



El encanto de lo nuevo

Alberto Grijalba Bengoetxea
Julio Grijalba Bengoetxea
M. Lucía Balboa Domínguez

Resumen

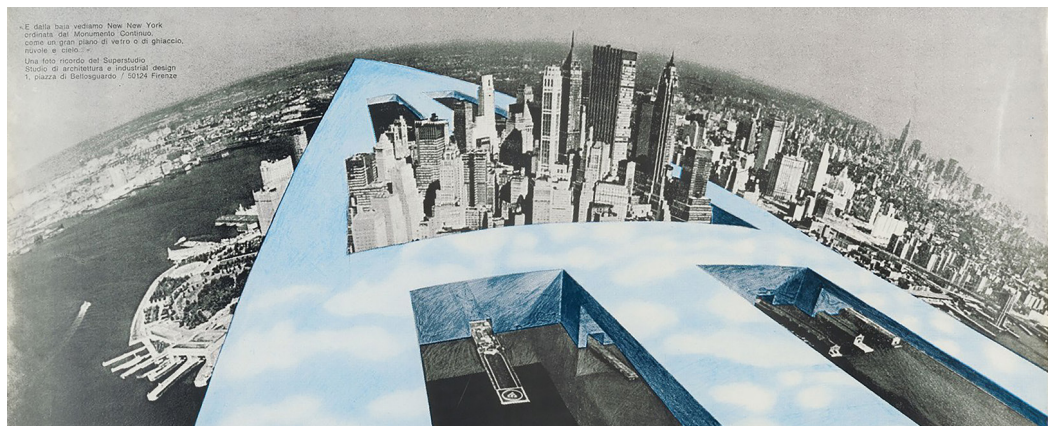
Desde 1989, cuando W. J. Mitchell en la revista *UCLA Architectural Journal*, declaró la muerte del dibujo, ha habido una vertiginosa irrupción de los medios digitales en la producción y discurso gráfico. Todo esto ha llevado a pensadores como Paul Virilio, a proclamar el fin del lenguaje tanto escrito como gráfico. Es un momento de transición, definida como "pasar de un modo de ser o estar a otro distinto" [Virilio 1983].

Transcurridas tres décadas debemos reflexionar sobre cómo los medios tradicionales de la Expresión Gráfica interactúan con las nuevas tecnologías y los nuevos sistemas de reproducción. Es momento de analizar si los instrumentos o máquinas y programas de dibujo, determinan la realidad de la arquitectura. No podemos negar las ventajas de la tecnología y convertirnos en unos nuevos luditas, como afirma Pallasma. Nadie puede obviar el *Zeigeist*. Ninguno de nuestros maestros ha rechazado la evolución técnica o el pensamiento. ¿Podemos imaginar a alguno de ellos renunciando a la cámara oscura, a la cámara lúcida, al teodolito o al 'sportelo'?

Es tiempo de 'alumbrar', dar a luz en la disciplina y dejar de asombrarse, que paradójicamente significa dar sombra, como recuerda Martí Arís. Hay que dejar un 'lugar abierto', un sitio con suficiente claridad para que se proyecte la imaginación, de modo que la 'búsqueda' y la 'curiosidad', hagan el objeto deseado según Zumthor [Zumthor 2009].

Palabras clave

velocidad, eficiencia, comunicación, nueva oralidad y hibridación



Superstudio. *Manifesto New New York*, 1969. Col. Frac Centre-Val de Loire.

Dibujar ¿Cómo?

Dibujamos conscientemente. También inconscientemente. Dibujamos.

Desde nuestra infancia lo hacemos. Es algo innato, que no podemos dejar de hacer independientemente de nuestros estímulos externos. Es parte del desarrollo, de la vida. Es nuestro lenguaje. Lo hacemos en papel o sobre la pared, como Miralles y Navarro; como las manos, como en las cuevas de Puenteviesgo (fig. 1); con materiales disgregados sobre un soporte como Utzon; con la luz como Picasso y Asger Jorn; con las huellas de nuestro cuerpo generamos representaciones en el desierto, como Barceló.

Lo hacemos, especialmente en arquitectura. Dibujamos para ser más inteligentes, para situarnos y conocer el mundo, para pensar, para descifrar lo que no vemos, para saber mirar inteligentemente, para comunicarnos y para representar. Incluso lo hacemos por placer.

No se entiende la arquitectura sin dibujo, pese a las propuestas que abogan por la sustitución de la grafía por el alfabeto, como las de Schumacher en *La Autopoiesis de la Arquitectura*.

La pregunta es ¿cómo?

La contestación es la provocadora sentencia de Cedric Price. Al tiempo que despistadamente se cuestionaba sobre '¿cuál es la pregunta?' afirmaba categóricamente: 'La respuesta es siempre la tecnología' (fig. 2). Probablemente sea cierta esta afirmación, aunque con matices en el mundo cambiante en el que vivimos. Entre el '*sapere vedere*' y el '*sapere scegliere*', se ha de optar por un proyecto gráfico individual, articulado en el tiempo. Una elección consciente y personal, que dé respuesta a la intención, la voluntad y el conocimiento. Es una opción autónoma frente a la posible heteronomía impuesta.

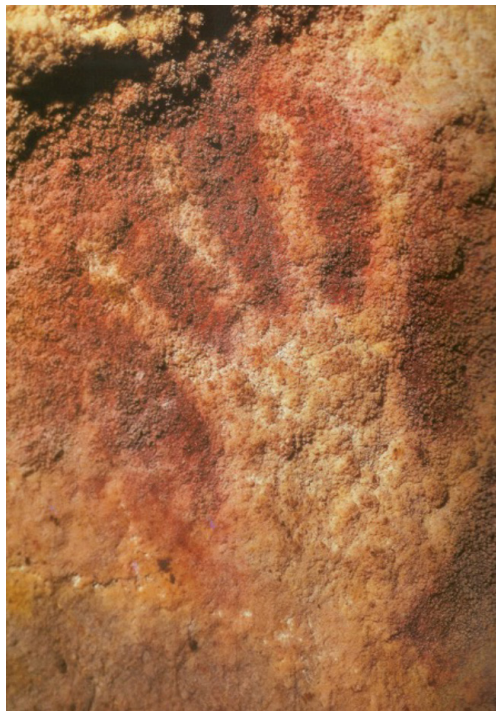
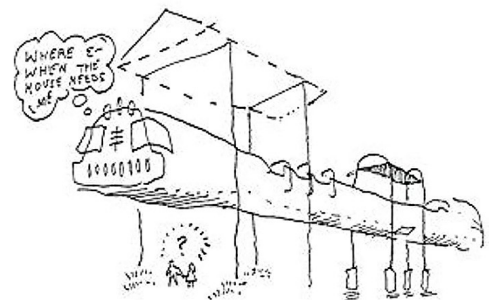


Fig. 1. Cueva El Castillo, Puenteviesgo Spain. 19.000 – 11.000 A.C.

Fig. 2. Cedric Price Opera editado por S. Hardingham, 2003. Portada del libro.

CEDRIC PRICE OPERA

EDITED BY SAMANTHA HARDINGHAM



Velocidad. Eficiencia. La melancolía reflexiva

Deberíamos dibujar de la manera que nos sea más eficiente, frente a los profetas de la eficacia. En la eficacia los recursos o habilidades no importan, son lo de menos. No importa el proceso, la reflexión, los medios empleados, el análisis, o la creación. Solo importa el objetivo. Se ciñe al fácil y rápido resultado.

La arquitectura hasta hoy ha priorizado la eficiencia que valora el proceso, las habilidades, los recursos utilizados y el resultado.

Stan Allen en *Velocidades terminales* [Allen 1995, p. 43] citando a Virilio, distingue las “velocidades metabólicas”, propias de los seres vivos, y las “velocidades tecnológicas”, propias de las máquinas. Ambas se están desdibujando en nuestra vida actual aunque en la tecnología de la velocidad no todo es negativo. Para Virilio son necesarias las caídas e interrupciones de la velocidad, su suspensión y desconexión del tiempo, puesto que nos permiten detenernos y entender nuestro propio conocimiento.

Allen analiza la consecuencia de sincronizar las dos velocidades. Para él, el resultado no es mejor por ser más rápido, puesto que esto provoca incertidumbre y ansiedad. Se muestra escéptico sobre la eficacia prometida por las vanguardias digitales. Afirma que son estrategias de comunicación de las que debe desligarse la arquitectura, puesto que los ordenadores o el software, no son una herramienta más. Debemos entender su proceso (fig. 3). Pese a la atractiva pose literaria de rechazo a lo nuevo, no es ésta la actitud más inteligente para entender el mundo real “No podemos quedarnos fuera de la tecnología. Toda crítica debe desarrollarse necesariamente desde dentro” [Allen 1995, p. 44]. Al igual que Svetlana Boym, propone reemplazar la inoperativa ‘nostalgia sustitutiva’ que pretende restaurar tiempos pasados por la ‘nostalgia reflexiva’, capaz de generar una nueva realidad operativa con presente y futuro [Boym 2015, pp. 20-22]

Necesariamente lo nuevo no va en contra del hombre y de su pensamiento. Lo cierto es que como advirtieron Nietzsche, Valery, MacLuhan, o Eliot...o más recientemente Frampton, Carπό, Carr o Allen, la tecnología y la máquina no son inocuas. Cambian nuestro modelo de pensamiento, la capacidad de representación, el conocimiento, la creación e incluso el contenido. Debemos conocerlas y controlarlas para ser suficientemente diligentes a fin de conducir nuestro propio futuro, al margen de deslumbrantes y tiránicas fórmulas simples. Realicemos una crítica operativa. Hay que reivindicar lo nuevo, si es capaz de completar nuestro desarrollo y singularizar el pensamiento frente al anonimato, la uniformidad, la moda y lo rápido.

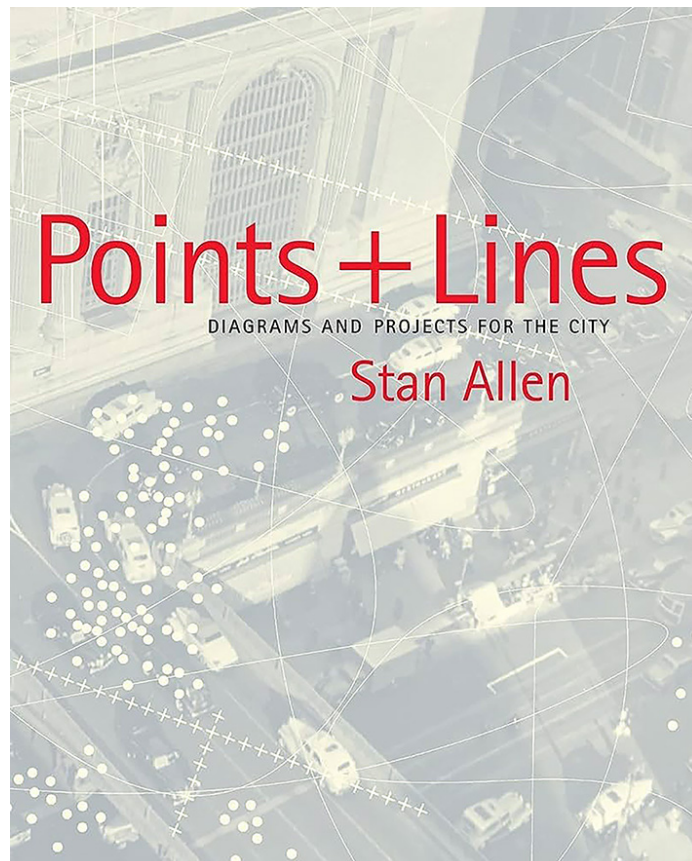


Fig. 3. S. Allen, *Points + Lines. Diagrams and Projects for the City*, 1999. Portada del libro

Comunicación

La Arquitectura no puede ser solo una estrategia de comunicación e información. Observadas asépticamente, las estrategias de la comunicación en la representación arquitectónica son hoy en día preminentes como corrobora Lluís Ortega [Ortega 2017, p.11]. El desarrollo de la WWW, ha sido de una velocidad tan fulgurante que ha cambiado la cultura contemporánea, de una manera más rápida y profunda, que la aparición de la imprenta (fig. 4).

Las consecuencias de este cambio de paradigma son, primero la popularización de la información, que ha dejado de ser exclusiva de especialistas o bibliotecas. Se han variado los criterios de validación “no están planteados en clave de expertos, sino de acumulación y cruce de validaciones anónimas que estadísticamente pasan a ser ciertas” [Ortega 2017, p. 11]. Existe una contradicción entre la profundidad del saber y su democratización. Tal vez sea el *mainstream* lo relevante. Todos hablamos de él.

La segunda consecuencia es el nuevo concepto de autoría derivado del cambio de paradigma. La imprenta garantizó el papel intelectual del arquitecto, como creador singular, y permitió una comunicación fidedigna e inalterable. En la actualidad todo es manipulable. Son más conocidas las variaciones o manipulaciones, que el original.

En la modernidad pasada, existía una narración de imágenes, textos y planos en las revistas publicadas en soporte físico. En nuestra condición de receptores debíamos hacer un esfuerzo para entender, compartir o criticar. Dependía del deseo de saber o comprender. Era un disfrute intelectual, en el que la interpretación y el diálogo con el texto, y escuchar a los planos, resultaba placentero. También hoy resulta divertido y fresco buscar en las redes. Equilibrio difícil pero necesario.

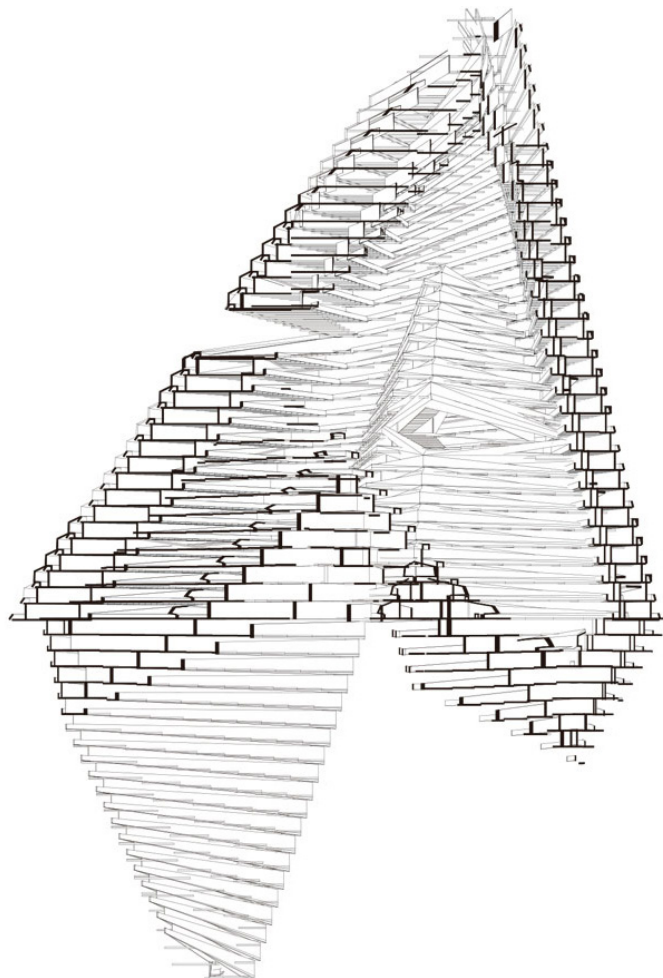


Fig. 4. L. Ortega, L. Interior Scapes, 2017-2018. IT Illinois Institute of Technology. Students Kassem, Serrano, Walczyk.

Del *Less is more* al *More is more*

Analicemos uno de los eslóganes de la modernidad 'Less is more'. Esta frase popularizada por Mies, pudo ser escuchada en el estudio de Behrens, como posteriormente reconoció. Otros atribuyen su autoría al pintor y escritor Ad Reinhardt, aunque forma parte de un poema de Robert Browning.

Se comprendía la máxima 'miesiana' leyendo a Frampton o la monografía de Blaser. Sin darnos cuenta, o sí, hacemos nuestros a los maestros en sus planos y sus detalles. Dibujo y texto se concatenaban.

Hoy en día, somos *homo videns* [Sartori 2012]. Necesitamos la sorpresa y el entretenimiento visual. Venturi acuñó 'Less is a bore' como paradigma posmoderno. Lo aburrido no interesa. Los medios digitales nos deleitan con imágenes, sin esfuerzo. Es un círculo sin fin. ¿Pueden convivir los dos modelos? Parafraseando a Venturi, es "tanto lo uno, como lo otro" [Venturi 1989]. Debemos ser conscientes de ello (Fig. 5).

El *archicomic* de BIG 'Yes is more' es más directo. Bjarke realizó los primeros videos para comunicar en la red sus proyectos. Las imágenes se suceden, el texto surge de los bocadillos de los protagonistas. Se lee como si estuviéramos hablando. Es el poder de la imagen "para mover el foco de los pequeños detalles a la GRAN imagen" [BIG 2011]. Es dialogo visual oral de doble capa y doble significado.

Hoy el 'More is more', propone diseños más grandes, más audaces y más brillantes o inteligentes. Su objetivo es acumular en "una generosidad que raya en el exceso" [Victionary 2021]. El texto ha desaparecido, sobra. Los objetos y diseños ocupan todo el espacio. No se necesita esfuerzo para entenderlos. En buena medida hace real "el medio es el mensaje" [McLuhan 2009]. Pese a su soporte físico, ofrece las mismas características que una publicación en la red. Está hecha para consumirse rápido y atrapar nuestra mirada.

La acumulación de información es la lluvia de imágenes [Calvino 2002]. El conocimiento se basa en la imagen banalizada y ubicua [Valery 1999, p.131]. La arquitectura, su análisis y su representación han de hacerse desde el desarrollo gráfico, simultáneamente en el que se incluye el conocimiento y el tiempo, para no sucumbir a la "estética de la embriaguez" [Leach 2001, pp. 61-92].

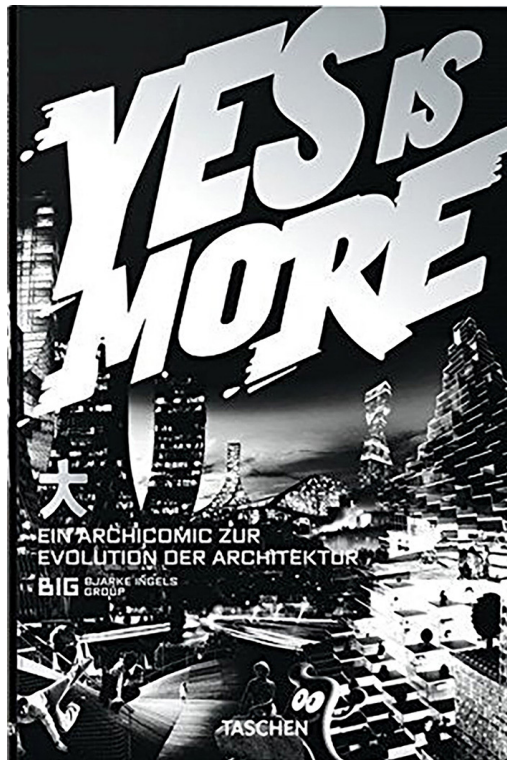


Fig. 5. BIG Group, Yes is More, 2011. Portada del libro.

La nueva aldea Global

La primera consecuencia de la profusión de imágenes de los medios de comunicación es que han dejado de ser una representación o sustituto eficaz para reflexionar o analizar. Son un objeto de consumo.

La segunda es que la aldea global ya no lo es tanto. En las redes, el algoritmo, nos incorpora a algún grupo concreto. Va aprendiendo y reformulando sus resultados para ofrecernos lo que entiende que nos interesa. Tendemos a pensar que la realidad es solo como se nos muestra.

Frente a la universalidad del saber, observamos tan solo por una pequeña ventana desvelada. Debemos rebelarnos contra este determinismo y ser capaces de acceder a toda la representación, análisis o conocimiento. Seamos más reflexivos y profundos en nuestro saber [Carr 2011]. La arquitectura debe salirse de los canales de comunicación e información como reivindicaba Allen. No deja de sorprender la imagen que abre el sitio web de su nuevo estudio al norte de Nueva York. Es un espacio con techo a dos aguas, un balcón, una ventana. Todo dibujado a línea fina y pura. En el centro tan solo una mesa y un hombre encorvado está dibujando a mano.

Consecuencias de lo digital

La sustitución de lo manual fue celebrada y proclamada por Greg Lynn. Este investigador de la arquitectura como comunicación e información, es pionero del control numérico (fig. 6). Es firme propagador de que lo algorítmico y lo paramétrico en arquitectura tome el mando. Queda por determinar ¿cuál es el rumbo?

Las consecuencias han sido diversas. Primero la hiper-actividad gráfica. Los canales tradicionales de representación han sido sustituidos. La máxima difusión se encuentra en una cuenta de Instagram o de Pinterest, al alcance todo el mundo.

La segunda es la similitud de propuestas, aunque siempre dudamos si estamos viendo todo el espectro posible. Esta uniformidad viene dada por el software utilizado y las visualizaciones o *likes*. Los programas informáticos son comunes y su uso tiende a uniformizar los renders, diseños algorítmicos y paramétricos. El número de descargas o reproducciones, condiciona la repetición. Así, nos encontramos con proyectos generados por máquinas, que no se someten a las leyes de la física, artificiales y con apariencia real. Son una simulación. En ellos no existe la densidad, peso o gravedad, cuestiones esenciales de la arquitectura. Hemos sustituido lo inteligible, por lo visible, ver sin entender, citando a MacLuhan. Es la primacía del ojo frente a lo sensorial que denuncian Pallasmaa y Foncillon.

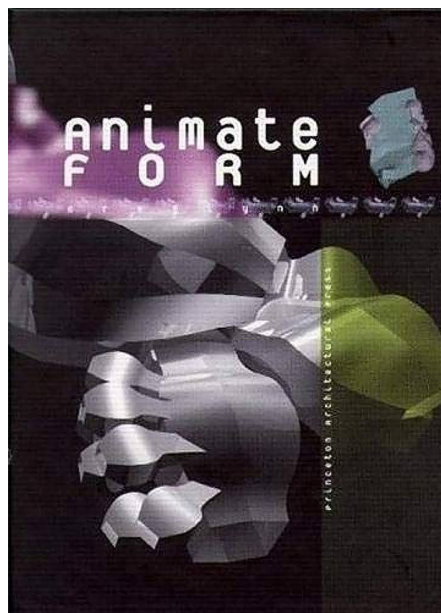


Fig. 6. G. Lynn, *Animate Form*, 1999. Portada del libro.

La nueva tercera oralidad

El filólogo americano Ong, propuso el concepto de oralidad secundaria por la aparición masiva de los medios de comunicación [Ong 1982]. Nuevos pensadores definen la nueva oralidad digital como tercera oralidad. Un ejemplo son *Dall-e2* o *Stable Diffusion*, que producen imágenes sin necesidad de nuestra intervención ni manual ni intelectual. El espectador tan solo tiene que observar y elegir.

Cualquier cambio en la escritura y en la comunicación tiene sus consecuencias. El conocimiento y el pensamiento se dividen en pre y posterior a la galaxia Gutenberg [Havelock 1996]. La oralidad digital tiene como rasgos comunicativos comunes: la fragmentación de los contenidos, la contigüidad, la redundancia, la acumulación y la uniformidad del receptor. La fragmentación de la información es real. De las obras canónicas de la modernidad conocemos sus documentos. De las nuevas propuestas conocemos solo fragmentos. Su información se dilata en el tiempo puesto que la red consume todo muy rápido. Se dosifica la información para buscar la continuidad. Es el modo de estar presentes en la sociedad de la comunicación. Una estrategia ajena, pero protagonista.

Una representación sucede buscando la contigüidad. La redundancia acapara toda la presencia y espacio posibles, contradictoriamente al infinito mundo digital. La acumulación es el resultado. La acumulación no tiene un discurso argumentado. No existe ninguna sintaxis gráfica. Cuanto más acumulamos, más transmitimos. Cuanto más validaciones o descargas, más repercusión.

En 1978, Koolhaas en *Delirious New York* anticipó la congestión en *El cuento de la piscina* (fig. 7). Moscú 1923, los arquitectos socorristas viajan en una piscina flotante a NY nadando en tandas paralelas. Se proponen distanciarse de lo que ellos criticaban, la uniformidad reglamentaria. Al llegar a NY cuarenta años después se llevan una sorpresa: "los arquitectos o nadadores o socorristas se quedaron atónitos ante la uniformidad (en el vestido y el comportamiento) de sus visitantes, que invadieron la embarcación" [Koolhaas 2004, pp. 307-311]. Igualdad frente a la diversidad.

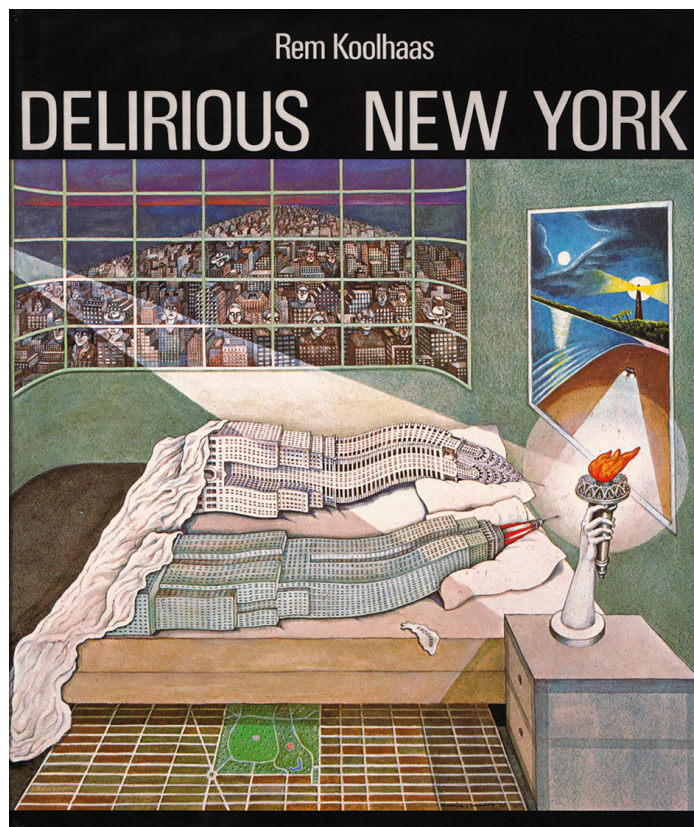


Fig. 7. R. Koolhaas, *Delirious New York*, 1978. Portada del libro.

La necesaria hibridación

La pregunta es si, en el futuro, se fundirán el software o hardware en una sola unidad digital analógica. En esta transición ¿será lo digital capaz interaccionar con nuestros sentidos, con el tacto, el ojo y la mente?

Nada de lo digital excluye lo analógico. Y al contrario, todo lo manual puede ser realizado en entornos digitales, más allá del teclado y ratón.

El proyecto 'gráfico híbrido' debe ser el instrumento en el que los sistemas de representación analógica o virtual se complementen, sumen y multipliquen. Nada está excluido, sino que cada uno sirve a un fin. En esa coexistencia no existe más limitación del uso que la oportunidad, la adecuación y la economía de medios, en búsqueda de la eficiencia (fig. 8).

La hibridación requiere el uso consciente de estas herramientas. No es una obligación, pero es el futuro deseable para la optimización del pensamiento y la tecnología. Hay momentos en los que no se entiende que las máquinas se comporten como hombres, al tiempo que los hombres actúan como máquinas. Recordemos el proverbio oriental que nos enseñó Utzon "la actitud mental influye en la técnica, y no es la técnica la que influye en la arquitectura" [Giedion 1969, p. 8].

Recordemos la advertencia de Carpó, tras reflexionar sobre su trabajo: "lo digital no tiene porqué resultar necesariamente nuestro aliado. De hecho, puede llegar a ser el enemigo más formidable que la profesión de arquitecto haya tenido jamás desde sus orígenes modernos, allá en la Florencia del siglo XV" [Carpó 2011, p. 11] (fig. 9).

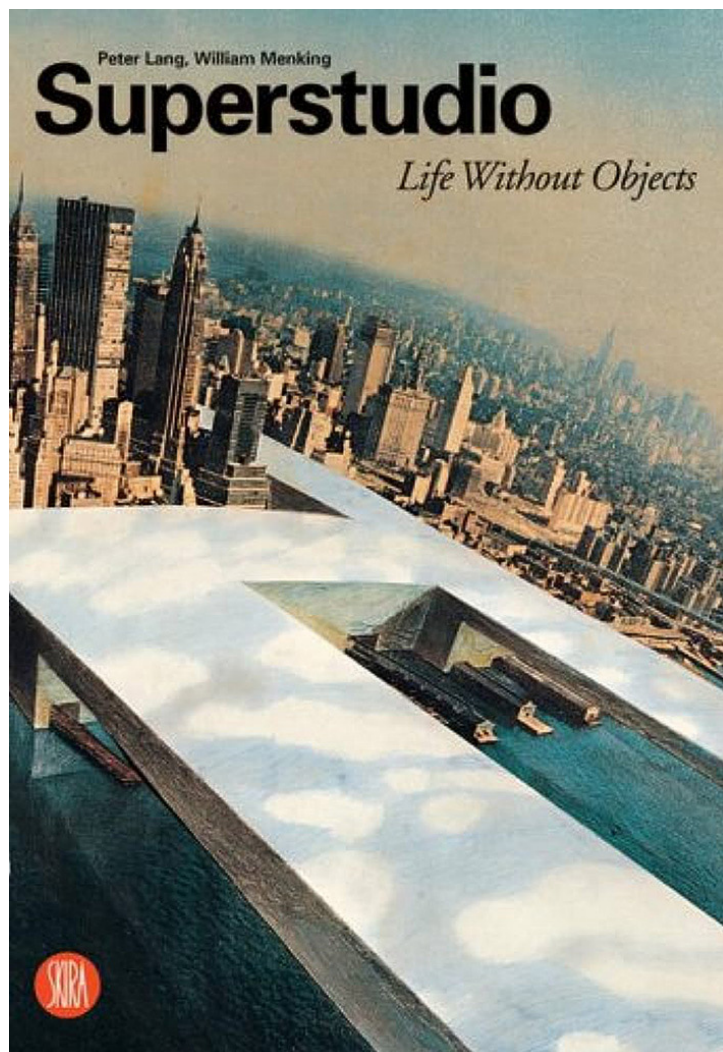


Fig. 8. P. Lang, W. Menking. *Superstudio. Life Without Objects*, 2003. Portada del libro.

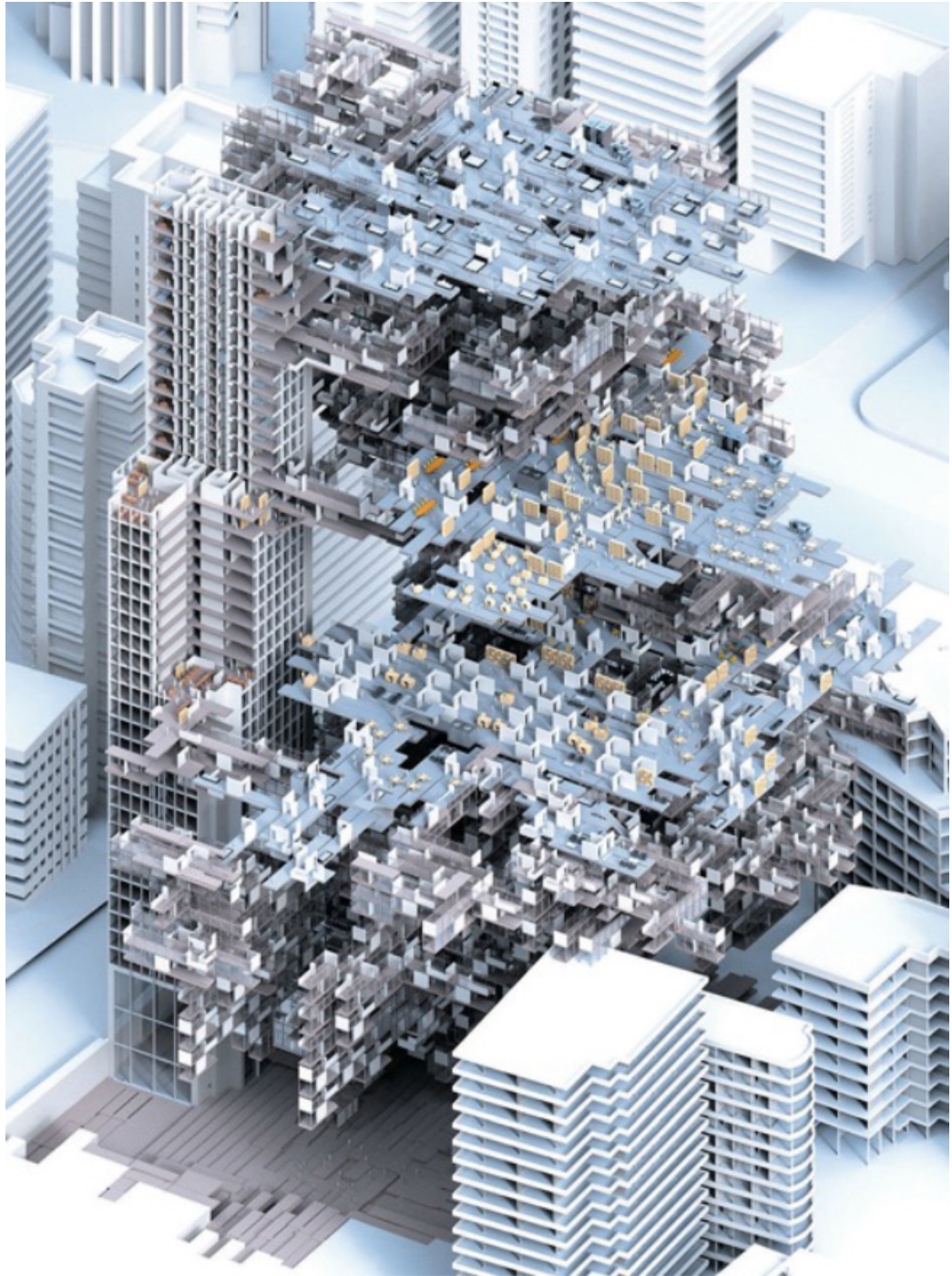


Fig. 9. LAB-EDS, RC8
Mereologies: Wa(o)
nderYards, 2016-2017.
B-Pro Architecture
Design, The Bartlett
School of Architecture,
UCI London. Liberado
por Daniel Koehler.

Referencias

- Allen S. (2009). Velocidades terminales: el ordenador en el estudio de diseño. En LL. Ortega. *La digitalización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BIG. (2011). *Yes is more. An archicom on architectural revolution*. Colonia: Taschen.
- Blaser W. (1992). *Ludwig mies van der Rohe. Obras y proyectos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Boym S. (2015). *El futuro de la nostalgia*. Madrid: Antonio Machado.
- Calvino I. (2002). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela.

- Carpó M. (2011). Del alfabeto al algoritmo. En *Arquitectura Viva*, n. 140, pp. 112.
- Giedion S. (1969). Jørn Utzon y la tercera Generación. En *Cuadernos summa - nueva visión*, n. 18, pp. 3-9.
- Havelock E. (1996). *La musa aprende a escribir: reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Madrid: Paidós.
- Koolhaas R. (2004). *Delirio de Nueva York*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Leach N. (2001). *La an-estética de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- McLuhan M. (2009). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Ong W. (2016). *Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra*. Méjico: Fondo de cultura económica.
- Ortega L. (2017). *El diseñador total: autoría en la arquitectura en la época posdigital*. Barcelona: Puente editores.
- Pallasmaa J. (2014). *La imagen corpórea: imaginación e imaginario en la arquitectura*. Barcelona: G.G.
- Sartori G. (2012). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Schumacher P. (2010). *The autopoiesis of architecture*. Hoboken: John Wiley & sons.
- Valéry P. (1999). *Piezas sobre arte*. Madrid: Visor.
- Venturi R. (1989). *Complejidad y contradicción en arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Victionary (2021). *More Is More: Designing Bigger, Bolder and Brighter*. Victionary: Hong Kong.
- Virilio P., Lotringer S. (1983). *Pure war*. Los Ángeles: Semiotext.
- Zumthor P. (2009). *Pensar la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

Autores

Alberto Grijalba Bengoetxea, Universidad de Valladolid, alberto.grijalba@uva.es

Julio Grijalba Bengoetxea, Universidad de Valladolid, julio.grijalba@uva.es

M. Lucía Balboa Domínguez, Universidad de Valladolid. marialucia.balboa@estudiantes.uva.es

Para citar este artículo: Grijalba Bengoetxea Alberto, Grijalba Bengoetxea Julio, Balboa Domínguez M. Lucía (2023). El encanto de lo nuevo/The Charm of the New. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (ed.). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2797-2816.



The Charm of the New

Alberto Grijalba Bengoetxea
Julio Grijalba Bengoetxea
M. Lucía Balboa Domínguez

Abstract

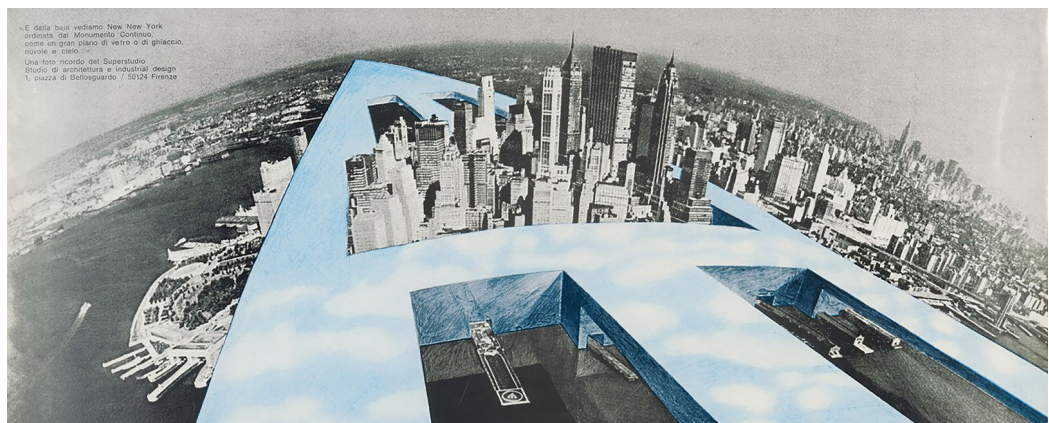
Since 1989, when W.J. Mitchell declared the death of drawing in the *UCLA Architectural Journal*, there has been a dizzying irruption of digital tools into graphic production and discourse. All this has led thinkers such as Paul Virilio to proclaim the end of both written and graphic language. It is a time of transition, defined as 'moving from one way of being to another' [Virilio 1983].

After three decades, we must reflect on how the traditional means of Graphic Expression interact with new technologies and new systems of reproduction. It is time to analyse whether the instruments or machines and drawing programmes determine the reality of architecture.

We cannot deny the advantages of technology and become new Luddites, as Pallasma states. No one can ignore the zeitgeist. None of our masters has rejected technical evolution or thought; can we imagine any of them renouncing the camera obscura, the camera lucida, the theodolite or the sportello? It is time to *alumbrar*, to give birth to the discipline and to stop being amazed (*asombrarse*), which in Spanish language also means, paradoxically, 'to cast a shadow', as Martí Arís reminds us. It is necessary to leave an 'open place', a place with sufficient clarity for the imagination to project itself, so that the 'search' and 'curiosity', according to Zumthor, create the desired object [Zumthor 2009].

Keywords

Speed, Efficiency, Communication, New orality and hybridisation



Superstudio. *Manifesto New New York*, 1969. Col. Frac Centre-Val de Loire.

Draw. How?

We draw consciously. Also, unconsciously. We draw.

Since our childhood we do it. It is something innate, that we cannot stop doing regardless of external stimuli. It is part of development, of life. It is our language. We do it on paper or on the wall, like Miralles and Navarro; like our hands, like in the caves of Puente Viego (fig. 1); with disintegrated materials on a support like Utzon; with light like Picasso and Asger Jorn; with the tracks of our body, we generate representations in the desert, like Barceló.

We do it, especially in architecture. We draw to be more intelligent, to place ourselves and understand the world, to think, to decipher what we do not see, to know how to look intelligently, to communicate and to represent. We even do it for pleasure.

Architecture cannot be understood without drawing, despite certain proposals, such as those of Schumacher in *La Autopoiesis de la Arquitectura*, that advocate the substitution of spelling for the alphabet.

The question is: how?

The answer is the provocative sentence of Cedric Price. At the same time that he was wondering about what is the question? He categorically affirmed: 'The answer is always technology' (fig. 2). This statement is probably true, albeit with nuances in the changing world in which we live. Between the '*sapere vedere*' and the '*sapere scegliere*', one must opt for an individual graphic project, articulated in time. A conscious and personal choice, which responds to intention, will and knowledge. It is an autonomous option in the face of a possible imposed heteronomy.

Speed. Efficiency. Reflective melancholy

We should draw in the way that is most efficient for us, against the prophets of effectiveness. In efficiency, resources or skills do not matter, they are the least of it. The process, the reflection, the means used, the analysis, or the creation do not matter. Only the goal matters. It sticks to the easy and fast result.

Architecture until today has prioritized efficiency that values the process, the skills, the resources used and the result.

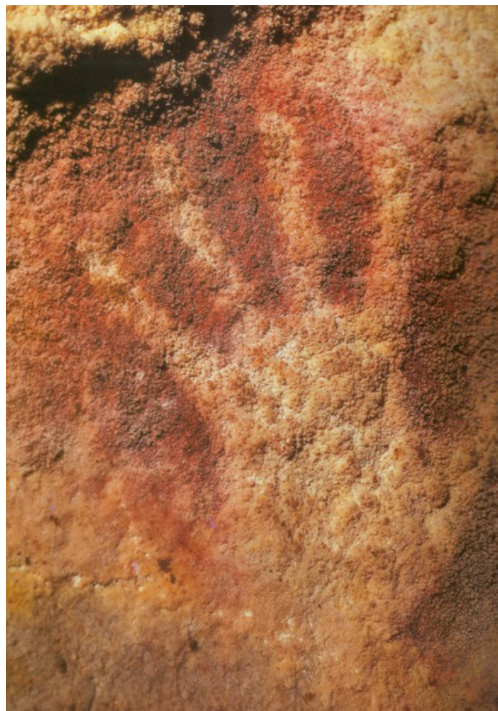
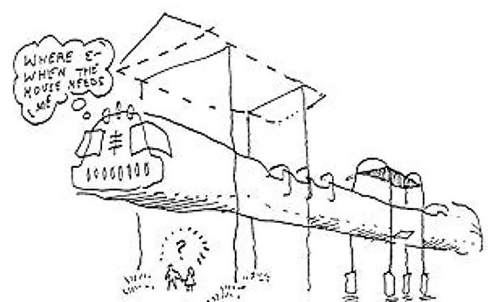


Fig. 1. The Castle Cave, Puente Viego Spain. 19.000 – 11.000 A.C.

Fig. 2. Cedric Price Opera edited by S. Hardingham, 2003. Cover of the book.

CEDRIC PRICE OPERA

EDITED BY SAMANTHA HARDINGHAM



Stan Allen in *Terminal Velocities* [Allen 1995, p. 43] citing Virilio, distinguishes between 'metabolic speeds', typical of living beings, and 'technological speeds', characteristic of machines. Both are fading in our current lives, although speed technology is not all negative. For Virilio, the falls and interruptions of speed, its suspension and disconnection of time, are necessary, since they allow us to stop and understand our own knowledge.

Allen discusses the consequence of synchronizing the two speeds. For him, the result is not better because it is faster, since this causes uncertainty and anxiety. He is skeptical about the effectiveness promised by digital progress. He affirms that they are communication strategies from which architecture must be separated, since computers or software are not just another tool. We must understand their process (fig. 3). Despite the attractive literary rejection of the new, this is not the most intelligent attitude to understand the real world 'We cannot stay out of technology. All criticism must necessarily be developed from within' [Allen 1995, p. 44]. Like Svetlana Boym, he proposes to replace the inoperative 'substitute nostalgia' that seeks to restore past times with 'reflective nostalgia', capable of generating a new operational reality with a present and a future [Boym 2015, pp. 20-22].

The new does not necessarily go against man and his thinking. The truth is that as Nietzsche, Valery, MacLuhan, or Eliot... or more recently Frampton, Carpó, Carr or Allen warned, technology and the machine are not harmless. They change our ways of thinking, our ability to represent, knowledge, creation and even content. We must know and control them in order to be diligent enough to steer our own future, staying clear of dazzling and tyrannical simple formulas. Let's carry out an operational critique. We must vindicate the new, if it is capable of completing our development and singing out thought in the face of anonymity, uniformity, fashion and speed.

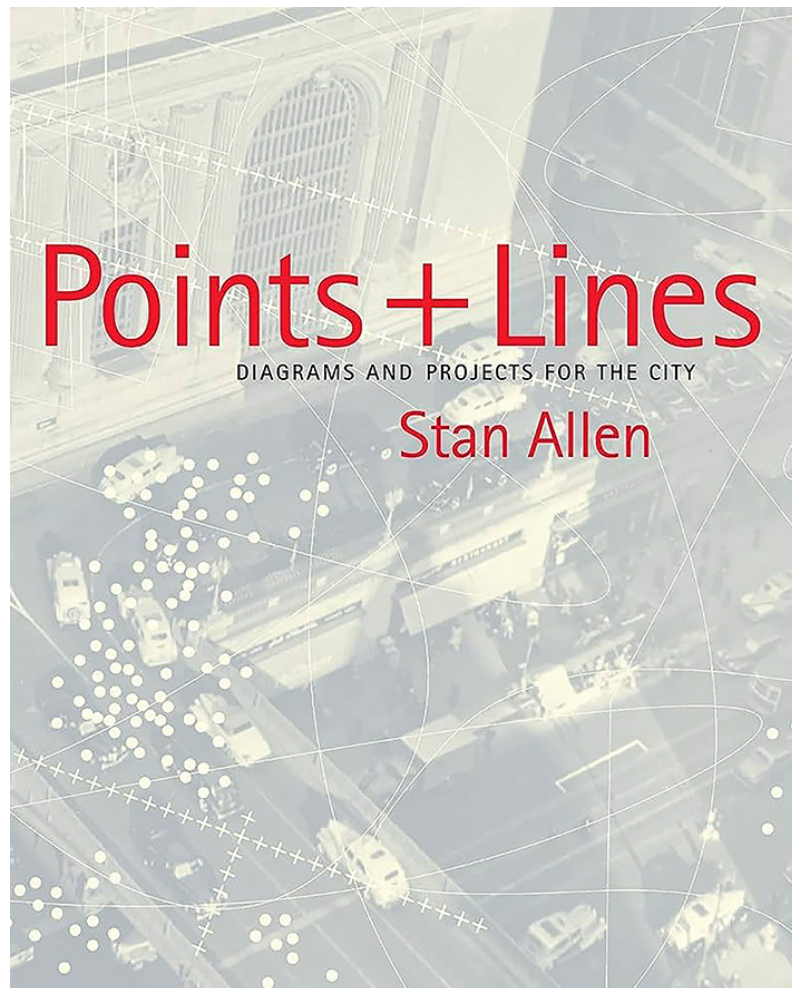


Fig. 3. S. Allen, *Points + Lines. Diagrams and Projects for the City*, 1999. Cover of the book.

Communication

Architecture cannot be just a communication and information strategy. Observed aseptically, communication strategies are preeminent in architectural representation today, as corroborated by Lluís Ortega [Ortega 2017, p.11]. The development of the WWW has been of such lightning speed that it has changed contemporary culture in a faster and more profound way than the appearance of the printing press (fig.4).

The consequences of this paradigm shift are, firstly, the popularization of information, which is no longer exclusive to specialists or libraries. The validation criteria have been varied 'they are not raised in the key of experts, but rather the accumulation and crossing of anonymous validations that statistically become true' [Ortega 2017, p. 11]. There is a contradiction between the depth of knowledge and its democratization. Maybe what's mainstream is what's relevant. We all talk about it.

The second consequence is the new concept of authorship derived from the paradigm shift. The printing press guaranteed the intellectual role of the architect, as a singular creator; and allowed a reliable and unalterable communication. Nowadays everything can be distorted. Variations or manipulations are better known than the original.

In past modernity, there was a narration of images, texts and plans in magazines published on physical support. As receivers we had to make an effort to understand, share or criticize. It depended on the desire to know or understand. It was an intellectual enjoyment, in which the interpretation and dialogue with the text, and listening to the plans, was pleasant. Today it's also fun and fresh to search online. A difficult but necessary balance.

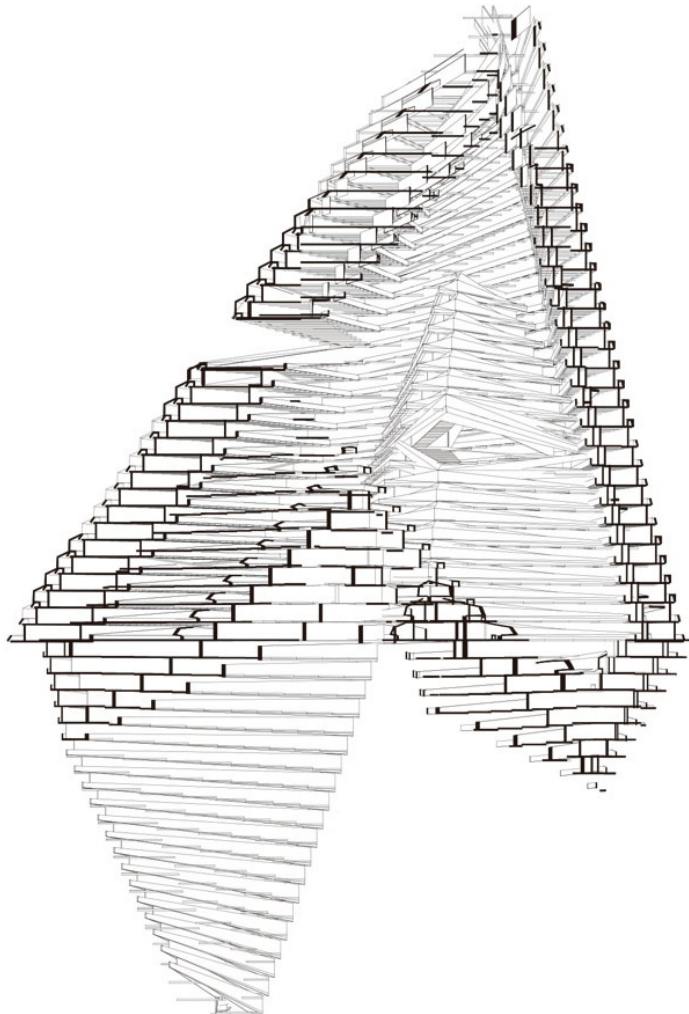


Fig. 4. L. Ortega, L. Interior Scapes, 2017-2018. IT Illinois Institute of Technology. Students Kassem, Serrano, Walczyk.

From *Less is more* to *more is more*

Let's analyze one of the slogans of 'Less is more'. This phrase, popularized by Mies, could be heard in Behrens' studio, as he later recognized. Others attribute its authorship to the painter and writer Ad Reinhardt, although it is part of a poem by Robert Browning.

The 'miesian' maxim was understood by reading Frampton or Blaser's monograph. Without realizing it, or by doing so, we take over the masters in their plans and details. Drawing and text were concatenated.

Today, we are *homo videns* [Sartori 2012]. We need surprise and visual entertainment.

Venturi coined 'Less is a bore' as a postmodern paradigm: what's boring doesn't matter. Digital media delight us with images, effortlessly. It is an endless circle. Can the two models coexist? Paraphrasing Venturi, it is both one and the other [Venturi 1989]. We must be aware of it (fig. 5).

BIG's Archicomic 'Yes is more' is more direct. Bjarke made the first videos to communicate his projects on the web. The images follow one another, the text emerges from the main characters' speech bubbles. It reads like we're talking. It is the power of the image 'to move the focus from the small details to the BIG picture'. [BIG 2011]. It is a double-layered, double-meaning oral visual dialogue.

Today the 'More is more' proposes larger, bolder and brighter or more intelligent designs. His goal is to accumulate in 'a generosity that borders on excess' [Victionary 2021]. The text has disappeared, it's unnecessary. Objects and designs take up all the space. No effort is needed to understand them. To a large extent it makes real 'the medium is the message' [McLuhan 2009]. Despite its physical support, it offers the same features as a publication on the net. It is made to be consumed quickly and catch our attention.

The accumulation of information is a raining of images [Calvino 2002]. Knowledge is based on banalized and ubiquitous images [Valery 1999, p. 131]. Architecture, its analysis and its representation have to be carried out from graphic development, in which knowledge and time are included simultaneously, so as not to succumb to the 'aesthetics of intoxication' [Leach 2001, pp. 61-92].

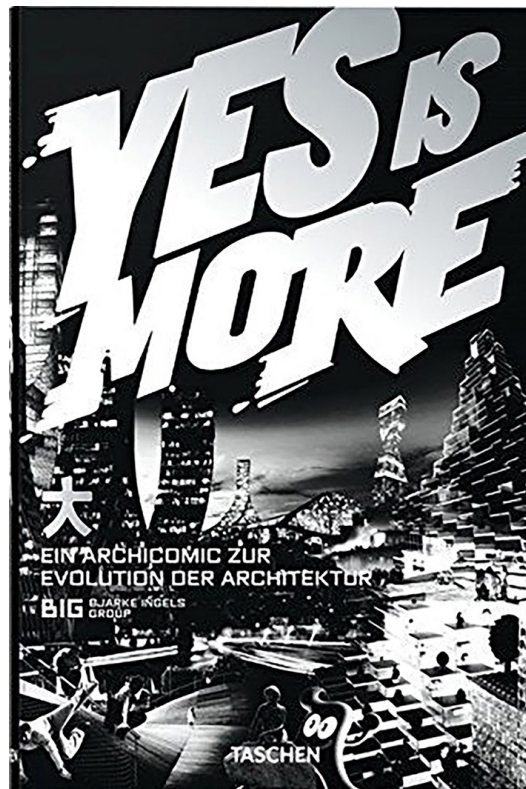


Fig. 5. BIG Group, *Yes is More*, 2011. Cover of the book.

The new Global Village

The first consequence of the profusion of images in the media is that they have ceased to be an effective representation or substitute for reflection or analysis. They are an object of consumption. The second is that the global village is not so global anymore. In networks, the algorithm incorporates us into a specific group. It is learning and reformulating its results to offer us what it understands to be of interest to us. We tend to think that reality is only as it is shown to us. Faced with the universality of knowledge, we only look through a small, unveiled window. We must rebel against this determinism and find the way to access all representation, analysis or knowledge. Let us be more reflective and deep in our knowledge [Carr 2011].

Architecture must remove itself from communication and information channels, as Allen claimed. The image on the website home screen for his new studio in upstate New York City is very surprising. It is a single space with a gabled roof, a balcony, a window. Everything is drawn in fine and pure lines. In the center there is just a table, at which a bent-over man is drawing by hand.

Consequences of the digital

The replacement of the handmade was celebrated and proclaimed by Greg Lynn. This researcher of architecture as a form of communication and information is a pioneer of numerical control (fig. 6). He is a firm defender of algorithms and parameters taking command in architecture. The course, however, remains to be determined.

There have been diverse consequences. The first is: hyper-graphic activity. The traditional channels of representation have been replaced. Maximum diffusion is found via an Instagram or Pinterest account, accessible to everyone.

The second is: similarity of the proposals, although we're never sure if we are seeing the complete possible spectrum. This uniformity is provided by the software in use and by views or likes. Computer programs are common and using them tends to standardize renders, as well as algorithmic and parametric designs. The number of downloads or plays determines repetition. Thus, we find projects created by machines, which do not submit to the laws of physics, are artificial and have a real appearance. They are a simulation. Essential questions of architecture, such as density, weight or gravity, are lacking. We have replaced the intelligible with the visible, seeing without understanding, to quote MacLuhan. It is the primacy of the eye over the sensory that Pallasmaa and Foncillon denounce.

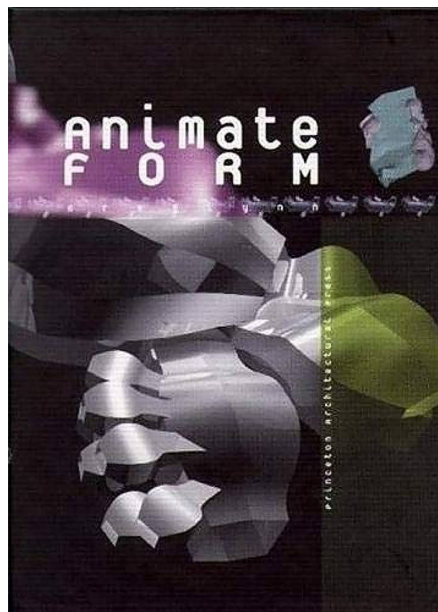


Fig. 6. G. Lynn, *Animate Form*, 1999. Cover of the book.

The new third orality

The American philologist Ong proposed the concept of secondary orality due to the omnipresence and sheer mass of media content [Ong 1982]. New thinkers define new digital orality as a third orality. An example is *Dall-e2* or *Stable Diffusion*, which produce images without the need of manual or intellectual intervention. The spectator has only to observe and choose.

Any change in writing and communication has its consequences. Knowledge and thought are divided into pre and post-Gutenberg galaxy [Havelock 1996]. Digital orality has the following common communicative features: content fragmentation, contiguity, redundancy, accumulation and uniformity in its audience.

Information fragmentation is real. Of the canonical works of modernity, we know only documents. Of the new proposals, we know only fragments. Their information grows over time since the world wide web consumes everything very quickly. Information is given in small doses for the sake of continuity. It is the way to be present in a communication society. A foreign, yet central strategy.

Representation happens looking for contiguity. Redundancy monopolizes all possible presence and space, contradictory to the infinite digital world. The result is accumulation. Accumulation does not have an argued discourse. There is no graphical syntax. The more we accumulate, the more we transmit. The more validations or downloads, the more impact.

In 1978, Koolhaas at *Delirious New York* anticipated congestion in *The Tale of the Swimming Pool* (fig. 7). In Moscow, 1923, lifeguard architects travel in a floating pool to NY swimming in parallel groups. They intend to distance themselves from what they themselves criticized, regulatory uniformity. When they arrived in New York forty years later, they were surprised: 'the architects or swimmers or lifeguards were astonished by the uniformity (in dress and behavior) of their visitors, who invaded the boat' [Koolhaas 2004, pp. 307-311]. Equality against diversity.

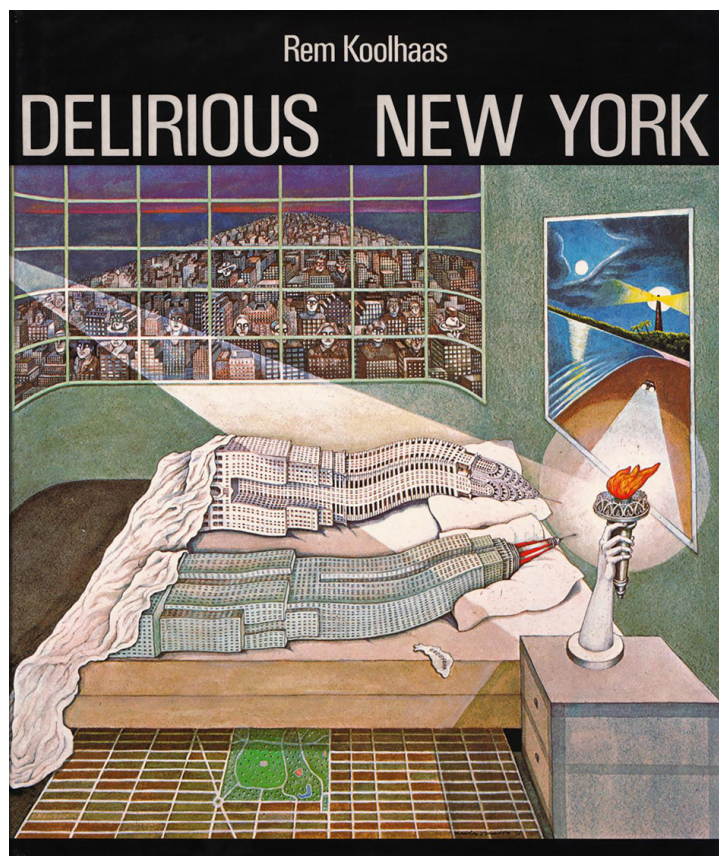


Fig. 7. R. Koolhaas, *Delirious New York*, 1978. Cover of the book.

Necessary hybridization

The question is whether, in the future, software or hardware will be merged into a single digital-analog unit. In this transition, will the digital be able to interact with our senses, with touch, the eye and the mind?

Nothing digital excludes analog. Conversely, everything manual can be done in digital environments, beyond the keyboard and mouse.

The 'hybrid graphic' project must be the instrument in which analog or virtual representation systems complement each other, add and multiply themselves. Nothing is excluded, but each serves a purpose. In this coexistence, use is only limited by opportunity, adequacy and economy of means, in search of efficiency (fig. 8).

Hybridization requires the conscious use of these tools. It is not an obligation, but it is the desired future for the optimization of thought and technology. There are times when it's hard to understand that machines behave like men, while men act like machines. Let us remember the oriental proverb that Utzon taught us: 'mental attitude influences technique, and it is not technique that influences architecture' [Giedion 1969, p. 8].

Let us remember Carpó's warning, after reflecting on his work: 'the digital does not necessarily have to be our ally. In fact, it may turn into the most formidable enemy that the architectural profession has ever encountered since its modern origins, back in 15th century Florence' [Carpó 2011, p. 11] (fig. 9).

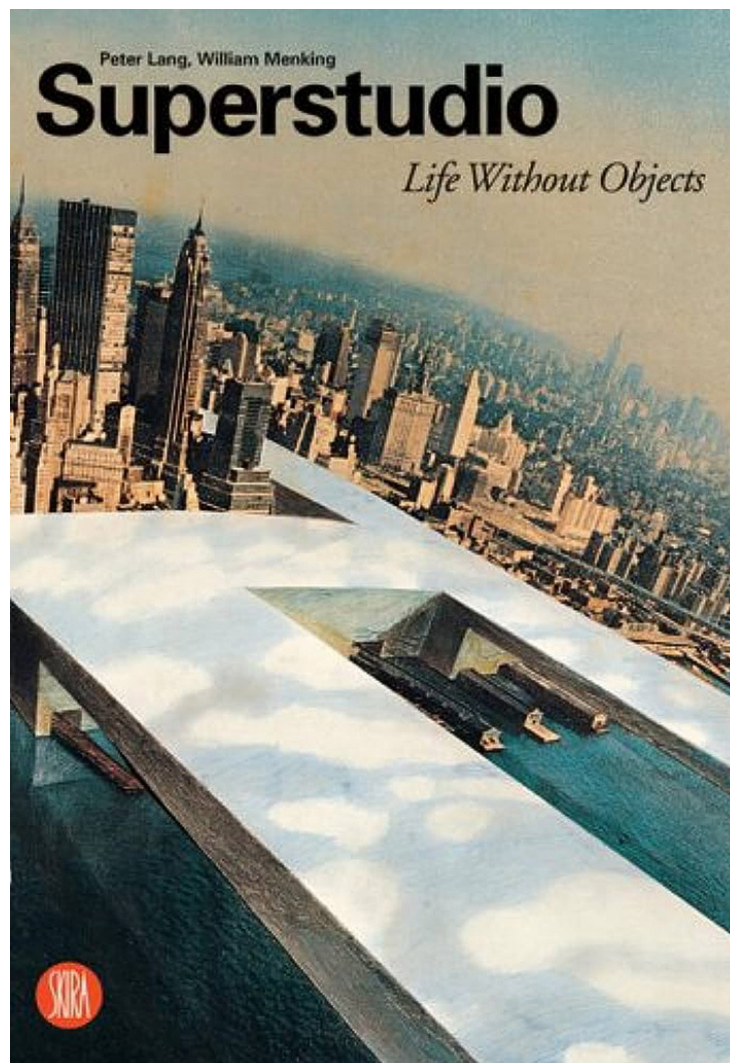


Fig. 8. P. Lang, W. Menking. *Superstudio. Life Without Objects*, 2003. Cover of the book.

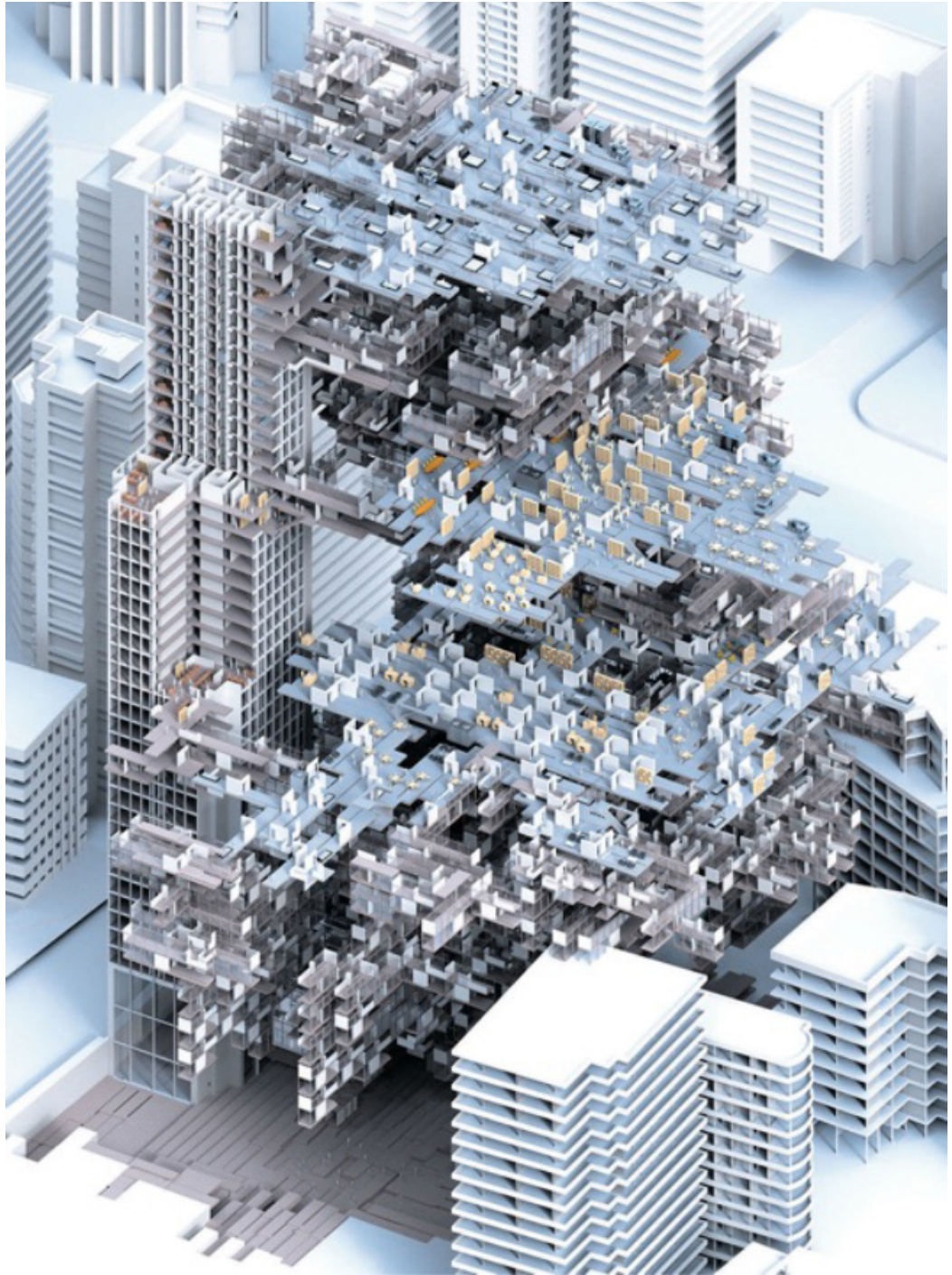


Fig. 9. LAB-EDS, RC8
Mereologies: Wa(o)
nderYards, 2016-2017.
B-Pro Architecture
Design, The Bartlett
School of Architecture,
UCI London. Courtesy of
Daniel Koehler.

References

- Allen S. (2009). *Velocidades terminales: el ordenador en el estudio de diseño*. In LL. Ortega. *La digitalización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BIG. (2011). *Yes is more. An archicomic on architectural revolution*. Köln: Taschen.
- Blaser W. (1992). *Ludwig mies van der Rohe. Obras y proyectos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Boym S. (2015). *El futuro de la nostalgia*. Madrid: Antonio Machado.
- Calvino I. (2002). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela.

- Carpó M. (2011). Del alfabeto al algoritmo. In *Arquitectura Viva*, No. 140, pp. 112.
- Giedion S. (1969). Jørn Utzon y la tercera Generación. In *Cuadernos summa - nueva visión*, No. 18, pp. 3-9.
- Havelock E. (1996). *La musa aprende a escribir: reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente*. Madrid: Paidós.
- Koolhaas R. (2004). *Delirio de Nueva York*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Leach N. (2001). *La an-estética de la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- McLuhan M. (2009). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Ong W. (2016). *Oralidad y escritura: Tecnologías de la palabra*. Méjico: Fondo de cultura económica.
- Ortega L. (2017). *El diseñador total: autoría en la arquitectura en la época posdigital*. Barcelona: Puente editores.
- Pallasmaa J. (2014). *La imagen corpórea: imaginación e imaginario en la arquitectura*. Barcelona: G.G.
- Sartori G. (2012). *Homo videns: la sociedad teledirigida*. Madrid: Taurus.
- Schumacher P. (2010). *The autopoiesis of architecture*. Hoboken: John Wiley & sons.
- Valéry P. (1999). *Piezas sobre arte*. Madrid: Visor.
- Venturi R. (1989). *Complejidad y contradicción en arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Victionary (2021). *More Is More: Designing Bigger, Bolder and Brighter*. Victionary: Hong Kong.
- Virilio P., Lotringer S. (1983). *Pure war*. Los Ángeles: Semiotext.
- Zumthor P. (2009). *Pensar la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.

Authors

Alberto Grijalba Bengoetxea, Universidad de Valladolid, alberto.grijalba@uva.es

Julio Grijalba Bengoetxea, Universidad de Valladolid, julio.grijalba@uva.es

M. Lucía Balboa Domínguez, Universidad de Valladolid. marialucia.balboa@estudiantes.uva.es

To cite this chapter: Grijalba Bengoetxea Alberto, Grijalba Bengoetxea Julio, Balboa Domínguez M. Lucía (2023). El encanto de lo nuevo/The Charm of the New. In Cannella M., Garozzo A., Morena S. (eds.). *Transizioni. Atti del 44° Convegno Internazionale dei Docenti delle Discipline della Rappresentazione/Transitions. Proceedings of the 44th International Conference of Representation Disciplines Teachers*. Milano: FrancoAngeli, pp. 2797-2816.