

Copyright en el rastro De la protección del dibujo a la globalización de la imagen

Juan Liñán, Lluís¹

1. Rice University, School of Architecture, Houston, Estados Unidos, Lluís.J.Linan@rice.edu

Resumen

El 7 de febrero de 1990, el Congreso de los Estados Unidos aprueba la Architectural Works Copyright Protection Act, una norma que introduce el concepto de propiedad intelectual en la disciplina arquitectónica. El texto establece una distinción entre elementos originales y elementos funcionales, siendo los primeros aquellos que pueden ser objeto de protección. Dada la ambigüedad de la definición, la cámara de representantes invitó a Michael Graves para clarificar la distinción entre el 'estilo' (objeto de Copyright) y la 'funcionalidad' (no protegida) de un edificio. En un ejercicio de redescrición vitruviana, el arquitecto de la Disney Company explicó a los representantes la diferencia entre los lenguajes 'interno' y 'poético' de la arquitectura, siendo este último algo intrínseco a la tradición y a los mitos de una sociedad que encuentra su expresión en el lenguaje personal del arquitecto. Uno de los aspectos más interesantes de la norma es que esta distinción entre la utilidad y el decoro, entre la función y la apariencia, no se ve reflejada en los medios de difusión de una obra protegidos por la ley: mientras que edificios, dibujos, planos y maquetas quedan sujetos a la propiedad del arquitecto, las reproducciones 'pictóricas' del proyecto (imágenes, pinturas o fotografías) pueden ser libremente capturadas y distribuidas.

Así, a pesar de su anacronismo, la norma resulta irónicamente premonitoria del tipo de intercambio y aprovechamiento de información que la revolución digital produciría una década más tarde. La irrupción de internet y de nuevos medios digitales de difusión en el campo de la arquitectura ha transformado por completo la manera en que la información disciplinar es transmitida y aprovechada, y las reproducciones pictóricas, liberadas de responsabilidad legal, copan hoy un ecosistema definido por la ubicuidad, la superproducción y la instantaneidad. Este espacio de intercambio, más cercano al mercadillo que al centro comercial, propone nuevas dinámicas de uso y creación para la arquitectura que se basan en el aprovechamiento de unos productos dominantes (las imágenes), cuya viralización está dando lugar a un interesante periodo de globalización de la apariencia en nuestra disciplina.

Desde este punto de partida, este artículo estudia la relación entre la noción tradicional de propiedad intelectual en arquitectura y su obsolescencia en el espacio de intercambio que construyen hoy en día las plataformas digitales de difusión, una obsolescencia que no solo no limita sino que potencia la estandarización del paisaje construido a nivel global a través de la multiplicación de las mismas soluciones visuales.

Palabras clave: Copyright, Blogs, Apropiación, Copia, Imagen.

Copyright in the Bazaar From the protection of drawings to the globalization of images

Abstract

On February 7, 1990, US Congress passes the Architectural Works Copyright Protection Act, a bill that introduces the notion of intellectual property in the field of architecture. The text makes a distinction between original and functional elements, being the former those that are protected by law. Due to the ambiguity of this distinction, the House of Representatives invited Michael Graves to clarify the difference between the 'style' (copyrightable) and the 'functionality' (not copyrightable) of a building. Following the Vitruvian triad, the author of the Disney Headquarters in Burbank explained to the representatives the difference between the 'internal' and the 'poetic' language in architecture, being the latter intrinsic to the traditions and the myths of a society that find their expression on the personal words of the architect. One of the most interesting aspects of the bill is that the distinction between utility and decorum, between function and appearance, is not translated into the dissemination formats of an architectural work protected by the copyright law; whereas buildings, drawings, plans and models are attached to the control of the architect, the 'pictorial representations' of the project (pictures, paintings or photographs) can be freely taken and distributed.

Despite its anachronism, the bill can be read as a premonitory document of the type of exchange and use of information that the Digital Revolution would bring about a decade later. The emergence of the internet and digital dissemination media in the field of architecture has completely transformed the way in which architectural information is transmitted and used today -pictorial reproductions, liberated from any legal constraint, have taken over an ecosystem which is ruled by ubiquity, overproduction and instantaneity. This space of exchange, closer to a flea market than a shopping mall, fosters new use and design dynamics in architecture that are based on the recycling of the dominant products -pictures. Interestingly enough, the relentless viralization of these products is giving birth to an interesting scenario that witnesses the globalization of appearance in our discipline.

From this perspective, the paper analyzes the relation between the legal conception of intellectual property in architecture and its obsolescence in the space of exchange laid out by digital dissemination platforms. As a conclusion, it poses that this obsolescence enhances the standardization of the built environment on a global scale.

Key words: Copyright, Blogs, Appropriation, Copy, Image.

1. La imagen liberada

El 7 de febrero de 1990, el Congreso de los Estados Unidos aprueba la Architectural Works Copyright Protection Act, una norma que introduce el concepto de propiedad intelectual en la disciplina arquitectónica. Siguiendo los postulados de la Convención de Berna, ratificada por los Estados Unidos un año antes, el texto establece una distinción entre elementos diseñados originalmente y elementos requeridos funcionalmente, siendo los primeros aquellos que pueden ser objeto de protección. Dada la ambigüedad de la definición, el subcomité encargado de la redacción de la norma invitó a Michael Graves para clarificar la distinción entre el 'estilo' (objeto de Copyright) y la 'funcionalidad' (no protegida) de un edificio¹. En un ejercicio de síntesis de la triada vitruviana, el arquitecto de la Disney Company explicó a los representantes de la Cámara la diferencia entre los lenguajes 'interno' y 'poético' de la arquitectura: mientras que el primero es intrínseco al edificio y queda determinado por los requerimientos funcionales y técnicos más básicos, el segundo es intrínseco a la tradición y a los mitos de una sociedad y encuentra su expresión en el lenguaje personal del arquitecto². De esta manera, la arquitectura queda extrañamente definida en la ley como una práctica que traza una separación entre los elementos necesarios de un edificio y el gesto individual que los reviste de originalidad.

Uno de los aspectos más interesantes del texto finalmente aprobado, cuyos puntos principales son compartidos por la mayoría de las legislaciones occidentales, es que esta distinción entre utilidad y decoro, entre funcionalidad y apariencia, se ve reflejada de manera inversa en los medios de difusión de la obra protegidos por la ley. Así, mientras que edificios, planos y maquetas quedan sujetos a la propiedad del arquitecto, las reproducciones 'pictóricas' del proyecto (imágenes, pinturas o fotografías) pueden ser libremente capturadas y distribuidas³. Esto significa que aquellos documentos que informan sobre los aspectos funcionales y técnicos del diseño son derecho exclusivo del arquitecto, mientras que aquellos otros que capturan su imagen escapan a su control desde un punto de vista legal.

La paradójica relación establecida en la norma entre la definición de originalidad y la naturaleza de los medios que la documentan resulta irónicamente premonitrice del tipo de intercambio y aprovechamiento de información que la Revolución Digital ha producido en las últimas dos décadas. La irrupción de internet y de nuevos medios digitales de difusión en el campo de la arquitectura ha transformado por completo la manera en que la información disciplinar es transmitida y aprovechada, poniendo de manifiesto el rol dominante de las imágenes en la transmisión de los proyectos arquitectónicos. Las denominadas reproducciones pictóricas, liberadas de responsabilidad legal, copan hoy un ecosistema definido por la ubicuidad, la superproducción y la instantaneidad cuya influencia en las dinámicas contemporáneas de diseño no puede ser ignorada. Si, como explica Mario Carpo, el nacimiento del concepto de autoría en arquitectura está estrechamente ligado al desarrollo de la imprenta y la consecuente reproducibilidad del dibujo⁴, resulta relevante preguntarse sobre la naturaleza de este concepto en un ecosistema en que los dibujos no son ya el elemento de comunicación principal.

Una primera respuesta a esta cuestión se deriva del propio análisis de la regulación que determina este término a nivel legal. El copyright, destinado a la protección del 'lenguaje personal del arquitecto' a través de sus medios técnicos, no solo ignora, sino que ampara, la multiplicación de lenguajes similares a través de la liberación de los medios pictóricos en el momento en que estos se convierten en el objeto de intercambio de información por excelencia. Esta extraña relación obliga a una redescritión del paradigma tradicional de autoría heredado de la modernidad.



Fig.1

2. La imagen distribuida

La transformación durante las dos últimas décadas del 'socius' arquitectónico, esto es, de los canales que distribuyen y difunden la información disciplinar, ha tenido un impacto muy importante en las posibilidades de acceder a la información arquitectónica y, por consiguiente, de hacer uso de ella. Al menos a nivel cuantitativo, la

aparición de internet y la multiplicación de nuevos formatos de comunicación han revolucionado el ecosistema informacional en el campo de la arquitectura. Esta transformación es representada en la actualidad por el formato blog, un tipo de página web cuya característica principal es la difusión de contenidos en constante actualización, seleccionados por el autor y susceptibles de ser comentados por el resto de usuarios.

Una investigación realizada durante el año 2014 por el Taller de Crítica de Arquitectura del Master en Proyectos Arquitectónicos Avanzados de la Escuela de Madrid sobre un total de 250 blogs de arquitectura pone de manifiesto algunas de las características principales de estos nuevos soportes de difusión⁵. En primer lugar, cabe destacar que se trata de plataformas cuya implantación ha ido creciendo exponencialmente desde finales de los años noventa, teniendo su auge a finales de la primera década del siglo XXI. Esto significa que su aparición está fuertemente vinculada al desarrollo de la Web 2.0, la segunda era de internet en que las páginas web pasaron a funcionar como espacios abiertos a la participación de los usuarios y no como un medio de comunicación unidireccional.

La investigación establece cuatro categorías de clasificación: de crítica, docentes, técnicos y de actualidad, siendo estos últimos los que dominan el estudio de manera abrumadora, no solo a nivel cuantitativo sino también, y lo que es más importante, en número de visitas, factor que determina la potencial rentabilidad económica de estos soportes. En este aspecto, tres blogs destacan claramente sobre el resto: Designboom, Archdaily y Dezeen, de origen italiano, chileno y británico respectivamente. La similitud en sus formatos resulta muy útil para entender las características de los nuevos canales que distribuyen la información arquitectónica en la cultura digital contemporánea.

En los tres casos, se trata de páginas que ofrecen contenidos diferentes: noticias relacionadas con la actualidad del mundo del diseño y la arquitectura, artículos de opinión, reseñas de productos y, sobre todo, proyectos, tanto construidos como en fase de concurso. Aunque este último es el cometido principal de estos blogs, una característica compartida por los tres es la variedad en la temática de las publicaciones. Otro aspecto clave es su constante actualización, algo esencial para garantizar un flujo continuo de visitantes. En el caso de Dezeen, por ejemplo, la página de inicio ofrece dieciocho entradas que son desplazadas por otras tantas casi a diario. Esto significa que un proyecto publicado en un día determinado disminuye exponencialmente su capacidad de difusión conforme avanzan las horas y es desplazado hacia páginas consecutivas del blog. La extrema transitoriedad de las entradas incita al acceso diario de los usuarios y garantiza un número elevado de visitas, factor necesario para la financiación de estos blogs que, en los tres casos, obtienen sus beneficios a través de la publicidad. La naturaleza efímera de la información publicada pone de manifiesto además la condición relacional de estas plataformas, cuya finalidad parece más cercana a la constante producción del presente que a su tradicional clasificación⁶.

Una consecuencia importante de esta estructura es que, para mantener un índice de actualización tan exigente, este tipo de blogs requieren de la publicación de una cantidad de proyectos muy elevada, comparativamente mucho mayor a la que ofrecen las revistas impresas⁷. En la práctica, esto se traduce en la difusión de un gran número de edificios que, dentro del mercado tradicional, no tendrían posibilidades de acceder al mundo de los medios. Es así como, a nivel cuantitativo, estas plataformas transforman radicalmente el socius arquitectónico y construyen un sistema que multiplica la visibilidad de un gran número de prácticas alrededor del planeta, dando lugar a un espacio de intercambio superpoblado, global y altamente competitivo.

En este espacio, las reproducciones pictóricas, ya sean fotográficas o infográficas, se convierten en la principal herramienta de explicación y venta del proyecto arquitectónico. La especial capacidad de las imágenes para capturar la apariencia de un edificio y proyectar su idea sobre el espectador las convierte en un ingrediente esencial para la difusión de los proyectos. La forma en que estos blogs organizan sus entradas no hace sino potenciar este aspecto. En los tres casos, la quincena de obras que ocupan la página de inicio se ofrece a través de una única imagen, además de un título que denota el autor del proyecto y un breve texto introductorio. Una instantánea solitaria es la encargada de llamar la atención del usuario quien, tras su observación, decide si acceder o no al resto del contenido sobre el proyecto. Al contrario de lo que ocurre con una revista, donde las páginas se suceden en una secuencia lineal, en estos soportes el consumidor traza sus propios itinerarios de navegación y es por ello que la capacidad persuasoria de la imagen es fundamental para una mayor difusión de la obra.

La importancia de las reproducciones no sólo se manifiesta en la estructura general de estos blogs sino que se ve reafirmada en el contenido mismo de las entradas. Según la investigación llevada a cabo en la Escuela de Madrid, el porcentaje de imágenes con respecto a la totalidad del espacio de los artículos (teniendo en cuenta texto y dibujos), se encuentra cercano al 70% en las tres plataformas analizadas [fig.2]. Un hecho interesante es que este dominio se ve reflejado tanto a nivel cuantitativo como también cualitativo. En la mayoría de los casos estudiados, la alta calidad de las fotografías publicadas contrasta con la timidez y la falta de detalle de los dibujos, como si los arquitectos, conscientes de su derecho sobre los mismos, recelasen de su difusión abierta. Este hecho potencia aún más si cabe la importancia de las reproducciones pictóricas en estas plataformas de manera que, gracias a su especial capacidad de persuasión en un entorno efímero y a su aparente inocencia en las cuestiones de propiedad intelectual, las imágenes se han convertido en el elemento más importante de transmisión de información arquitectónica en el espacio digital contemporáneo.

Una última característica derivada del análisis de este espacio pone en duda no obstante la supuesta indiferencia de las imágenes en la definición de una práctica que protege el 'lenguaje personal' del arquitecto como el elemento original de un proyecto: el ecosistema informacional contemporáneo está repleto de instantáneas de edificios que presentan soluciones formales semejantes, e incluso idénticas, independientemente del lugar de su construcción, de su tamaño o de su función⁹. Este hecho genera una interesante paradoja: una regulación que busca proteger la autoría sobre la imagen (no el contenido) de los edificios y la exclusividad del producto, acaba por potenciar la multiplicación de las copias semejantes.

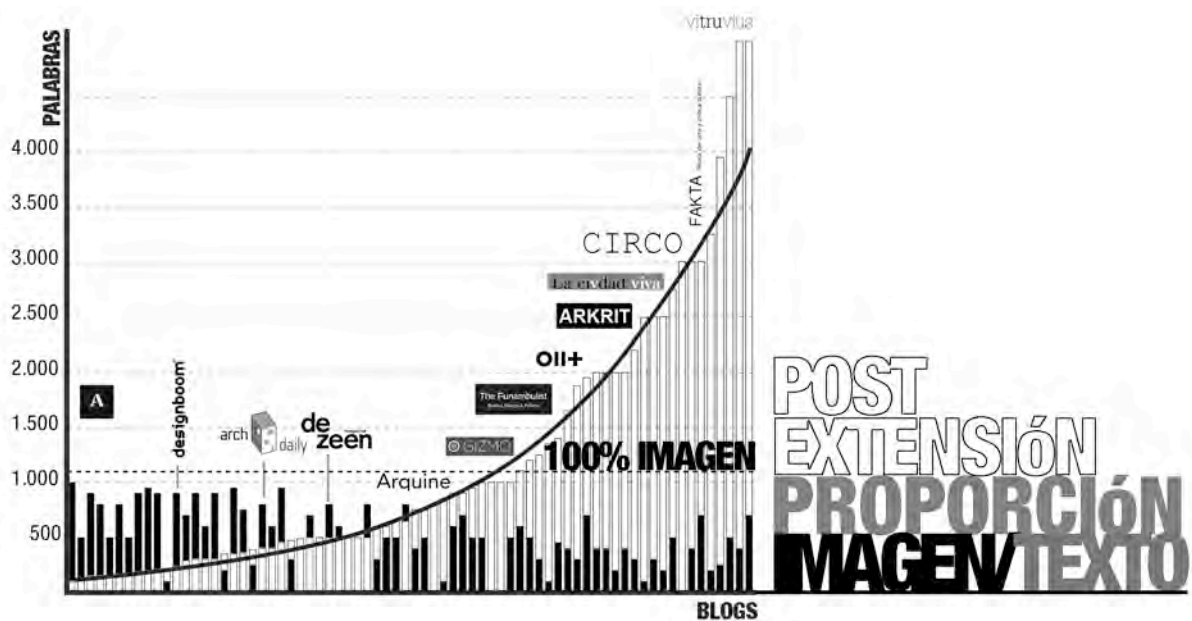


Fig.2

3. De la catedral al bazar

La utilización de las mismas formas es una consecuencia lógica de un espacio de creación compartido que no se desarrolla ya en una esfera física, sino virtual. Tal y como explica Beatriz Colomina, el dominio de las reproducciones pictóricas en la cultura arquitectónica actual acentúa dos de las características principales que determinan la particular relación entre la arquitectura y sus medios de difusión: fugacidad e independencia. La fugacidad no se refiere tanto a la naturaleza de las reproducciones en sí mismas como al tipo de percepción que proponen, una percepción transitoria basada en la mirada efímera del observador que prima aquellas imágenes cuyo contenido es más inteligible. Por su parte, el concepto de independencia se refiere a la división del espacio de producción arquitectónico en dos esferas diferentes, la construida y la reproducida, la de la realidad y la de los medios de comunicación de masas⁸. Según Colomina, desde principios del siglo XX el campo de producción arquitectónico no es ya tanto el de la construcción sino el de los medios de comunicación de masas, un contexto independiente cuyas particulares reglas tienen una influencia decisiva en la definición de la realidad construida ya que determinan el lenguaje compartido en el que se inserta la voz individual de los arquitectos.

Si aceptamos este postulado, resulta lógico plantear que cualquier transformación introducida en la configuración del espacio virtual de los medios tiene un impacto muy importante en la práctica proyectual. Desde este punto de vista, la multiplicación de soluciones visuales semejantes puede entenderse como una consecuencia directa de la sustitución de los dibujos por las imágenes como el elemento dominante en el proceso de comunicación entre arquitectos, ya que es el estilo del edificio, y no el contenido, el que es transmitido de manera predominante en la conversación disciplinar desarrollada a escala global en la actualidad.

Al fin y al cabo, la arquitectura es una disciplina cuyo objetivo primero no es la construcción de la realidad física, sino la definición del objeto virtual que la genera: el proyecto. Tal y como explica Mario Carpo, la arquitectura no es una disciplina autográfica sino 'alográfica'; esto es, proyectada por el arquitecto para ser construida por un tercero⁹. A diferencia de la mayoría de las prácticas artísticas, basadas en una interacción directa entre el creador y la obra, la arquitectura necesita de un proceso de traducción para su materialización y es por ello que su esencia es fundamentalmente informacional. Como tal, el objeto de diseño arquitectónico se encuentra altamente influenciado por el espacio de comunicación en el que se inserta históricamente y por los formatos que sirven para construir su ecosistema de referencias. El incremento del peso específico de las reproducciones pictóricas en la definición de este entorno informacional puede entenderse entonces en la base de la globalización de la imagen en nuestra disciplina en las últimas décadas.

Este hecho, además, propone una redefinición de la noción de originalidad en la práctica arquitectónica. Una de las principales tesis de Carpo es precisamente que la aparición de la figura del arquitecto, tal y como la entendemos hoy en día, está fuertemente ligada al desarrollo consistente de la condición alográfica de la disciplina o, en otras palabras, a la posibilidad de reproducir los diseños del arquitecto mediante dibujos técnicos que pueden ser contruidos por terceros manteniendo una relación idéntica. Según el crítico italiano, el nacimiento de la autoría en arquitectura se remontaría por lo tanto a la conjunción en el tiempo de un modelo de creación, el alográfico, y un nuevo medio de reproducción que permitió su desarrollo, la imprenta. Leon Battista Alberti fue el principal precursor de este modelo autorial, basado en la defensa de la transmisión idéntica entre el diseño arquitectónico y su construcción. Para Carpo, Alberti es el primero que explícitamente sitúa el proyecto como el verdadero objeto de trabajo del arquitecto, siendo el edificio su copia.

La teorización de la condición del edificio como copia del dibujo es la que permitió consolidar la figura del proyectista como autor con nombre propio, y la consolidación de este modelo solo fue posible gracias a la aparición de la imprenta y al consecuente desarrollo de la reproducción mecánica de los dibujos. Con la imprenta, el arquitecto podía trabajar en el proyecto de manera independiente para posteriormente transmitir el diseño a otros lugares (y a otros arquitectos) con la certeza de que el edificio iba a responder a sus ideas. A diferencia de tiempos anteriores, cuando la información era transmitida de manera verbal y textual, la posibilidad de comunicar los dibujos aseguraba la precisión en el proceso de traducción entre la realidad virtual y la física,

no solo entre arquitectos y constructores sino entre los propios arquitectos, algo que se vio reflejado en el desarrollo de la tratadística a partir del siglo XVI.

Un hecho interesante es que, para Carpo, la posibilidad de realizar copias idénticas de los diseños está en la base no solo del nacimiento de la autoría del arquitecto, sino del modelo productivo de la sociedad industrial, basado en la reproducción mecánica de productos idénticos a partir de un único origen. Es evidente que esta concepción se encuentra en la base de las regulaciones contemporáneas sobre propiedad intelectual, cuyo objetivo es proteger la 'originalidad' del modelo a reproducir. El problema de este modelo es que responde a un sistema productivo que ha sido reemplazado en las últimas cuatro décadas por otro basado en las nuevas tecnologías digitales, algo que ha transformado el sistema de producción moderno de manera irreversible.

La Revolución Informacional, basada en la digitalización y en el desarrollo de las comunicaciones electrónicas a gran escala, ha acabado con el paradigma de la indexicalidad mecánica, obligando a una redefinición de la noción tradicional de autoría en numerosas disciplinas. Esta transformación es particularmente visible en aquellas áreas cuyo objeto de trabajo es puramente digital, como son la programación y las tecnologías de la información. La relevancia de prácticas basadas en la participación de los usuarios y el hecho de que la puesta en crisis de la regulación sobre propiedad intelectual se halla llevado a cabo fundamentalmente en estos ámbitos ponen de manifiesto la superación del modelo moderno de reproducción idéntica¹⁰. Gracias a la especial maleabilidad de la información, la producción en estos campos no se basa ya en una transmisión unidireccional e invariable desde el productor al consumidor, sino que el producto puede ser modificado por los receptores en un proceso en constante desarrollo que diluye la posición tradicional del autor heredada del modelo de creación albertiano.



Fig.3

Un caso paradigmático en este sentido es el movimiento Open-Source, nacido en los años 90 como contrapunto cultural al sistema productivo asimilado por las grandes multinacionales de la informática¹¹. Este movimiento propone un proceso creativo basado en la libre transmisión del código fuente de un programa informático para que sea personalizado y corregido por los usuarios, con la única condición de que las modificaciones introducidas sean compartidas públicamente. De esta manera, el producto escapa del control de un único autor para ser desarrollado colectivamente por los consumidores, algo que no solo mejora las prestaciones del producto inicial sino que genera una cadena de relaciones tan importante como el objeto mismo.

Eric S. Raymond, uno de los principales teóricos de la práctica Open-Source, asemeja este modelo a la imagen del bazar, un espacio caótico, superpoblado y construido a través de intereses particulares, pero compartido¹². A diferencia del modelo de creación representado por la catedral, donde un grupo identificado de personas trabaja en un objeto único, monumental y estático en última instancia, en el bazar los participantes dependen del momento y los productos son ofrecidos en múltiples versiones simultáneas, dando lugar a un proceso en constante evolución en que cada productor recicla las enseñanzas del anterior. Como es lógico, este modelo pone en tela de juicio los principios sobre la autoría en que se basan las normativas de copyright de las sociedades occidentales; el hecho de que numerosas multinacionales se hayan apropiado de algunas de sus características no hace sino constatar su relevancia¹³.

Si volvemos la mirada al espacio digital donde se desarrolla la producción arquitectónica contemporánea, podemos intuir algunas características compartidas con las definidas en el modelo Open-Source. Superpoblado, contingente y en constante renovación, el espacio de los medios digitales en arquitectura produce una serie de imágenes de edificios que guardan una apariencia compartida. Las mismas formas, generalmente derivadas de proyectos de gran impacto mediático llevados a cabo en las dos últimas décadas, son reinterpretadas una y otra

vez en numerosos lugares del planeta, independientemente de su tamaño o de su función específica¹⁴. Es como si las imágenes, con su especial capacidad para aplanar la profundidad de la realidad construida, fuesen versionadas por numerosos arquitectos alrededor del mundo tras convertirse en el código fuente de la práctica contemporánea. No es esta una analogía descabellada; al fin y al cabo, son las reproducciones pictóricas las que se han erigido como el ingrediente dominante del intercambio de información que se produce a través de internet y su influencia sobre el proyecto arquitectónico es por lo tanto una consecuencia inevitable. Podríamos decir que la imagen es a la reproducción digital lo que el dibujo fue a la reproducción mecánica.

Disponer en paralelo el modelo de producción arquitectónico generado en el espacio de los medios digitales y el modelo Open-Source pone de manifiesto, no obstante, algunas diferencias significativas. Una vez asimilado el sistema productivo del bazar, o del rastro, la práctica contemporánea estaría sustituyendo paulatinamente el peso de la autoría individual por el de cada nueva obra, o versión, del código compartido. Los edificios no serían planteados ya como creaciones únicas, originales y asociadas a un nombre propio, sino como un nuevo eslabón dentro de una cadena de referencias compartidas. En el rastro, la arquitectura olvidaría progresivamente el gesto irrepetible de la marca exclusiva para centrarse en la constante evaluación de las asociaciones generadas.

No parece ser este, sin embargo, el modo en que los proyectos publicados en las plataformas digitales de difusión son hechos públicos. Por norma general, la descripción de los diseños omite conexiones explícitas con sus fuentes visuales y se desarrolla como un proceso de respuesta a las condiciones particulares del lugar, del programa o del encargo. A pesar de sus ataduras formales, la arquitectura se presenta de nuevo como el gesto original con el que el arquitecto reviste la respuesta lógica y funcional a unas condiciones determinadas, inconsciente de su dependencia de un contexto informacional sobresaturado y nutrido por las imágenes.

Esta inconsciencia, o velada ignorancia, resulta representativa de la paradójica relación existente entre una regulación sobre la originalidad basada en el modelo productivo industrial y un espacio de comunicación generado en la era digital. En otras palabras, el copyright en el bazar acaba por producir un sistema paradójico. La ley, que busca patentar el estilo individual a través del dibujo, libera la imagen, que acaba convertida en el objeto principal de intercambio entre arquitectos. Elevada en su nuevo estatus, la reproducción pictórica acaba por tener un impacto esencial en la definición de una realidad que, curiosamente, acaba repleta de versiones del mismo gesto irrepetible.

4. Coda: la paradoja construida

A veces, el ecosistema digital revela muestras fascinantes de su propia condición paradójica. Entre las entradas publicadas en Archdaily el día 18 de noviembre de 2015 un proyecto llama la atención en particular. En una visualización aérea, dos bloques dispuestos en paralelo sobre los extremos de un parque longitudinal se dividen en distintos prismas que, deslizados, acaban conectados por un volumen flotante situado en la planta más alta. Lo más destacable de la entrada, sin embargo, no es tanto esta imagen como el título que la acompaña: se trata del diseño de KUAN Architects para la nueva Oficina China de Propiedad Intelectual, en Pekín¹⁵.

Una vez accedemos al contenido de este post, el proyecto, en fase de desarrollo, es presentado a través de veintitrés imágenes: once visualizaciones digitales, once dibujos y una única fotografía. Lo interesante de este elemento adicional, solitario en su formato, es que no describe tanto el objeto propuesto como el objeto que lo inspira, un candado tradicional chino. Tal y como explican los arquitectos, la forma del edificio insinúa la importancia de la protección de la propiedad intelectual a través de su semejanza visual con este objeto. Esto significa que el edificio que representa la regulación basada en la protección de la apariencia original de los edificios, del 'lenguaje poético' del arquitecto, nace no obstante derivado de una imagen existente (fig.4).



Fig.4

No puede decirse sin embargo que el proyecto no respete las reglas que representa. Todo lo contrario: el edificio se genera a partir de una reproducción pictórica, documento liberado por las leyes de copyright y por lo tanto exento de repercusiones legales, a pesar de que la originalidad del proyecto venga determinada por la apropiación de una imagen presente. La paradoja del copyright en el bazar se materializa aquí con total coherencia.

Notas

1. Citado en Daniel Su, 'Substantial Similarity and Architectural Works : Filtering Out 'Total Concept And Feel'', *Northeastern Law Review*, vol. 101, no. 10, (2007): 1865. Además de Graves, el subcomité encargado de la aprobación de la norma escuchó la opinión de Ralph Olman, Jeffrey M. Samuels, David A. Daileida y Richard Carney.
2. Ana Miljacki, ed., *Under the Influence* (Cambridge, M.A. : SA+P Press, 2013), 8-10.
3. Siempre y cuando el edificio se encuentre en la vía pública. El texto de la AWPA puede ser consultado en: <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c101:H.R.3990.IH>. (accedido 5 Marzo, 2016).
4. Mario Carpo, *Architecture in the age of printing : orality, writing, typography, and printed images in the history of architectural theory* (Cambridge, Mass. : MIT Press, 2001).
5. Investigación realizada bajo la dirección de los profesores Fernando Casqueiro, Nicolás Maruri y Rafael Pina. Se puede acceder al estudio en la dirección web: www.archiblogrepublic.wordpress.com
6. José Luis Brea, *Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica* (Barcelona: Gedisa, 2007)
7. Como ejemplo, la edición impresa de la revista Arquitectura Viva promedia la publicación de 15 proyectos mensuales, mientras que el blog Archdaily publica más de 250 nuevos proyectos cada mes.
8. Beatriz Colomina, *Privacidad y publicidad: la arquitectura moderna como medio de comunicación de masas* (Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2010), 26.
9. Mario Carpo, *The Alphabet and the algorithm*, (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011)
10. Las plataformas de intercambio P2P y prácticas creativas como el movimiento Open-Source o el Creative Commons son algunos de los casos más sonados de lucha contra las regulaciones tradicionales sobre propiedad intelectual.
11. Manuel De Landa, "Open-Source: A Movement in Search of a Philosophy", *CDDC.VT.edu*, 2001, <http://www.cddc.vt.edu/host/delanda/pages/opensource.htm> (accedido 5 Marzo, 2016).
12. Eric S. Raymond, *The cathedral & the bazaar: musings on Linux and open source by an accidental revolutionary* (Cambridge, Mass.: O'Reilly, 1999), 27-78.
13. Un caso paradigmático en el campo de la informática es el de la empresa Netscape y su navegador Mozilla, cuyo desarrollo asimiló el modelo Open-Source en 1998.
14. Lluís J. Liñán, *Pret a former: uso, repetición y mutación de recursos formales mediáticos en la arquitectura contemporánea* (Tesis Fin de Master-UPM. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2014).
15. Eric Oh. "KUAN Architects' Intellectual Property Office Headquarters Design is Inspired by Traditional Chinese Paintings". *ArchDaily*. 18 Noviembre, 2015, <http://www.archdaily.com/777198/kuan-architects-intellectual-property-office-headquarters-design-is-inspired-by-traditional-chinese-paintings> (accedido 5 Marzo, 2016).

Fig. 1. Paisaje de cajas apiladas. Collage digital realizado por Lluís J. Liñán.

Fig. 2. Relación entre el espacio ocupado por las imágenes y los dibujos y el texto en los 250 blogs analizados. Gráfico realizado por los alumnos del Taller de Crítica Arquitectónica de la Línea 4 del MPA 5 de la ETSAM.

Fig. 3. Paisaje de arquetipos agrupados. Collage digital realizado por Lluís J. Liñán.

Fig. 4. KUAN Architects, nueva sede de la Oficina de Propiedad Intelectual en China. Imágenes propiedad de sus autores descargadas del blog Archdaily.

Bibliografía

- Brea, Jose Luis. *Cultura RAM: Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona, Gedisa, 2007.
- Carpo, Mario. *Architecture in the age of printing: orality, writing, typography and printed images in the history of architectural theory*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- Carpo, Mario. *The alphabet and the algorithm*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2011.
- Colomina, Beatriz. *Privacidad y publicidad: la arquitectura moderna como medio de comunicación de masas*. Murcia: Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo, 2010.
- De Landa, Manuel. "Open-Source: A Movement in Search of a Philosophy" *CDDC.VT.edu*, 2001, <http://www.cddc.vt.edu/host/delanda/pages/opensource.htm> (accedido 5 Marzo, 2016)
- Leach, Neil. *The anaesthetics of architecture*. Cambridge: MIT Press, 1999.
- Miljacki, Ana. *Under the influence*. Cambridge, M.A.: SA+P Press, 2013.
- Raymond, Eric S. *The cathedral & the bazaar: musings on Linux and open source by an accidental revolutionary*. Cambridge, Mass.: O'Reilly, 1999)
- Juan Liñán, Lluís. *Pret a former: Uso, repetición y mutación de recursos formales mediáticos en la arquitectura contemporánea*. Tesis Fin de Master-UPM. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid, 2014.

Biografía

Lluís J. Liñán es arquitecto por la Escuela de Valencia y Máster en Proyectos Arquitectónicos Avanzados por la Escuela de Madrid. En la actualidad, Lluís es Wortham Fellow en la Rice University School of Architecture, donde imparte Studios y un seminario centrado en la influencia de la cultura digital en el proyecto arquitectónico contemporáneo, tema central de su investigación académica. En paralelo a su trayectoria docente, Lluís ha colaborado con distintos estudios de arquitectura entre los que figuran Mansilla+Tuñón Arquitectos y Manuel Portaceli Arquitectura, además de ser fundador de Rellam, una pequeña oficina de Valencia responsable de diversas obras como la restauración de la Iglesia Arciprestal de Vinarós o el diseño expositivo de la muestra 'Pulchra Magistri' en la provincia de Castellón.

Lluis J. Liñán holds a Degree in Architecture from Valencia School of Architecture and a Master's Degree in Advanced Architectural Projects from Madrid School of Architecture. Currently, Lluis is the Wortham Fellow at Rice University School of Architecture, where he teaches studios and a theoretical seminar focused on the influence of digital culture in contemporary architectural design. In parallel to his scholar career, Lluis has collaborated with different architectural offices, such as Mansilla+Tunon Arquitectos or Manuel Portaceli Arquitectura. He is also a founding partner in Rellam, a small office from Valencia that has developed several projects in the last few years, including the restoration of the Archipriestal church in Vinarós and the design and installation of the exhibition Pulchra Magistri in Castellón.