan todos con tornillos. Y eso, además de abaratar la construcción, hace que le tomes más cariño a lo que haces. Además, como montar cosas con tornillos requiere plazos tan cortos, te relacionas con la gente que va a ser usuaria. A mí me gusta. El otro día suspendí una exposición en Nueva York por irme a poner tornillos a Granada. Eso sí que es una experiencia personal, tres días poniendo tornillos juntos”.

El tornillo y la implicación con el usuario prevalecen, con veinte años de experiencia, sigue reafirmando su uso en esos procesos de auto-construcción, junto al reciclaje y la participación [9] <sup>32</sup>.

<sup>26</sup> En la Figura 8 [8], la propuesta 036 ZK premiada con el primer puesto para estudiantes en el concurso *Quaderns 2003-2004* para viviendas. Se escoge como referencia de comunicabilidad a Zuloark. Posiblemente supuso el gran impulso que hizo de este colectivo un modelo a imitar con gran éxito entre los estudiantes de arquitectura. Sus dibujos, colores, composición densa, iconos, gráficos, diagramas, pictogramas y textos se disponen ordenadamente en un atractivo discurso gráfico. El alto nivel de comunicabilidad es la garantía de defensa ante un jurado que va a evaluar la propuesta, y hay que asegurarlo. Para ello recurren a un extenso y atrayente arsenal gráfico que cumple con eficacia el presentar las también novedosas propuestas arquitectónicas y de gestión de viviendas que fueron reconocidas con el primer puesto.

<sup>27</sup> CLOUDERVIEW. “Entrevista con Aurora Adalid de Zuloark”. <http://clouderview.com>, <https://www.stepienybarno.es>, 2014.

<sup>28</sup> El papel del dibujo y la representación en Zuloark es descrito por ellos en seminarios y clases que imparten regularmente, en ellas inciden en la comunicación como una variable principal: “Cocina: Herramientas y formatos” (...) Es necesario hablar de metodologías, procesos y herramientas que permiten una producción del dibujo como herramienta múltiple. Herramienta creativa que permite pensar e investigar. Herramienta comunicativa que permite acceder a distintos tipos de públicos. Herramienta precisa que permite contar críticamente con el mayor número de variables posibles para representar la realidad con mayor calidad”. ETSAZ-USJ.ZULOARK. “Arquitectura y Sociedad”. <http://carroquinoarquitectos.com>, 2010.

<sup>29</sup> LÓPEZ MANUERA, Iván. <http://www.archivodecreadores.es/creadores/zuloark-2011>

<sup>30</sup> LÓPEZ MANUERA, Iván. <http://www.archivodecreadores.es/creadores/zuloark-2011>

<sup>31</sup> ZABALBEASCOA, Anaxtu “Santiago Cirugeda, el agitador de la arquitectura”, *El País*, 02/ 08/ 2007, <https://elpais.com>

<sup>32</sup> Con *Viviendas en Azotea* se refleja bien el nivel de comunicabilidad pretendido con el futuro usuario de la vivienda a construir, al que se va a implicar en un proceso de auto-gestión y auto-construcción. Para conseguir esos objetivos el formato gráfico idóneo es el del manual de instrucciones, a él recurre siempre *Recetas Urbanas*. Sus proyectos se conforman con numerosos prospectos con detalladas y precisas indicaciones gráficas para el montaje de los elementos constructivos. Es necesario explicar bien los procedimientos. Se emplean axonométricas seccionadas con explicaciones, secuencias dibujadas de montaje, pictogramas con instrucciones, entre otros medios, resueltos con una estética industrial, formato de catálogo, con lenguaje gráfico y colores propios de obras y señales técnicas. La comunicación con el cliente es prioritaria en *Recetas Urbanas*, los efectivos medios gráficos utilizados la posibilitan.

<sup>33</sup> FUNDACIÓN LUIS SEOANE. “20 años de Recetas Urbanas”, <https://fundacionluisseoane.gal>, 2018.

[8] Proyecto 036 ZK, Amposta, 2004, panel de la propuesta presentada al Concurso Quaderns 2003-2004, imágenes extraídas de ORTEGA, Luis (ed.) "Amposta: primer premio estudiantes". *Quaderns d'arquitectura i urbanismo. Concurso Internacional de viviendas en Cataluña*, 2004, pp. 66-69. Paneles para el concurso de ideas de una escuela de estudios marinos en San Vicente de la Barquera (Cantabria), Zuloark, 2004, imágenes extraídas de <http://zuloark.com>

[9] *Proyecto Viviendas en Azotea*, 2008, Ciudad...!, de Recetas Urbanas, uso del manual y las instrucciones de montaje. Imágenes extraídas de <http://www.recetasurbanas.net>

Esos elementos diferenciadores de este estudio serán también los principales componentes de la exposición conmemorativa de su vigésimo aniversario de funcionamiento <sup>33</sup>:

"A través de más de dos décadas de trabajo, Recetas Urbanas ha hecho de la auto-construcción, la reutilización de materiales, la participación ciudadana y el diseño colectivo las principales herramientas de sus procesos y protocolos arquitectónicos".

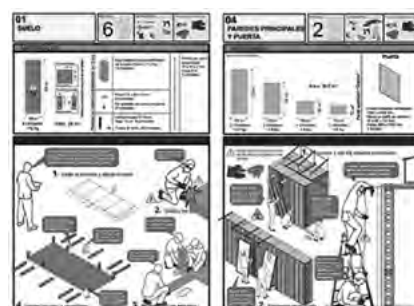
La construcción mediante el montaje será participativa y social, implicará siempre al futuro usuario en el proceso constructivo, eso ha de ser cuidadosamente planificado, el manual con una precisa y detallada descripción gráfica de las tareas a ejecutar, será la herramienta gráfica que posibilite el funcionamiento de sus acciones. El afán didáctico también caracterizará sus estrategias gráficas, por lo que será necesaria una alta comunicabilidad en sus dibujos, que deben proporcionar la información necesaria a los sectores sociales a los que se dirigen. A través de dibujos planos, fotografías, maquetas, diagramas o pictogramas da pautas sobre cómo se procede al montaje de las piezas como mecanismo recurrente de construcción. La difusión de sus estrategias de acción, conlleva una intensa y constante presencia de estrategias gráficas propias, con elementos invariables en su representación que las hacen reconocibles: uso del pictograma con imaginería tradicionalmente usada en la construcción, colores amarillo y negro, señales de atención, textos explicativos insertos en secuencias narrativas, axonometrías despiezadas, etc. Estos dibujos, resueltos mediante collages de imágenes, fotografías, pictogramas y textos, hacen de recetas urbanas un modelo en el uso de los medios gráficos. Sus planos tendrán el cometido de hacer comprensible el cómo construir a sectores amplios de la sociedad, e integrarlos en sus procesos. La representación gráfica es reflejo del carácter participativo y activista que define su arquitectura, el ideario de Recetas Urbanas va a determinar el cómo se dibuja.

### Conclusiones

Al asociar estos colectivos seleccionados con trasgresión, experimentación y comunicabilidad en lo gráfico se trata de reconocer unas implicaciones determinadas entre proyectos, realizaciones y componentes gráficos, sin que esto suponga exclusividad u obviar otras cualidades, que lógicamente estarán presentes en la complejidad de sus producciones. Se podría detectar interés en la comunicabilidad de lo gráfico en todos los casos seleccionados, hay trasgresión en los dibujos de Assemble, y también la habrá en la obra y procesos de Recetas Urbanas. Habrá experimentación en lo gráfico en PKMN o Boamistura, pero también en Zuloark, Basurama o Assemble.

En los casos de Assemble, Basurama, PKMN, Boamistura, Zuloark y Recetas Urbanas, como muestra del amplio inventario de colectivos, se confirma que utilizan una expresión gráfica intencionada, bien elaborada e intrínsecamente comprometida con sus proyectos y su arquitectura, en diferentes grados y cometidos. A través de recursos formales, gamas de colores, técnicas gráficas analógicas y digitales, estos colectivos van a conformar unos imaginarios gráficos característicos que, junto a sus obras y acciones, también van a diferenciarlos y hacerlos reconocibles. Si su actividad en el panorama contemporáneo de la arquitectura busca medios diferentes o fuera de los establecido para desarrollarse, lo gráfico no será ajeno a ello. En su representación gráfica habrá investigación, reciclaje, participación, colaboración, búsqueda de otras vías, entre otras cualidades propias de los colectivos. Las tres condiciones escogidas, trasgresión, experimentación y comunicabilidad, serán índices de una expresión gráfica implicada con sus proyectos. Estas cualidades contribuyen a conseguir con eficacia dos de los objetivos principales de los colectivos: transmitir sus ideas e involucrar en sus acciones y obras a la sociedad para la que trabajan.

[9]





## 10 | Trásgresión, experimentación y comunicabilidad de lo gráfico en arquitecturas colectivas. Índices de una expresión gráfica implicada \_Alberto Bravo de Laguna

Los diferentes idearios y propósitos de los grupos de arquitectos en torno a lo "colectivo" derivan en arquitecturas y otras producciones muy diversas. La importante atención a lo gráfico será un elemento común entre esa heterogeneidad. La divulgación de su arquitectura y sus procesos son en general un objetivo esencial en los "colectivos" ... planos, dibujos y maquetas serán un material idóneo para difundir su obra y sus ideas en publicaciones y en la red. Algunos colectivos escogidos por su cuidado en "lo gráfico" dejan constancia de lo expuesto. Seis estudios seleccionados aportan el imaginario gráfico a analizar desde tres apartados: trásgresión, experimentación y comunicabilidad como componentes característicos de las estrategias gráficas en la arquitectura de los colectivos.

### Palabras clave

Arquitectura, colectivo, expresión gráfica, proceso, proyecto

## 10 | Transgression, experimentation and communicability of graphic design in collective architectures. Sample of a graphic design involved \_Alberto Bravo de Laguna

The different ideals and purposes of the groups of architects around the "collective" derive in architectures and other very diverse productions. The important attention to the graphic will be a common element between this heterogeneity. The disclosure of its architecture and its processes are in general an essential objective in the "collective" ... plans, drawings and models will be an ideal material to disseminate their work and their ideas in publications and networks. Some collectives chosen for their care in "the graphic" leave evidence of the exposed. Six selected studies provide the graphic imaginary to be analyzed between three sections: transgression, experimentation and communicability, as characteristic components of graphic strategies in the architecture of collectives.

### Keywords

Architecture, collective, graphic narrative, process, project

## 10 | Trásgresión, experimentación y comunicabilidad de lo gráfico en arquitecturas colectivas. Índices de una expresión gráfica implicada \_Alberto Bravo de Laguna Socorro

ARQUITECTURAS COLECTIVAS. <https://arquitecturascolectivas.net/>

ASSEMBLE. <https://assemblestudio.co.uk/>

BASURAMA. <http://basurama.org>

BOAMISTURA. <http://www.boamistura.com>

CONVERSANDO-CON-PKMN-ARQUITECTOS. <http://la-camara-me-adora.blogspot.com>

CLOUDERVIEW. "Entrevista con Aurora Adalid de Zuloark". <http://clouderview.com>, <https://www.stepienybarno.es>. 2014

EESTUDIO. <http://www.eeestudio.es>

ENORME. <https://enormestudio.es>

ETSAZ-USJ.ZULOARK. "Arquitectura y Sociedad". <http://carroquinoarquitectos.com>. 2010

FERNÁNDEZ GALIANO, Luis (ed.). "Colectivos españoles. Nuevas formas de trabajo: redes y plataformas", *Arquitectura Viva*, n° 145, 2012.

FUNDACIÓN LUIS SEOANE. "20 años de Recetas Urbanas", <https://fundacionluisseoane.gal>, 2018

JAUQUE, Andrés. "El arquitecto no es un creador solitario". *El País*. Madrid. 25/09/2009. En <https://elpais.com/diario>

LÓPEZ MANUERA, Iván. "Notas sobre el "bum". Los colectivos españoles, un ecosistema plural", *Arquitectura Viva*, n° 145. 2012.

LÓPEZ MANUERA, Iván. <http://www.archivodecreadores.es/creadores/zuloark-2011>

MANTILLA RUIZ, Jesús. "Boa Mistura, el arte de tatuar la ciudad" en <https://elpais.com/cultura>, 2016

MASDÉU BERNAT, Marta. "La enseñanza de la arquitectura en la sociedad actual. La integración de las nuevas formas de práctica profesional en el Taller de Arquitectura", *Rita*, n° 5, 2016.

MASSAD, Fredy. *La viga en el ojo*. Madrid: Ediciones Asimétricas, 2015.

MONTAGUD, Ángela; PEÑA, Alba. "Entrevista con ENORME studio, la evolución de PKMN Architectures", <https://morewithlessdesign.com/entrevista-enorme-studio/> 2016

MONTANER, Josep María. "Crítica radical: las formas de la acción". *Las formas del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili, 2002.

MONTANER, Josep María. *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.

ORTEGA, Luis (ed.). "Amposta: primer premio estudiantes". *Quaderns d'arquitectura i urbanismo. Concurso Internacional de viviendas en Cataluña*, 2004.

PKMN Architectures. <https://morewithlessdesign.com/entrevista-enorme-studio/>

RAE. Real Academia Española. <http://www.rae.es/>

RECETAS URBANAS <http://www.recetasurbanas.net>

SCHUMACHER, Patrik en <https://www.facebook.com/patrik.schumacher.10/posts/10206633615672016> citado en ZAERA-POLO, Alejandro. "Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?", *El Croquis*, n°187, 2016.

ZABALBEASCOA, Anaxtu "Santiago Cirugeda, el agitador de la arquitectura", *El País*, 02/ 08/ 2007 <https://elpais.com>.

ZABALBEASCOA, Anaxtu "La necesidad de lo superfluo en un campo de refugiados", *El País*, 19/ 06/ 2018 <https://elpais.com>.

ZAERA-POLO, Alejandro "Ya bien entrado el siglo XXI ¿las arquitecturas del post-capitalismo?", *El Croquis*, n° 187, 2016.

ZULOARK <http://zuloark.com>