ISBN 978-84-09-08594-1

PONENTE

11 /35

METODOLOGÍA

La ubicuidad como método visionario. Un viaje a través de la revista CIRCO (1993-2016)

TEXTO

La revista Circo (1993-2016) a través de la generación perdida. "Day of the Tentacle" y su última pantalla: el Museo de las Colecciones Reales

AUTOR

Mariana Cantero García-Moncó

Universidad Politécnica de Madrid. Arquitecta por la E.T.S.A.M., historiadora del Arte por la Universidad de Salamanca y profesional de música por el Conservatorio Profesional de Música de Salamanca.
Profesora asistente en la asignatura de Proyectos de la ETSAM desde 2012, realiza su tesis doctoral en la Universidad Politécnica de Madrid. Ha colaborado con Candeiras, Sancho y Madridejos y Tuñón Arquitectos. Siente gran inquietud por la creación y la investigación en diferentes ramas del arte. Prueba de ello es su tesina, que conllevó un cortometraje, de creación enteramente propia, seleccionado para exponerse en la Bienal de Arquitectura de Venecia 2018. Otros proyectos premiados son: "Ubicuidad" (2014) y "Halidrya" (2016) en el Concurso Galerías, este último finalista para el Premio COAM Luis Mansilla 2017, construidos en la Cárcel de Segovia Centro de Creación, y primer premio en el Concurso Internacional de Cuentos Ilustrados de Badajoz, con la obra "Rayas, aquel que quiso viajar y no pasó del felpudo" (2014).
marianacant@hotmail.com

 ISBN 978-84-09-08594-1

La ubicuidad como método visionario. Un viaje a través de la revista CIRCO (1993-2016) Ubiquity as a visionary method. A trip through the CIRCO magazine (1993-2016)

_Mariana Cantero García-Moncó

METODOLOGÍA

Palabras clave

Creación, investigación, revista Circo, literatura, videojuego, Day of the Tentacle, visionario, generación, ubicuidad

Creation, research, Circo magazine, literature, video game, Day of the Tentacle, visionary, generation, ubiquity

Resumen

En mi caso, cuando investigo, me apoyo en el arte. Más en concreto, en la acción artística. Necesito "hacer". En esa acción, desemboco un proceso mental que me permite descubrir. Proyecto historias, escucho voces en pasado, presente y futuro. Imagino situaciones. Y veo espacios. En el caso de la revista Circo, en un primerísimo momento comencé una obra literaria que hablaba del futuro. A lo largo del análisis que tuve que realizar durante el trabajo para la cátedra, escribí algunos fragmentos de otro tiempo. Visualizaba los mismos espacios y las mismas situaciones que estaba viviendo de otro modo y en otro lugar.

Tuve esa luz visionaria, esa cosa que fija nuestra atención en un determinado momento concreto y queda ahí, guardada en nuestro cerebro, y lucha por salir, por hacerse real. El cerebro cuando crea maneja parámetros que escapan a la lógica, a lo previsible, y por ello son muy útiles para la investigación.

In my case, my research is supported by art. More specifically, in artistic action. I need "to do". In that action, I initiate a mental process that allows me to discover. I listen to voices in past, present and future. I imagine situations. And I see spaces. In the case of Circo magazine, at a very early stage I started a literary work about the future. I visualized the same spaces and situations that were living in another place and in another time.

I had that visionary light, that thing that fixes our attention at a specific moment and stays there, stored in our brain, and struggles to get out, to become real. The brain manages parameters that escape the logic, and for that reason they are very useful for research.

La luz

Sucede a veces en el campo de la investigación que uno está tan concentrado (con los ojos puestos en unos documentos específicos y dentro de un ambiente determinado, aquel que rodea el campo al que pertenece) que cuesta ver más allá. Tras la repetición solo hay repetición, no variación. Se anquilosa el patrón tras una acumulación de (aparentes) certezas que, como han llegado de forma lógica o son hechos históricamente corroborados, o se basan en las palabras de argumentos de autoridad –incluso argumentos temporalmente cercanos pero que consideramos casi dogma-, provocan una incapacidad casi moral de obrar científicamente.

El científico –y el artista– busca –persigue y hace– el descubrimiento, y eso lleva implícito por necesidad una ruptura y un enlace con lo anterior. La moral del descubridor contempla un acto necesario de rebeldía (y de rebeldía contra la rebeldía) y esto provoca constantes contradicciones internas, que son la clave del avance. Necesario es tener conclusiones parciales y ser capaz de cambiarlas, y admitir todas las variaciones de uno mismo como válidas, aun cuando en un momento dado se descubra algo importante que nos diga lo contrario, pues tenemos que ser capaces de convencernos en ese momento que mañana quizás obtengamos otra cosa que la contradiga, y que eso forma parte del proceso. Negarse y afirmarse. Admitir todos los días el resultado de investigación –o el proyecto– como un objeto válido, porque pertenece a un momento y a un tiempo. La dureza frente a esos cambios del pensar de uno mismo desembocará en el éxito o fracaso del proyecto o tesis. La constante auto- crítica es un ejercicio también de dureza psicológica.

A esto se le une el hecho de la complejidad, lo cual puede parecer contradictorio frente al primer enunciado, pero en el fondo forma parte de lo mismo. Es tal nuestro nivel de conocimiento de algunos temas en ciertos momentos (nuestra profundidad) pues a veces incluso estuvimos presentes o tenemos fuentes primarias, que de nuestra investigación surgen mil líneas de acción, de posibles caminos. Pero ninguno es lo suficientemente fuerte como para constituir un tema.

Todo se resume en un amplio conocimiento de algo, pero una incapacidad de enfocar, una ausencia de leit motiv, lo que en proyectos comúnmente se llama "carecer de idea de proyecto". Las extrañas transferencias de otros campos, que pertenecen a veces casi al subconsciente, y que afloran en momentos inesperados, guiando nuestro camino hacia una obra o un texto de investigación, convirtiéndose incluso en método, son lo que refleja este modesto ensayo.

Esa chispa, esa luz, esa imagen (o sonido) que se entrelaza con otros ámbitos, y guía tanto al arte como a la investigación es fundamental. Esa chispa personal es lo único que provoca la fuerza capaz de crear un sistema lógico, de construir una investigación o una obra.

La revista *Circo*

Es necesario "personalizar" para que se entienda el proceso de investigación. Personal no supone una ausencia de carácter científico, sino una investigación que reconoce a uno mismo como parte integrante de la misma, intentando objetivar lo que hay en el interior. En el caso de este artículo, es "personal" con respecto al saber o el lenguaje que el investigador domina, y también con respecto a su generación –se reconoce perteneciente a un modo de pensar que tiene que ver con su época-.

Lo que a mí me sucedió con la revista CIRCO es complejo de explicar. De hecho, desembocó en mí varios procesos artísticos, algunos de los cuales aún no han posado lo suficiente como para poder objetivarse.

- Mi caso: el arte

En mi caso, cuando investigo; cuando pretendo descubrir algo, me apoyo en el arte. Más en concreto, en la acción artística. Necesito "hacer". En esa acción, desemboco un proceso mental que me permite descubrir. Cuando investigo, proyecto historias, escucho voces en pasado, presente, y a veces en futuro. Se me configuran tramas argumentales. Imagino situaciones. Y veo espacios. En el caso de Circo, en un primerísimo momento comencé una obra literaria que hablaba del futuro. A lo largo del análisis que tuve que realizar durante el trabajo para la cátedra, escribí algunos fragmentos de una historia de otro tiempo posterior. Comencé a visualizar los mismos espacios y las mismas situaciones que estaba viviendo de otro modo y en otro lugar. Fui al pasado, reviviendo esa época de los años 90 que se entronca con mi infancia y primeros años de juventud hasta el 2016 y, no sé por qué, lo extrapolé al futuro –un futuro muy posterior- y luego otra vez al pasado –un pasado muy anterior-.

Tuve esa luz visionaria, esa cosa que fija nuestra atención en un determinado momento concreto y queda ahí, guardada en nuestro cerebro, y lucha por salir, por hacerse real. Qué es lo que hace que sea esa y no otra idea la que llega a formalizarse en un texto y en otros escritos científicos, es y seguirá siendo una incógnita. El cerebro cuando crea maneja parámetros que escapan a la lógica, a lo previsible, a lo estipulado, y por ello son muy útiles para la investigación.

- Mi generación

Circo era un compendio de artículos sin aparente conexión entre ellos más que el campo de procedencia de los autores (la arquitectura), la proximidad temporal o el formato de la propia revista (número determinado de palabras, márgenes, ilustraciones, diseño gráfico). Tenía un arranque, una visión, un tema de interés, que tenía que ver con lo visionario y lo anacrónico, pero parecía que todo remitía a lo mismo. Me faltaba algo, más que un detonante, un reactivo, otro elemento que provocara una reacción capaz de dar consistencia al texto.

Ese detonante fue un cambio de medio, un traslado de mi lugar de investigación; algo que llegó de forma aparentemente casual. Por una serie de circunstancias desemboqué poco tiempo después en una clase de máster en el que se enseñaba a hacer videojuegos. Eso para mí era nuevo. Allí se manejaba un código para mí desconocido –entre otros, manejaban el programa Unreal-. En un primer momento, no comprendía nada; pero luego empecé a extrapolar información, a ver el mundo circense en otro lugar, en otra dimensión. Espacios de realidad virtual.

Y también se produjo otro efecto, el de la vuelta atrás; a replantearme Circo desde mi propio punto de vista; el mío y el de mi generación. Entendí que yo veía aquello de esta manera porque pertenecía a una generación. La revista Circo surgió justamente en el momento en el que llegaron los videojuegos a España. En concreto, The Day of the Tentacle, que trata de un viaje en el tiempo. Yo miraba de una manera concreta; era capaz de plantear una ida y una vuelta constante en el tiempo, porque había jugado a aquello constantemente en mi infancia: la ubicuidad.

Las pautas de mi investigación ya estaban dadas. Lo que vino después fue sorprendente.

La investigación. El método

Circo, como ya se ha dicho, era un compendio de artículos sin aparente conexión entre ellos más que el campo de procedencia de los autores (la arquitectura), la proximidad temporal o el formato. La manera de encontrar un hilo conductor surgió, resumiendo, a partir de tres factores:

 ISBN 978-84-09-08594-1

1. El método artístico (proceso de selección intuitivo no lineal que surge por una necesidad interna de expresión y que se explicita en una acción material creativa, un “mostrar” como sinónimo de investigar, es decir, el descubrimiento que necesita del hacer para llegar a ser –en este caso fue una acción literaria–).

2. El hecho generacional: visión de una generación de lo hecho por otra generación. No se trata de una mera opinión sino de algo más profundo, de nuestra percepción, de un irremediable modo de mirar que en este caso tiene que ver con las tecnologías, con haber jugado a un videojuego o haber visto ciertas películas, que hacen que desde la infancia nos hayamos visto en situación de viajar en el tiempo, la deriva de la realidad que provoca la “inmersión”.

3. Método “metafórico”: asociación lógica, intelectual, establecimiento de relaciones simbólicas que sirven de “plantilla intelectual” para nuestra investigación, incluso de esquema estructural para el artículo o la tesis. Este tercer factor es, curiosamente, el más lineal, el más predecible de los tres. El que más se asemeja a la forma de operar del desarrollador de un videojuego, porque las pautas realidad/ficción obedecen a ciertos arquetipos, y la sucesión temporal dentro de un campo de posibles variables tiene un límite establecido.

El artículo

La investigación de Circo se focalizaba así en un interés por el potencial del mismo de ver el pasado y el futuro; o más preciso aún, de establecer juegos temporales que mostraran nuevas visiones. Introducía temas de simultaneidad espacial, de ubicuidad.

Las metáforas a partir del videojuego eran solo un método de relación entre patrones lógicos, para ver más allá. Un juego intelectual (y, en el momento en que se rompía el sistema lineal, un método de investigación artístico). Este videojuego de los años 90 que sirve de base era una constante ida y vuelta, un replanteo constante de acciones y situaciones espaciales. Así, se establecen relaciones simbólicas entre los personajes (tipologías de caracterizaciones), las acciones, los objetos y lugares o el propio sistema de juego. Una vez usado un método, se volvía al otro.

El artículo acaba con una pequeña sugerencia de acción –ponernos en situación de- prognosis. Era condición imprescindible que se moviera siempre dentro de lo visionario (no lo futurista). Manteniendo siempre la distancia con lo irreal o lo fantástico que supone lo futurista, esto es, la excesiva materialización de lo imaginario. Un proceso lógico, hipotético y posible.

El objetivo era el conocimiento. El objetivo era la creación.

Más allá del artículo

Si admitimos como hipótesis de campo la capacidad del presente como reflejo de un futuro, entonces la arquitectura es un significante de otro tiempo.

Así, podemos pensar que aquellos que construyeron y construirán esos edificios, han dejado unas marcas, unas huellas invertidas en alguna parte, unos vestigios de lo que está por suceder. Y así, rastreando las pistas de esos edificios desconocidos podremos quizás a partir de lo dicho, establecer una tesis con fuentes visionarias.

 ISBN 978-84-09-08594-1

La revista Circo (1993-2016) a través de la generación perdida. “Day of the Tentacle” y su última pantalla: el Museo de las Colecciones Reales Circo magazine (1993-2016) through the lost generation."Day of the tentacle” and the last screen: the royal collections museum

_Mariana Cantero García-Moncó

TEXTO DE REFERENCIA

Palabras clave

Revista Circo, ubicuidad, videojuego, generación perdida, Day of the Tentacle, Colecciones Reales, Maniac Mansion, cron-o-letrinas, Marcel Duchamp

CIRCO magazine, ubiquity, visionary, Lost Generation, Royal Collections Museum, The Adventure of the Tentacle video game

Resumen

En el año 1993 llegaba a España Day of the Tentacle, el videojuego de LucasArts. La que hoy denominamos “generación perdida”, se devanaba los sesos alterando variables en su Intel Pentium para modificarlas en un tiempo posterior y ganar la partida. La importancia de los videojuegos de aventura gráfica que surgieron en los ochenta, frente a otros campos como el cine -Back to the Future (1985)-, reside en la inmersión: no solo se trataba de interpretar la historia; en la manera de actuar estaba implícita la posibilidad de alterarla. Esto da cabida a una ida y una vuelta, a experimentar con las causas y consecuencias históricas. Ese mismo año nacía la revista Circo, cuyo desarrollo tuvo lugar a la par que el gran despliegue de lo virtual. Las generaciones siguientes leen estos espacios circenses como unos lugares que simultanean lo que era y lo que podía ser. Se produce un cambio en el entendimiento de lo real, hasta el punto de la inmersión. Circo es un videojuego donde experimentar la ubicuidad.

Day of the Tentacle, the videogame of LucasArts, arrived in Spain in 1993. The “lost generation” was wound up changing their Intel Pentium variables to modify them at a later time and win the game. The importance of video adventure games that emerged in the eighties, compared to other fields such as cinema -Back to the Future (1985) -, resides in immersion: it was not only about interpreting history; in the way of acting was implicit the possibility of altering it. This allows for a round trip, to experiment with the causes and historical consequences. That same year the Circo magazine was born, whose development took place at the same time as the great display of the virtual. The following generations read these circus spaces as places that combine what was and what could be. There is a change in the understanding of the real, to the point of immersion. Circus is a videogame where you can experience ubiquity.

Day of The Tentacle

Corría el año 1993. Llegaba a España *Day of The Tentacle*, el videojuego de LucasArts. La que hoy denominamos "generación perdida”[1], se devanaba los sesos alterando variables en su Intel Pentium, para, según el principio de causalidad, llegar a modificarlas en un tiempo posterior y ganar la partida.

Hoaguie, el protagonista, viajaba doscientos años atrás en su cron-o-letrina para salvar al mundo de Púrpura y Verde, los malvados tentáculos creados por el Dr. Fred Edison, que querían dominar el mundo. Él, desde el pasado, y sus amigos Laverne y Bernard, desde el futuro y el presente, respectivamente, colaboran a través del espacio-tiempo para llevar a cabo su misión: hacer que Púrpura no beba el líquido tóxico que lo llevó a adquirir deseos de dominación, y salvar a la humanidad.

Los videojuegos de aventura gráfica que surgieron en los años 80 no solo planteaban una nueva manera de pensar; sino que daban un paso más, el de la forma de operar. Años antes el género de ciencia ficción en otros campos, como el del cine, se había visto interesado por esta temática, como es el caso de *Back to the Future* (1985). La importancia del videojuego del cual hablamos reside en la inmersión: no solo era la manera de interpretar o ver la historia; en su manera de actuar estaba ya implícita esa posibilidad, la de alterar el tiempo. Esta forma de tramar la historia que da cabida a la posibilidad de una ida y una vuelta y de experimentar de manera casi real con las causas y consecuencias históricas, yacía en la imaginación de muchos de los que luego llegarían a la arquitectura.

Circo

Ese mismo año nacía la revista de arquitectura *Circo*, fundada por Luis Rojo, Emilio Tuñón y Luis Mansilla, y escrita, de ese tiempo a esta parte, por la "generación de los malditos" [2], nombre acuñado por Alberto Campo Baeza para los que consideraba unos resistentes sucesores de su generación –la generación de los 28–, unas cuantas generaciones anteriores a aquella de los nacidos en los ochenta, a la cual nos referimos en este artículo.

Esta revista, surgida en 1993, guarda cierta similitud con el videojuego, pues plantea unas variables arquitectónicas, unas leyes o pautas para hacer arquitectura, de manera más o menos metafórica o literal, dentro de un marco teórico que va

cambiando según el número. Sin embargo, se trata de una inmersión con una secuencia no-argumental, no basada en puzles al modo de los videojuegos. No sigue una linealidad. No se basa en causas y consecuencias con respecto a un hilo conductor que responda a la estructura de un guion escrito previamente ni tiene una línea editorial, con una temática o interés común, pues incluso la fotografía de portada de cada artículo fue elegida en muchos casos de manera arbitraria[3], sin relación con el texto que la sigue.

El juego circense

El lector recorre los números y encuentra unas variables de campo que le llevan a buscar correspondencias en la pantalla de la realidad. Estas variables encuentran su resolución en el hecho arquitectónico, pero también en otros sistemas de representación y en otros campos de reflexión. La estrategia de *Circo*, entendida como una totalidad, es extremadamente compleja por muchas cuestiones; entre ellas, que las variables abarcan muchos campos, como el del arte, cuya secuencia no es lineal, y, sobre todo, porque su desarrollo se imbrica con la vida misma, con las personas, cuyos parámetros son aún más difíciles de estructurar. Y esto va directamente relacionado con la temporalidad. Aunque la revista hable en sus artículos de tiempos pasados, presentes, y futuros, es real y a tiempo real. La publicación sucede en un momento concreto y repercute en la realidad, modificándola, para posteriormente invertir el proceso y volver nuevamente –con otra forma arquitectónica y otra forma de entendimiento– en ella. Y este proceso sucede a través de una tan amplia gama de códigos –elementos usados en los sistemas de representación y de comunicación– que llega un momento en el que es difícil discernir cuál es la realidad y cuál es la ficción o la imitación de la misma. El juego sale de la pantalla circense.

Esto sucede porque *Circo* nació y creció en un momento clave, el del desarrollo de lo virtual. Fue escrita en su mayor parte por la generación de los malditos, y leída por la generación perdida. Algo había cambiado en esta con respecto a la anterior; sus ojos y sus manos eran ligeramente diferentes, pues se había dado un hecho notable: un cambio en el entendimiento de lo real, hasta el punto de la inmersión. Por primera vez, en los ochenta, un simple videojuego les había puesto en situación de vivir la ubicuidad, de experimentar una arquitectura que permite no-elegir, esto es, permite estar en todos los lugares. Sus ojos tenían el antes y el después al mismo tiempo; sus manos podían alterar el espacio en fracciones de segundo. La generación de los ochenta podía leer estos espacios circenses como unos lugares que se simultanean en la mente, oscilando entre lo que "podía ser" y "podía haber sido", surgiendo el "podía no haber sido" y el "es". Aún antes de tener un smartphone entre nuestras manos y que google maps guiara nuestros pasos allá donde fuéramos, podían plantearse vivir una multiplicidad espacial.

¿Cuáles son las claves de este vídeo-juego circense?

Estrategias de inmersión temporal

- Repetición de un escenario

La estrategia visual que usaba el videojuego The Adventure of the Tentacle para conseguir algo que hasta entonces había sido inimaginable (al menos, no había sido visualizado/elegido a tiempo real, ni manejado con tanta claridad por el espectador), jugar con el tiempo, se basa en unas pautas arquitectónicas muy sencillas: la repetición en tres pantallas del mismo espacio, bien sean exteriores o interiores, en tres diferentes estados, que se explicitan mediante pequeñas diferencias. El pasado, el presente y el futuro son representados mediante un mismo escenario al que se le añaden variaciones que implican temporalidad. Pueden ser objetos o partes del edificio; nunca se llegan a realizar operaciones arquitectónicas de gran calibre.

Por ejemplo, los candelabros en el pasado, que son sustituidos por luminarias más tecnológicas en el futuro, o el cambio de la forma de los marcos de las puertas, que son rectangulares en el pasado y apuntadas en el tiempo futuro (en la posibilidad del dominio de los tentáculos), para adaptarse a la forma de la escala, ya no de un humano sino de un tentáculo.

Es decir, dada una misma espacialidad, al añadírsele un pequeño cambio formal o decorativo, se producía un cambio temporal que sumergía al jugador en otro mundo, en otro tiempo. Su mente automáticamente se ponía en otro escenario. Reconocía el patrón del "mismo lugar", y superponía el patrón del "otro tiempo". **[1][2]**

- Circo

Asimismo, *Circo* plantea un mismo marco de reflexión y acción, constituido por una plantilla de cuatro a ocho páginas de papel amarillento, a dos caras; con una tipografía y una disposición del paginado, el título y las imágenes concreta. El elemento repetido es el formato, es decir, la unidad la da el diseño editorial y otras cuestiones como el estilo o los temas de interés, que, aunque muy diversos, son asociables a un contexto histórico-arquitectónico determinado. El código numérico lo da el año de publicación y el número de ejemplar.

 ISBN 978-84-09-08594-1

El salto temporal que da la inmersión en otro mundo viene por otras características. El salto espacial en cada ejemplar está en la puerta a otro lugar, que nos quiere sugerir la imagen de portada. *Circo* no nos lleva a donde parece que nos quiere llevar. Va mucho más allá. La imagen de portada, en principio y en casi todos los casos aleatoria, se asocia en un proceso casi "surrealista", al hilo de la tesis doctoral de uno de sus autores [4], fundamentado en el montaje, del que nos habla en varios números [5], con el contenido, produciéndose un solapamiento de espacios que nos conduce a un tercer o cuarto lugar, que no es aquel del tema que se trata, ni su correspondencia real, ni el lugar metafórico al que nos referencia.

Se produce un metalenguaje, en esa metáfora de la metáfora, otra dimensión espacial. Eso que se produce al leer los artículos de *Circo*, ya desde el año 1993, tiene mucho que ver con todo lo que iba a suceder después, y nos permite hablar ya de ubicuidad. Este hecho sucede cuando se asume un código, y comienza a aplicarse con naturalidad. Ya no es necesario explicar el paralelismo, porque ya no pertenece a las palabras, sino que se vuelve estructural. Nos imaginamos que todos los artículos hablan del mismo mundo, y entonces comienzan a aparecer extrañas características, que nos retrotraen o nos lanzan.

- La máquina del tiempo: Las cron-o-letrinas

Hay un elemento común en todos los tiempos que se viven en *Circo*, una palabra, un sustantivo común: arquitectura. El trasbordador de la revista *Circo*. Este nombre aparece en prácticamente todos y cada uno de los artículos, cobrando un significado nuevo, y lo más interesante, llevándonos a una cualidad espacial nueva, haciéndonos viajar por asociación de términos contiguos [6].

Al igual que la cron-o-letrina en el videojuego *The Adventure of the Tentacle*, era el elemento arquitectónico de tránsito temporal, la palabra arquitectura es en el texto de *Circo* aquello que hace que los personajes asciendan o desciendan a otro nivel histórico, donde hallan otro estado del juego. **[3]**

Así, nuestro personaje ficticio va recorriendo artículos, esto es, va recorriendo espacios configurados en base a diferentes definiciones de arquitectura. Su escenario y las claves que lo configuran, que forman parte del juego mismo, van oscilando, adquiriendo nuevas formas a medida que avanzan los números. Así, por ejemplo, el número 1993.06 le permite entender el vacío [7], y desplazar los píxeles coloreados de su pantalla para entender el espacio de otro modo, pudiendo hablar de una fenomenología virtual. Comprender que hay otra cosa que ocupa el lugar donde no hay información. El número 1993. 06 le permite componer su espacio como un collage [8], uniendo fragmentos de su misma pantalla, siguiendo un nuevo recorrido que no es el de la secuencia que siguen sus pies. Y así podríamos seguir leyendo artículos, jugando a *Circo*, hasta llegar a aquel que da la vuelta de tuerca, precisamente porque fue creado por aquel que creó el juego entero, por quien conoce todos los juegos y, por tanto, juega a todos los juegos. Este artículo que explicaremos al final llega a conseguir aquello que todo juego desearía: dejar de serlo. Esto es, invertir la realidad.

- Los personajes

Los personajes de un videojuego en tercera persona (aquellos en los que se maneja al personaje, frente a aquellos en los que "somos" el personaje; esto es, el punto de vista se sitúa fuera del personaje) no son avatares idénticos; tienen rasgos que los cualifican. Vemos el mundo a través de ellos, y se produce una fusión entre nuestro modo de jugar y aquellas cualidades que están definidas para ellos en el videojuego. Se aúnan dos componentes: una parte de "genética", la base, que es doble: la del jugador –nosotros con nuestras habilidades–, y la del personaje programado –habilidades definidas por el programador–; y otra parte "experiencial", que es la caracterización que se le añade según va jugando.

Lo interesante a ojos de la arquitectura es el cambio en la percepción, lo que los CEO llaman "inmersión". Ponernos en la piel de un ente que tiene unas cualidades, no ya superiores a las nuestras, ni siquiera imaginables, sino ya casi imperceptibles hasta ese momento. Lo que nuestra imaginación, antes de que existiera el mundo virtual, había producido como utopía, se ve, de repente, superado por la experiencia. Una experiencia con una doble vuelta, porque, una vez realizado, es decir, tras haber jugado, empezamos a ver nuevas posibilidades al espacio real. Ha cambiado nuestro modo de percibir y de pensar la realidad.

En particular, este juego de la *Aventura del Tentáculo* nos dejaba entrever la posibilidad de alterar el tiempo; y no en un instante concreto y particular; sino constante. Pensar en la posibilidad de lo que iba a ser, de lo que era, y de lo que podía haber sido; e introducir en nuestra mente la idea de la simultaneidad espacial, es decir, que todos los mundos de posibilidades arquitectónicas que podían darse a la vez. Pensar en la ubicuidad.

Los postulados artísticos de comienzos del siglo XX, procedentes del relativismo, que influyeron e indujeron el movimiento cubista y condujeron a una reflexión desde el arte acerca del espacio con otra manera de mirar el tiempo, se ven diferentes

a finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, tras la aparición y expansión del mundo virtual. Nuestra mirada, tras esa inmersión, ya no es la misma. Se ha dado un paso más allá de los desplazamientos. No tiene lo uno o lo otro, o lo que queda entre; sino todas las opciones, y ya no es una visión cristalizada, sino vivida, experiencial. Se ha duplicado, multiplicado desde el sujeto. Se desplaza el sujeto y se desplaza el mundo con él; se desdoblan los mundos y el sujeto los vive todos, trascendiendo el tiempo. Surge la mirada ubicua [9].

Así, encontramos en *Circo* innumerables modos de mirar y entender el espacio y la arquitectura, procedentes de personajes cuyas peculiaridades han cobrado tanto interés que les han configurado en signos característicos, trascendiendo la figura del propio personaje e impregnando a aquel que lee, esto es, aquel que "juega". Y esto ocurre, como ya hemos dicho, no solo en el campo matérico, sino que el juego circense abarca un amplio abanico de percepciones.

- Anacronismos y visiones. Maniac Mansion

El videojuego de los años noventa presentaba varios anacronismos o elementos fuera de contexto intencionados: Max, de *Sam & Max*, aparece en uno de los cuadros de la mansión –siglo XVIII–; un número de teléfono que alude a *Star Wars* –siglo XX– o, ya no un detalle anacrónico, sino toda una trama de anacronismos entrelazados: si se usaba el ordenador de Ed en el presente, se cargaba el juego *Maniac Mansion* original. Es decir, el juego incluía un juego anterior precedente. Una forma de jugar que ya no pertenecía al tiempo del juego. Un tiempo dentro de otro tiempo. **[4]**

La revista *Circo* oscila entre lo anacrónico y lo visionario. Tiene rasgos anacrónicos en su diseño editorial, tales como la tipografía, *Courier new*, o el tono amarillento del papel, que producen a veces un gran contraste con los temas que se tratan, que nos retrotraen a épocas pasadas con respecto a aquella en la que fueron escritos. Su elección es intencionada; ya desde 1993, año en el que los ordenadores empezaban a distribuirse por todos los hogares del país, la revista usaba esta tipografía, sumergiendo al lector en la época de las antiguas máquinas de escribir –la letra *Courier* es la versión digitalizada–, y, llegando a 2016, continúa con ella. No ha evolucionado su diseño editorial, volviéndose cada vez más exclusivo –y anacrónico–; convirtiéndose en seña de identidad. Lo mismo sucede con su sistema de distribución: el correo postal. En 1993 no existía Internet; llegó poco después, y a día de hoy, en que casi todas las revistas tienen versión digital, sigue distribuyéndose del mismo modo.

Pero esta sensación de estar continuamente desencajado con respecto a la época en la que se escribe, viene dada por múltiples motivos, no solo los relativos al diseño editorial, como la temática, cuya temporalidad abarca un amplio espectro: desde las ruinas de la Antigüedad a un supuesto mundo biónico, o el estilo literario.

Maniac Mansion. El Museo de las Colecciones Reales

En casi todos los videojuegos de un mismo creador hay referencias o guiños a otros juegos suyos. *Maniac Mansion* es el videojuego que precedió a *The Adventure of the Tentacle*, continuando la saga. Su inclusión en este último supuso un paso más en el mundo de los videojuegos: jugar a un juego dentro de un juego, con el mismo estilo, incluso personajes y trama comunes, pero con las características técnicas de otra época, la precedente, que tenía un rudimentario diseño gráfico en el que las figuras se pixelaban y los movimientos eran torpes, casi robóticos, y la perspectiva era muy forzada. Un salto al pasado del mundo de Lucas Art.

Del mismo modo, en un primer momento podríamos decir que cada número de *Circo* es una especie de *Maniac Mansion*, un juego dentro de un gran juego, porque cada uno contiene unas claves arquitectónicas que configuran un sistema en sí. Pero, afinando un poco más, al igual que *Maniac Mansion* era propio de una manera de crear videojuegos, la de Lucas Art, existen algunos números concretos que fueron creados por la propia "casa", esto es, por Luis Rojo, Luis Mansilla y Emilio Tuñón, y llevan la esencia del juego circense, justificada por la propia repetición.

Pero de todos ellos, hay uno que es ligeramente diferente a los demás, aunque apenas se note a simple vista, pues es más juego que el propio juego. Se trata del *Circo* 215.2016, El Museo de las Colecciones Reales, escrito por Emilio Tuñón. Tras una sucesión de artículos enunciados por unas imágenes de portada que nos sumergen en un mundo muy particular, el que se establece entre las palabras, dicha imagen, y la realidad que sabemos que es construida por el autor o el protagonista del escrito –su obra–, con unas claves arquitectónicas que relacionan estos tres elementos de manera más o menos contundente, encontramos uno que contiene de manera más evidente los rasgos del videojuego circense de los saltos temporales y, además, los extrapola a la propia realidad. Es el único que tiene una portada real y fue escrito a tiempo real por el autor, una imagen de un edificio que habla de una realidad presente construida, desencajada por lo que tiene de real con respecto a las otras portadas de *Circo*. Es decir, juega fuera del papel.

 ISBN 978-84-09-08594-1

Y cuando *Circo* adquiere rasgos de realidad; entonces, a la realidad no le queda otra que volverse *Circo*. Tenemos el presente, el pasado y el futuro en la realidad misma, pudiendo viajar al instante a otro tiempo; saltos temporales puntuales, pequeños detalles de otras épocas que se han quedado encasquillados en nuestro tiempo, en forma de anacronismos y objetos visionarios; e incluso personajes que nos confieren poderes perceptivos característicos. No son fáciles de descubrir; han creado un juego tan complejo que podemos hablar de ubicuidad. **[5]**

Estrategias de inmersión temporal

- Repetición de un escenario

Así, tenemos en el Museo de las Colecciones Reales un escenario que se repite, el del Palacio Real de Madrid. Si nos trasladamos 200 años atrás, como en el videojuego, obtenemos lo que sería la primera pantalla, el pasado, allá donde estaría Hoaguie, situado un poco más a la izquierda de la pantalla del museo, en el Palacio Real. Similar escena: la piedra banca de Colmenar y piedra berroqueña gris de la sierra de Guadarrama, cuya secuencia espacial en fachada está marcada por columnas dóricas y pilastras jónicas, es continuada por aquella de los pórticos de hormigón revestidos de granito del Museo de las Colecciones Reales.

Pero la visión de los autores quizás en 2004 **[7]** no tenía tanto que ver con este equilibrado y clásico escenario que se nos muestra en *Circo* en 2016**[6]**, y con la continuidad, sino más bien con aquella que muestra el fotomontaje que presentaron al concurso, aquel que conquistó al tribunal y les concedió la construcción: un collage estilo Andy Warhol –nótese la gradación tonal–, del pop americano de los años 60-90. Y es que un arquitecto excesivamente clásico no habría sabido entender la complejidad hasta llegar al grado de la ubicuidad. Quienquiera que presente un fotomontaje de ese carácter, da muestras de una gran sensibilidad hacia lo desplazado.

El público que va a jugar se imagina, tras la inauguración, un museo en el que tengan cabida esos objetos mágicos, tanto anacrónicos como visionarios, que nos transporten, fragmentaria y temporalmente, a otro lugar.

- La máquina del tiempo: Las cron-o-letrinas

El Palacio Real de Madrid contiene las estancias de una corte que ya no existe. El Museo de las Colecciones Reales está destinado a un similar: albergar sus colecciones de tapices, instrumentos musicales y carruaje. Pero esos objetos no son los desencajados; porque es tal la evidencia, que no hay sorpresa. Sabemos dónde estamos. En un museo. ¿cuáles son, por tanto, los objetos que nos transportan?

- Los personajes

Duchamp nos mira a través del fotomontaje que lo contiene, aquel que fue entregado en 2002 al concurso. Ya no es Duchamp. Es el personaje de Duchamp. Aquel que postuló el *ready-made* [10], que dijo que cualquier objeto corriente podía ser objeto artístico, se ha convertido en objeto. Se ha producido una objetivación del sujeto. Se le ha dado un carácter objetivo, esto es, no le conocemos desde nosotros mismos sino que hemos llegado a una convención definitoria y lo hemos caracterizado; su forma de mirar se ha hecho singular. Colocarle es casi como colocar un objeto de museo en nuestra imagen.

No solo es un objeto, algo que mirar; también hemos objetualizado su mirada. Él es nuestro filtro; los ojos con los que singularizamos el edificio, siendo conscientes de que es una ubicuidad más, de que, en ese momento es eso lo que nos hace ver, o, más bien, y como si fuéramos un desarrollador de videojuegos, hemos hecho que nos haga ver. El Museo de las Colecciones Reales, a ojos de Duchamp, se convierte en ese lugar donde se puede exponer cualquier cosa. Y eso significa que nos puede transportar a cualquier lugar. Nos puede transportar a cualquier lugar del tiempo. Nos transporta a cualquier tiempo del lugar. Ese es su potencial. **[8]**

- *Maniac Mansion*. Anacronismos y visiones

Maniac mansión es un videojuego dentro de un videojuego; ambos diseñados por el mismo desarrollador, notándose la actualización de uno respecto de otro. El modo en que entienden los autores la arquitectura, como un lugar conformado mediante un sistema abierto basado en la repetición de un patrón geométrico, que fija unas pautas pero no constriñe, que permite gran versatilidad y libertad [11] nos da las claves: la objetivación de un sujeto y la subjetivación de un objeto. El edificio es un continente lo suficientemente descaracterizado para que parezca que se puede exponer cualquier cosa y lo suficientemente característico en su sugerencia para que pueda transportarnos a cualquier lugar. Nos introducimos en el juego dentro del juego a través del marco rectangular.

Anacronismos

- Back to the present

2004

Los fotomontajes de 2004 están compuestos por fragmentos tratados como recortes de igual categoría, en tonos amarillentos los más antiguos, y en gris los actuales. Son fragmentos temporales. Allí tenemos a Le Corbusier y a Duchamp junto a unos carruajes que no pueden montar y unos tapices que no decoran habitaciones. Esos no son los elementos fuera de contexto. Saben que están en un museo. El *collage* es perfecto. **[9][10]**

Visiones. La tercera pantalla

El esfuerzo invertido en encontrar las conexiones existentes entre El Museo de las Colecciones Reales y *The Adventure of the Tentacle* sería en vano si no nos llevara a poder jugar. Nuestras hipótesis quedarían inútiles como una rueda de bicicleta que no rueda —o no se exhibe en un museo–. Tal y como explica Brea, experto en el tema de la ubicuidad, en una de sus últimas charlas para la fundación Juan March, para llevar a cabo una hipótesis de futuro, resulta útil realizar un pequeño ejercicio de prognosis [12]. Usaremos el videojuego que vemos en *Circo* para tal cometido. **[11]**

- Back to the future

En un tiempo futuro, Duchamp y le Corbusier atraviesan el marco dorado para visitar el Museo de las Colecciones Reales, dispuestos a viajar en el tiempo. En la entrada se observa una cartela que indica “MUSEO” y todo el edificio está lleno de cartelas similares. Las escaleras tienen cartelas que indican “escaleras”; los ascensores tienen cartelas y una barra que no deja subir; los carteles de señalización de incendios tienen cartelas —cartelas de las cartelas–; el pavimento tiene cartelas y no se puede pisar. Incluso los urinarios tienen una cartela que pone “urinario”. Los personajes piensan que se trata de una exposición de arte conceptual. LC comenta que el uso del urinario como ready-made es un gesto anacrónico, ya lo había hecho Duchamp.

No hay nadie tras la mesa de recepción. La recepcionista que no contesta resulta ser un muñeco de cera. La recepción no es recepción sino la recreación de una recepción. Ahora caen en la cuenta. Se ha producido la auténtica continuidad con el Palacio Real, al oeste de Colecciones Reales, cuyas salas son recreaciones de habitaciones en las que vivía la corte, cuatrocientos años atrás. El museo es una recreación del museo.

- Back to the present

Si el continente es el objeto de museo, el contenido es, en uno de los posibles tiempos futuros, el que lleva la acción, esto es, el uso. Los tapices no están expuestos sino que nuevas telas inundan los suelos y paredes, como una doble piel. Los carruajes se han trasladado a la ampliación del museo. El Museo de las Colecciones Reales, cuya disposición de usos ha ido adaptándose a los tiempos, continúa albergando la diversidad. Sus grandes dimensiones permiten rodar nuevos vehículos, y su configuración espacial es tan versátil que pueden darse lugar multiplicidad de eventos.

LC vuelve a introducirse en el túnel de salida, para salir por el marco dorado, un rectángulo de similares proporciones, que le lleva a un tiempo aún indefinido. Guardaremos la partida para seguir jugando mañana. El marco rectangular de la pantalla gris de *Circo* vuelve a ser gris, gris amarillento circense. **[12]**

Conclusiones

La arquitectura, fundamentada en un proyecto, da una visión gráfica de un futuro que aún no existe. Cuando un edificio ha sido concebido para albergar un tiempo pasado, sin quererlo, está albergando el tiempo futuro. Está dando un salto cualitativo hacia atrás para luego darlo hacia delante. Está en sus genes llevar la continuidad del patrón [14]. Y podemos pensar que quizás pueda darse otra dirección.

Ellos lo sabían. Por eso colocaron estos fotomontajes en 2002, con el guiño de la cartela de MUSEO, dejando los fondos neutros, para que pudiera suceder cualquier cosa, para que uno pudiera elegir el tiempo. Parece neutro. Pero no es así. Es parte del juego circense.

 ISBN 978-84-09-08594-1

Notas:

[1] Se denomina generación perdida en España a los nacidos entre 1980 y 2000, también conocidos como “millennials” o “generación Y”. El lema fue una aportación del Fondo Monetario Internacional (FMI) que, en 2011 señaló claramente el riesgo de que “España se viera con una “generación perdida” por efectos de la crisis. La revista Time la nombraba en 2013 como “the me, me me, generation” y la definía de este modo: “the milennials are lazy, entitled narcissist who still live with their parents”. El efecto ha sido intenso en nuestra sociedad, produciéndose el éxodo de los mejor preparados al exterior. Una parte de sus diferencias con las generaciones anteriores es que son nativos digitales, es decir, han crecido en un entorno en el que las TIC han sido protagonistas, desde internet a los smartphones, pasando por las redes sociales. Al ser nativos no han tenido que emigrar del mundo analógico al digital como lo han hecho muchas personas de mayor edad.

[2] CAMPO BAEZA, Alberto. “¡Resistid, malditos!”. En: Arquitectura: Revista del COAM. Ed. Fundación Arquitectura. Alberto Campo Baeza dice en su artículo: “Y ¿quienes y cómo son éstos a los que en el encabezamiento de este artículo se les llama malditos y se les conmina a resistir? Son un grupo de arquitectos de Madrid que están en esas coordenadas en las que se inscribían aquellos 28. Son un grupo de arquitectos jóvenes, todos ellos con dedicación a la enseñanza, profesores de Proyectos de la Escuela de Arquitectura de Madrid, y con una voluntad crítica patente en sus obras. Como aquellos 28, pero con más intensidad si cabe todavía”.

[3] La cierta arbitrariedad que existe en la elección de las portadas con respecto al texto de la revista Circo fue comentada en una conversación de los editores de Circo (MRT) con el autor de este artículo, en 2017.

[4] ROJO, Luis. “Metáforas obsesivas e ideogramas: [entre las formas y las formulaciones en el pensamiento de Le Corbusier]”. Pp. 27-28. Tesis doctoral, Universidad Politécnica, Madrid, 2014. Luis Rojo explica así el proceso surrealista: “Entre las palabras de Eluard y las de Le Corbusier hay algo más que un eco. Comparten un modo particular de tratar las relaciones analógicas con extremada libertad, profundamente característico del surrealismo, forzando similitudes hasta el punto de la arbitrariedad. Una técnica de manipulación de las conexiones –de las relaciones artificiosamente construidas entre los fragmentos de una realidad desmembrada- a la que insistentemente recurren tanto Apollinaire como André Breton, Paul Eluard y Pierre Reverdy, y que se resume en la definición ofrecida por Lautremont del collage como “el improbable encuentro, sobre una mesa de disección, de una máquina de coser y un paraguas.” (…)

[5] ROJO, Luis. “Imágenes ready-made. El montaje y la visión de lo moderno”. En: CIRCO. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 03.1993.
Acerca del montaje, técnica cinematográfica que procede de Eisenstein, y el foto-montaje, tipo de documento gráfico que fundamenta este artículo, aplicados a la arquitectura, Luis Rojo ya decía en 1993, en relación a la ciudad: “La ciudad es montaje. Las torres se solapan con la ciudad histórica sin buscar más acuerdo que el de una presencia simultánea. Al igual que en los foto-montajes dadaístas, Mies no busca en la imagen una unidad formal o material, sino el registro de cada uno de los objetos, asegurando su aislamiento y manteniendo la integridad de cada uno de ellos en una condición de separación y diferencia (…) A partir de este momento será imposible entender la iconografía urbana sino como producto del montaje, de la superposición, de la acumulación de objetos intrusos”.

[6] ROJO, Luis. “Metáforas obsesivas e ideogramas: [entre las formas y las formulaciones en el pensamiento de Le Corbusier]”. Pp. 27-28. Tesis doctoral, Universidad Politécnica, Madrid, 2014. Sobre este particular viaje que se da por asociación arbitraria de términos, Luis Rojo escribe: “El encadenamiento sin razón o conexión aparente permite ampliar infinitamente el potencial de la analogía, al tiempo que introduce la arbitrariedad como factor generativo en el pensamiento a través de la obsesión, las fijaciones y su representación a través de potentes figuras icónicas, capaces de operar simultáneamente como objetos reales y como conceptos abstractos, o como figuras metonímicas e ideas icónicas”.

[6] ROJO, Luis. “[ideogramas] precisiones sobre “Precisiones'”. En: CIRCO. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 2008. 150. Y también, en uno de los artículos de Circo: “Esta geometría pendular, de ida y vuelta, constituye una analogía eficaz del pensamiento arquitectónico. En la arquitectura, entendida esta como una expresión más de la producción de la cultura y de la actividad social, se entrelazan las aspiraciones de racionalidad con los errores e interferencias aleatorias propias de cualquier contexto real. De un lado, los modelos de pensamiento y control describen los hechos y procedimientos amplificando las pautas de una versión coherente de los mismos; del otro, el contacto continuo con entornos reales y heterogéneos distorsiona cualquier sistema de leyes internas, aumenta la complejidad de los modelos y abre la vía a la indeterminación y la aleatoriedad tanto en el pensamiento como en la producción. (…) Por ello puede afirmarse que, en la arquitectura, los mensajes y sus contenidos apenas siguen pautas lineales asimilables a vectores o rayos. Por el contrario, se difunden siguiendo un modelo más parecido al de las ondas simplificadas y codificadas, conceptos de gran complejidad”.

[7] MADRIDEJOS, Sol y SANCHO, Juan Carlos. “La paradoja del vacío”. En Circo. Ed. CIRCO M.R.T., 1993, no. 1993.06. Sol Madridejos y Juan Carlos Sancho explican: “Jacques Dupin planteaba que “el vacío no es la nada, sino la matriz del espacio. No se define más que por lo que excluye o ignora”(…) El vacío se convierte en la matriz del espacio, el que pasa a configurar ese espacio manipulando las formas. Surge así un entendimiento del vacío como un espacio apriorístico y potencial; ahora el espacio es un vacío que se deja capturar, en tensión, en silencio, invadido o excluido por las formas y cualificado por la luz”.

[8] ROJO, Luis. “Imágenes ready-made. El montaje y la visión de lo moderno”. En: CIRCO. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 03.1993. Del fotomontaje como versión moderna del collage, al surgir la fotografía, Luis Rojo explica: “El foto-montaje es una de las expresiones más radicales de las investigaciones de las Vanguardias en su búsqueda de una nueva experiencia visual de los objetos. La fotografía permitió a los dadaístas la reproducción de imágenes precisas y realistas, incluso icónicas, sin comprometer las estrategias del collage de origen cubista. A través de la yuxtaposición de imágenes fotográficas tomadas de la realidad, los dadaístas hicieron del mundo real el verdadero objeto de atención del arte. Pero se trataba de una realidad modificada, exagerada y alterada por la manipulación de las imágenes. Una realidad infiltrada por la significación, pero sin restos de la mano del artista, de la subjetividad formal o del gesto (…) Podríamos establecer, con las imágenes de Mies Van der Rohe presentes, una analogía entre las técnica del foto-montaje y la relación existente entre las Vanguardias y la Historia. Una analogía basada en la certeza de que, lejos de hacerse realidad el deseo tantas veces manifestado por las vanguardias de hacer “tabula rasa”, prescindir de la Historia y comenzar desde cero, lo que realmente llegó a producirse fue una relación cubista de simultaneidad con el pasado.

[9] VALÉRY, PAUL. “La conquista de la ubicuidad”. En: Piezas sobre arte. Ed. Antonio Machado, 1999. 282 p. ISBN 9788477746003. Su pequeño ensayo, escrito en 1921, tal y como apunta José Luis Molinuevo en uno de sus artículos para El Cultural, “abría las reflexiones de Benjamin sobre la obra de arte en la época técnica”. Paul Valéry fue un visionario. En su ensayo escribe: “nos alimentaremos de imágenes visuales y auditivas que nazcan y se desvanezcan al menor gesto, casi un signo”, hablando de “una sociedad para la distribución de Realidad Sensible a domicilio”.

[10] WAJCMAN, Gérard. “El objeto del siglo”. Buenos Aires: Amorrortu, 2001. Gérard Wajcman (p. 29), sitúa la Rueda de bicicleta como el primer ready-made retrospectivo (data de 1964; el primer ready-made con conciencia de serlo fue la Pala de nieve y data de 1915). En su interesante libro (p.58) explica que “declarar que un objeto-común-cualquiera es arte tiene el efecto de vaciarlo de sustancia” (…) “Vaciamiento de lo real del objeto”. Y despojado de su utilidad real (p. 70), se convierte en “altamente útil para el arte”.

[11 - 13] TUÑÓN, Emilio. Examen para la Cátedra de proyectos en la ETSAM, 2016. Notas tomadas por el autor del artículo, presente en la investigación y en la exposición. Se habló del tema de la repetición de los sistemas geométricos a lo largo de la historia de la arquitectura, como argumento de continuidad: desde la Antigüedad –especial hincapié en la Mezquita de Córdoba- a la obra del aspirante a catedrático –actual catedrático- pertenecientes a los tiempos actuales.

[12] BREA, José Luis. “La conquista de la ubicuidad”. Conferencia Fundación Juan March, 2005. https://www.march.es/conferencias/anteriores/voz.aspx?p1=2410. José Luis Brea, experto en el tema, dijo en su conferencia, las siguientes palabras aquí transcritas: “creo que el arte tiene que ver en ese trabajo de indagación visionaria” (…) “si es posible que ocurra que los fantasmas que aparecen en las nuevas obras de arte no desde el pasado sino viniendo desde el futuro es porque el propio sentido de la cultura está cambiando (…) “En cierta forma aparece una cultura en la que el futuro hace el esfuerzo de hacerse llegar (…) Apariciones como las de Terminator, esas pequeñas ondas enviadas desde el futuro hacia el presente”.

Bibliografía:

BREA, José Luis. *La conquista de la ubicuidad*. Conferencia Fundación Juan March, 2005. https://www.march.es/conferencias/anteriores/voz.aspx?p1=2410

CAMPO BAEZA, Alberto. “¡Resistid, malditos!. En: Arquitectura: *Revista del COAM*. Ed. Fundación Arquitectura COAM, 1995, no. 304. pp. 10-15. ISSN 0004-2706.

DUCHAMP, Marcel. *Notas*. Madrid: Tecnos, 1989. Col. Acrópolis. Trad.: Díaz Vaillagou, María Dolores. 208 p. ISBN: 9788430917013.

EL CROQUIS, 115-116. Mansilla + Tuñón arquitectos. “Sistema y subjetividad”. 2001-2003. Madrid: *El Croquis*, 2003. ISBN 978-84-88386-71-7

HERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Domingo. *La ironía estética: estética romántica y arte moderno*. Salamanca: Ed. Universidad de Salamanca, 2003. ISBN 9788478007523.

MADRIDEJOS, Sol y SANCHO, Juan Carlos. “La paradoja del vacío”. En *Circo*. Ed. CIRCO M.R.T., 1993, no. 1993.06.

RODRÍGUEZ IBÁÑEZ, Margarita. *De cómo la Red ha cambiado el arte*. Madrid: Trea, 2012. 334 p. ISBN: 978-84-9704-633-6.

ROJO, Luis. “Imágenes ready-made. El montaje y la visión de lo moderno”. En: *CIRCO*. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 03.1993.

ROJO, Luis. *Metáforas obsesivas e ideogramas: entre las formas y las formulaciones en el pensamiento de Le Corbusier*. Tesis doctoral, Universidad Politécnica, Madrid, 2014.

ROJO, Luis. “(ideogramas) precisiones sobre Precisiones”. En: *CIRCO*. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 2008. 150.

ROJO, Luis y TUÑÓN, Emilio. “Untitled. Reflexiones en torno a la obra de Donald Judd”. En: *Circo*. Ed. CIRCO M.R.T., 1993, no. 1993.02.

Day of the tentacle (videojuego de aventura gráfica) LucasArts, 1993.

TUÑÓN, Emilio. “El tiempo como material de construcción”. En: *CIRCO*. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 2016. 215.

TUÑÓN, Emilio. “El cuadrado y la Cruz. Cuatro comentarios en torno a la repetición”. En: *Circo*. Ed. CIRCO M.R.T., 1993, no. 1993.10

TUÑÓN, Emilio. “Museo delle Collezioni Reali, Madrid, Spagna”. In *Casabella*, March 2016. No. 859, pp. 4-20. Pról. Luis Rojo and Emilio Tuñón.

VALÉRY, PAUL. “La conquista de la ubicuidad”. En: *Piezas sobre arte*. Ed. Antonio Machado, 1999. 282 p. ISBN 9788477746003.

WAJCMAN, Gérard. *El objeto del siglo*. Buenos Aires: Amorrortu, 2001. ISBN: 978950518712

Pies de foto:

[1] Pantalla del futuro. Day of the tentacle [videojuego de aventura gráfica] LucasArts, 1993.

[2] Pantalla del pasado. Day of the tentacle [videojuego de aventura gráfica] LucasArts, 1993.

[3] Cron-o-letrinas. Day of the tentacle [videojuego de aventura gráfica] LucasArts, 1993.

[4] Maniac Mansion. Day of the tentacle [videojuego de aventura gráfica] LucasArts, 1993.

[5] Palacio Real y Museo de las Colecciones Reales, 2015. Emilio Tuñón y Luis M. Mansilla. Fotografía: Luis Asín. En Patrimonio Nacional: http//www.patrimonionacional.es/noticias

[6] Portada revista Circo 2016. 215 . Emilio Tuñón, 2016. Fotografía: Luis Asín. En: CIRCO. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 2016. 215.

[7] Fotomontaje de concurso, 2002. Emilio Tuñón y Luis M. Mansilla. En: EL CROQUIS, 115-116. Mansilla + Tuñón arquitectos. Sistema y subjetividad. 2001-2003.

Madrid: El Croquis, 2003.

[8] Marcel Duchamp en el interior del museo. Fotomontaje de concurso, 2016. Emilio Tuñón y Luis M. Mansilla. En: EL CROQUIS, 115-116. Mansilla + Tuñón arquitectos. Sistema y subjetividad. 2001-2003. Madrid: El Croquis, 2003.

[9] [10] Le Corbusier y Marcel Duchamp en el interior del museo. Emilio Tuñón y Luis M. Mansilla, 2002. En EL CROQUIS, 115-116. Mansilla + Tuñón arquitectos. Sistema y subjetividad. 2001-2003. Madrid: El Croquis, 2003.

[11] Le Corbusier y Marcel Duchamp en la entrada del museo. Fotomontaje del concurso. Emilio Tuñón y Luis M. Mansilla. En: EL CROQUIS, 115-116. Mansilla + Tuñón arquitectos. Sistema y subjetividad. 2001-2003. Madrid: El Croquis, 2003.

[12] Portada y contraportada de la revista Circo 2016.215. Emilio Tuñón, 2016. Fotografía: Luis Asín. En: CIRCO. Ed. CIRCO M.R.T., 2016, no. 2016. 215.

ISBN 978-84-09-08594-1

[1]

[2]

[3]

[4]

[5]

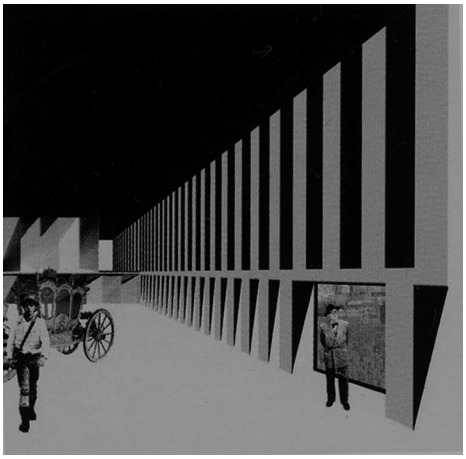
[6]

MUSEO

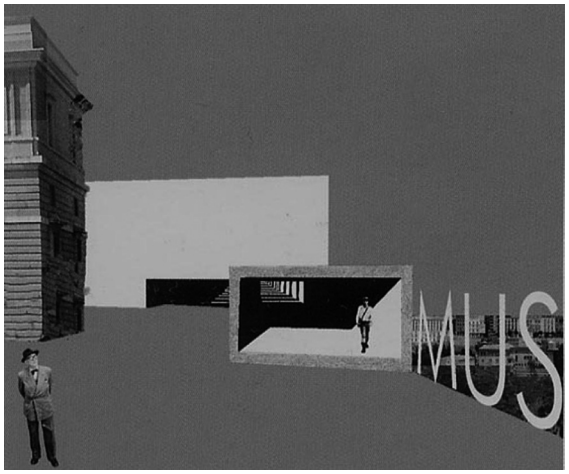
[7]

[8]

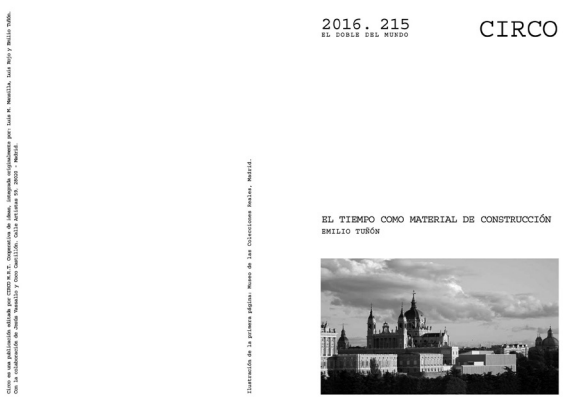
[9]



[10]


MUS

[11]


2016. 215
EL DOBLE DEL MUNDO
CIRCO
EL TIEMPO COMO MATERIAL DE CONSTRUCCIÓN
EMILIO TUÑÓN

[12]