

# [RE] Programar la obsolescencia disección y fragmentos de otras arquitecturas

[RE] Program obsolescence, dissection and fragments  
of other architectures

**ABSTRACT** Architecture is implicitly within the productive field of economic systems, obsolescence within this context acquires devaluation as a definition. Obsolescence in the discipline has been a not very recurrent theme since the focus persists more in the act of creation. This text seeks to discuss how the final stages associated with the detriment of a work can be the beginnings of others, how some references from art and architecture give us glimpses about the project of re-programming obsolescence as a design attribute. **Key Words** Obsolescence, Dissection, ROTOR DC, Project, Architecture.

**Resumen** La arquitectura se encuentra implícitamente dentro del campo productivo de los sistemas económicos, la obsolescencia dentro de este contexto adquiere como definición la devaluación. La obsolescencia en la disciplina ha sido un tema poco recurrente dado que el enfoque persiste más en el acto de la creación. El presente texto busca debatir sobre cómo las etapas finales asociadas al detrimento de una obra pueden ser los inicios de otras, cómo algunas referencias desde el arte y la arquitectura nos dan atisbos sobre el proyecto de re-programar la obsolescencia como atributo de diseño.

Ángela Carvajal



**figuras 1, 2 y 3**  
Proyecto: Rotor DC: reuse made easy  
(Imágenes cortesía de ROTOR, [www.rotordb.org](http://www.rotordb.org))

## Palabras Clave

Obsolescencia  
Disección  
ROTOR DC  
Proyecto  
Arquitectura

rita\_16  
noviembre 2021  
ISSN: 2340-9711  
e-ISSN 2386-7027  
págs 34-39



**figura 4**  
Proyecto:Rotor DC: reuse made easy  
(Imagen cortesía de ROTOR, www.rotordb.org)



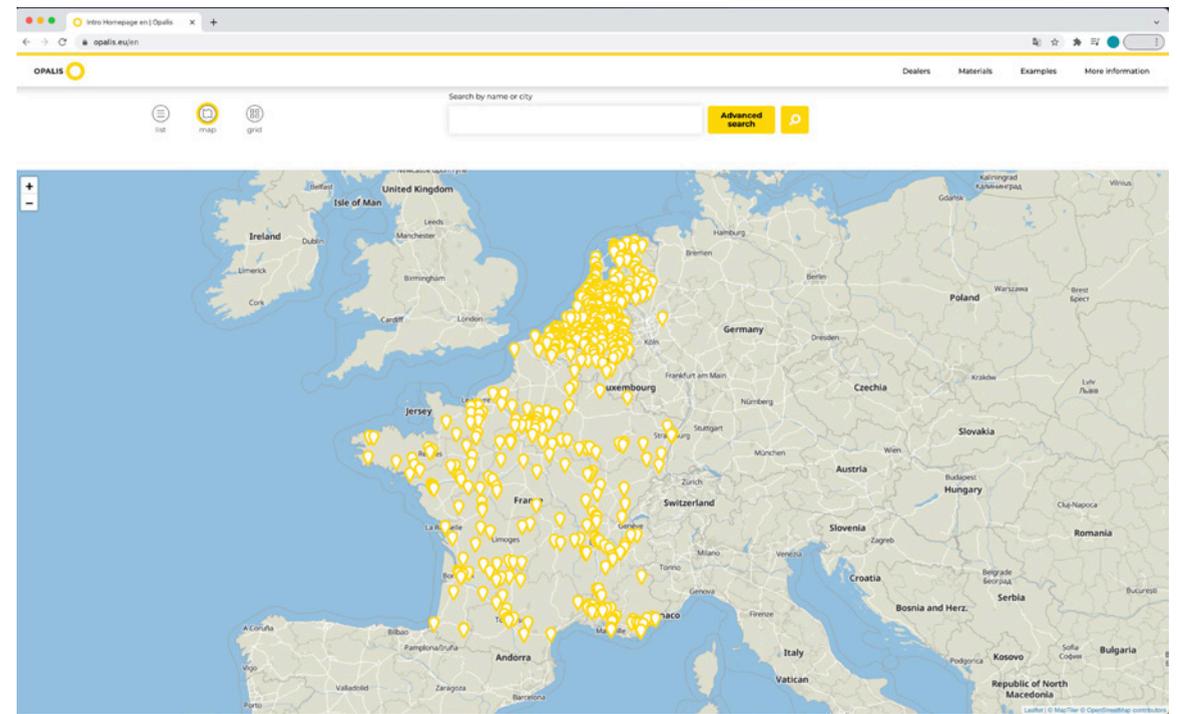
**figura 5**  
Proyecto:Rotor DC: reuse made easy  
(Imagen cortesía de ROTOR, www.rotordb.org)

En la escena final de la explosión de una mansión en el desierto de Phoenix de la película *Zabriskie Point* de Michelangelo Antonioni, durante aproximadamente seis minutos y registrada por diecisiete cámaras situadas en distintos puntos; su destrucción es mostrada como una coreografía de todos los elementos que componen a la edificación, reduciendo ésta en fragmentos que se atomizan en el paisaje y permiten cuestionar de manera simbólica y retórica el modo de vida de la sociedad de consumo. Estas escenas cinematográficas sugieren operatorias y prácticas arquitectónicas alternativas: programar la obsolescencia y destrucción de una obra a partir de su disección.

Proyectar la obsolescencia tal vez es un cuestionamiento en sí mismo sobre el discurso arquitectónico que ha insistido más en la creación y permanencia de una obra que en los enfoques críticos hacia su contrario: la muerte de una edificación y los ciclos inevitables de esta –obsolescencia, decadencia y destrucción- (Caims & Jacobs, 2014). Etimológicamente, la obsolescencia proviene del latín *obsolescens* y se relaciona como fenómeno a las variables de funcionalidad y tiempo, aquello que deja de ser útil, no es utilizado o no produce (Oxford Dictionary). La obsolescencia como término

normalmente está ligado a cuando algo cae en desuso, no necesariamente por un mal desempeño -más bien se le compara con productos nuevos del mercado más eficientes-. En ese sentido, la arquitectura como hecho construido está sujeta a procesos de envejecimiento que pueden otorgar valor a la obra -ruinas- o su total detrimento -desechos-; la obsolescencia se presenta de forma programática y/o material, inevitablemente la segunda contiene la primera y adquiere como definición la devaluación. Un giro copernicano de esta perspectiva sugeriría desprender toda aquella carga negativa asociada a la obsolescencia y admitir las condiciones de caducidad propias de la arquitectura, con el fin de considerar muchos proyectos en y desde la obsolescencia como cualidad para estructurar y re definir otras posibles vidas útiles tanto del ente edificado como de sus componentes materiales, para reincorporarlos a la línea productiva de la vida urbana.

Alternativas sobre cómo tratar la obsolescencia en arquitectura se han explorado desde la teoría, crítica y el arte. Kevin Lynch asoció sintomáticamente la disciplina con la cultura occidental desde el consumo capitalista: creamos, utilizamos y desechamos, pero a esta última parte no necesariamente le prestamos la debida



**figura 6**  
Proyecto:Opalis. Un inventario online del sector profesional en materiales de construcción recuperados. (Imagen cortesía de ROTOR, www.rotordb.org)

atención porque dejó de tener valor y sin resultados aparentemente útiles (Lynch, 2005: 156). Como contrapropuesta, Lynch (2005:182) plantea proyectar la muerte de un edificio:

*Los edificios podrían programarse para tener una decadencia digna [...] pedir a un arquitecto que muestre cómo va a quedar un edificio cuando se ocupe, pedirle que lo muestre remodelado para algún otro uso, o en decadencia. ¿Quién iba a sospechar que los caóticos y presuntuosos foros de la Roma Imperial iban a ser unas ruinas tan hermosas? ¿Qué impacto tendrán las ruinas de una torre de vidrio? Pedir planos de demolición de los nuevos edificios parece también razonable. Ya exigimos planos de registro y los proyectistas y contratistas trabajan necesariamente sobre una secuencia de construcción propuesta. Imaginar lo inverso añade solamente una pequeña carga. Planificar una secuencia de demolición también aportaría premisas interesantes al proyecto.*

Programar la obsolescencia como condición de diseño en el proceso proyectual de las obras, sugiere la premisa de explorar a través de diversas operatorias cómo hacer frente a la devaluación del factor tiempo en la vida útil de la arquitectura. Cedric Price arquitecto y miembro

activo del Instituto Británico Nacional de Contratistas de Demolición, fue uno de los pioneros en defender la obsolescencia programada como atributo de diseño, en preconocer el ciclo de vida de sus obras; postulados como en el Fun Palace, Generator e Interaction entre otros, proyectaban arquitecturas capaces de transformarse constantemente en el tiempo, un conjunto de metodologías performativas que incluían sistemas flexibles de re-utilización, piezas estandarizadas, ‘anti-edificios’ que trabajaban en contra de la arquitectura estática, premisas donde cada componente pudiese ser reubicado al quedar obsoleto (Melvin, 1994: 24). Gordon Matta-Clark, arquitecto y artista trabajó sobre procesos manuales de sustracción y destrucción de edificaciones en decadencia; entre muchas otras obras, la organización Art Park de Lewiston le encargó una performance la cual llamó Bingo, una disección en 8 partes del elemento fachada de una casa que sería demolida en la ciudad de Niagara Falls; esta operatoria de trasladar partes, descontextualizarlas y re significarlas a lo largo del tiempo, permitió mostrar la realidad social e histórica de insalubridad que vivió la ciudad (Donoso, 2016: 119).

Tal vez hoy día prácticas asociadas a la puesta en valor

de arquitecturas en obsolescencia permiten cuestionar el modo de producción disciplinar en cuanto a lo construido en un contexto mundial de recursos materiales limitados. Proyectar la obsolescencia implica desmontar, reciclar y diseccionar en fragmentos la escala de una edificación a la escala material. Planificar el desmantelamiento supone tiempos proyectuales para la caducidad de una obra, donde el trabajo artesanal con precisión de tratar cada pieza permite pensar a su vez en su posible futuro. Por lo tanto, cuestionar la obsolescencia también implica su re-programación y su re-significación: el conjunto en piezas y componentes arquitectónicos sustraídos se recontextualizan para otorgarles un nuevo ciclo de vida, aquello que fue creado para un propósito en contextos y épocas determinadas, pueden posteriormente ser utilizados en entornos completamente opuestos, despojando así la carga ideológica e intelectual para utilizarlos con un fin de pragmatismo puro. ¿Cómo proyectar la obsolescencia contemporáneamente? Prácticas actuales como la oficina Rotor de Bruselas nos permiten trazar una línea o por lo menos, abrir cuestionamientos y maneras de operar.

Ver más en 'A guide for identifying the reuse potential of construction products' [https://www.nweurope.eu/media/10132/en-fcrbe\\_wpt2\\_d12\\_a\\_guide\\_for\\_identifying\\_the\\_reuse\\_potential\\_of\\_construction\\_products.pdf](https://www.nweurope.eu/media/10132/en-fcrbe_wpt2_d12_a_guide_for_identifying_the_reuse_potential_of_construction_products.pdf)



**figura 7**  
Proyecto: Rotor DC: reuse made easy  
(Imagen cortesía de ROTOR, [www.rotordb.org](http://www.rotordb.org))



**figura 8**: Rotor DC: reuse made easy  
(Imagen cortesía de ROTOR, [www.rotordb.org](http://www.rotordb.org))



**figuras 9,10,11 y 12**  
Proyecto: Rotor DC: reuse made easy  
(Imágenes cortesía de ROTOR, [www.rotordb.org](http://www.rotordb.org))



### Bibliografía

- Cairns, S. Jacobs, Jane (2014). Buildings must die: a perverse view of architecture. Canadá: MIT Press, 2014. Pp, 29.
- Donoso, Pedro (2016). 'Jane Crawford/ Diálogos' en Gordon Matta-Clark: Experience becomes the object. Barcelona: Ediciones Polígrafa, 2016. Pp, 119.
- Lynch, Kevin (2005). '¿En qué consiste el deterioro?' en Echar a perder. Un análisis del deterioro. (2 Ed.) Barcelona: Editorial Gustavo Gilli, 2005. Pp, 155-174.
- Melvin, Jeremy (1994). 'Learning to love the fourth dimension' en Building Design No. 1175 (Conferencia por Cedric Price en la AA 'Designing for doubt, delight and demolition – the architect's duty to society'). Londres, Junio 3, 1994. Pp, 24.

### Ángela Carvajal Fernández

Universidad Andrés Bello. Magister en Arquitectura (MARQ) de la Pontificia Universidad Católica de Chile (2021). Arquitecta de la Universidad del Valle, Colombia (2012). Socia co-fundadora de Anagramma Arquitectos. Sus intereses se centran en diversos campos de la disciplina, el proyecto como lo construido pero también desde la investigación, representación y teoría. Actualmente docente en la Universidad Andrés Bello y Universidad Santiago de Chile. [angela.carvajal.f@gmail.com](mailto:angela.carvajal.f@gmail.com)