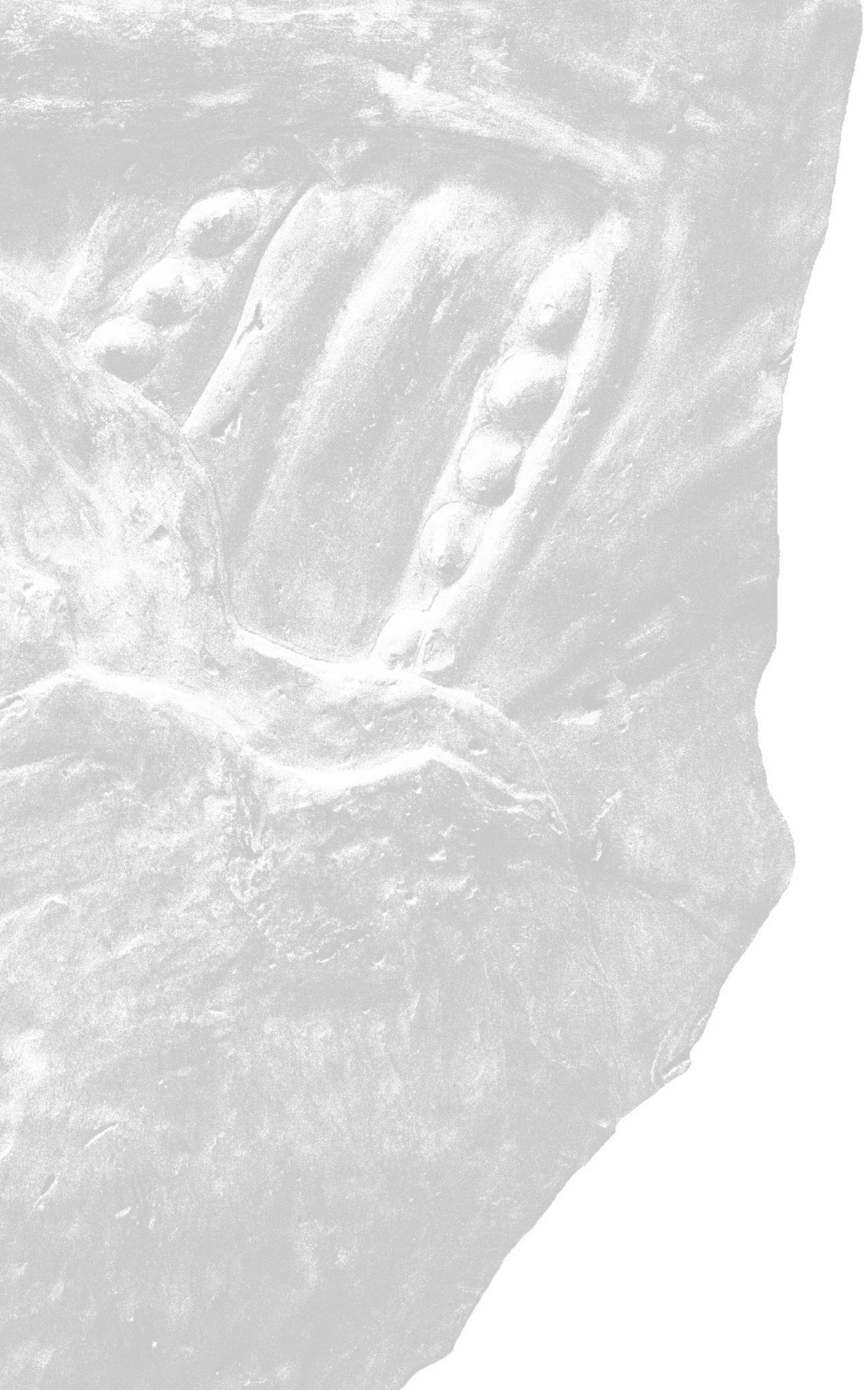


# UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

Ignacio  
García  
Sánchez





P. 04  
P. 06  
P. 12

UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS  
UN SENDER ENTRE LAS RUÏNES  
A TRAIL AMONGST RUINS  
LOS LOBOS SON MÁS FIEROS DEL OTRO LADO  
ELS LLOPS SÓN MÉS FEROTGES DE L'ALTRE COSTAT  
WOLVES ARE FIERCER ON THE OTHER SIDE  
MIL AÑOS DE ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA  
MIL ANYS D'ARQUITECTURA CONTEMPORÀNIA  
A THOUSAND YEARS OF CONTEMPORARY ARCHITECTURE

Ignacio García Sánchez

P. 18 Obras  
Obres  
Works

P. 44 Vistas de exposición  
Vistes d'exposició  
Exhibition views

P. 60

TODO ESTO OCURRIÓ. MÁS O MENOS  
TOT AIXÒ VA OCÓRRER. MÉS O MENYS  
ALL OF THIS HAPPENED. MORE OR LESS

VIRGINIA DE DIEGO

# UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

Esta propuesta plantea un recorrido a través de dos proyectos: *Los lobos son más fieros del otro lado* y *Mil años de arquitectura contemporánea*, estableciendo un diálogo sobre cuestiones afines a ambos, desde ángulos complementarios. Se puede localizar un punto de partida común en el interés por analizar y reinterpretar símbolos elegidos por ciertas instituciones humanas para representarse a sí mismas y legitimar su poder. El concepto de ruina arquitectónica es el hilo conductor que problematiza la relación de estas construcciones (materiales e ideológicas) con su entorno y con el paso del tiempo.

Según George Simmel, una ruina está constituida por la correlación de fuerzas entre naturaleza y cultura.<sup>1</sup> Cuando el relieve que decora una pared, o el edificio del que forma parte, comienzan a desmoronarse y esa correlación pierde su equilibrio, el objeto artificial se desliza imperceptiblemente hacia un estado orgánico, hasta que al final la naturaleza se abre camino y ya no se puede seguir hablando de ruina como tal.

Las obras que jalonan esta travesía pueden contemplarse como productos culturales procedentes de sociedades futuras o paralelas a la nuestra. Incorporan como parte de sí la disonancia entre un proyecto ideal y su construcción concreta. Entre sus grietas entrevemos pulsiones y mecanismos que nuestra civilización trata de disimular con distintos tipos de barniz, pero sin los cuales no podría mantenerse en funcionamiento como hasta ahora.

El camino bajo nuestros pies sigue un trazado no lineal, sin una meta definida. Serpentea entre épocas y lugares aparentemente alejados entre sí y de tanto en tanto se divide en bifurcaciones que no se encuentran en los mapas oficiales. Los cascotes ya han bloqueado algunos senderos y los que aún son transitables no están libres de obstáculos ni sabemos a dónde nos conducirán. La única manera de averiguarlo es echar a andar.

# Ignacio García Sánchez

( CAT ) 1 Georg Simmel, *Filosofía del paisaje*, Madrid, Casimiro libros, 2013.

( ENG ) 1 Georg Simmel, *The Ruin*, 1911. In Kurt H. Wolff (ed.), *Essays on Sociology, Philosophy and Aesthetics by Georg Simmel et al.*, New York, Harper and Row, 1965.

# UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

Aquesta exposició proposa un recorregut a través de dos projectes: *Els llops són més ferotges de l'altre costat i Mil anys d'arquitectura contemporània* establint un diàleg sobre qüestions afins a tots dos, des d'angles complementaris. Podem localitzar un punt de partida comú en l'interès per analitzar i reinterpretar símbols triats per certes institucions humans per representar-se a si mateixes i legitimar el seu poder. El concepte de ruina arquitectònica és el fil conductor que problematitza la relació d'aquestes construccions (materials i ideològiques) amb el seu entorn i amb el pas del temps.

Segons George Simmel, una ruina està constituïda per la correlació de forces entre natura i cultura.<sup>1</sup> Quan el relleu que decora una paret, o l'edifici de què forma part, comencen a enfonsar-se i aquesta correlació perd el seu equilibri, l'objecte artificial llisca imperceptiblement cap a un estat orgànic, fins que finalment la natura s'obre camí i ja no es pot seguir parlant de ruina com a tal.

Les obres que determinen aquest recorregut es poden contemplar com a productes culturals procedents de societats futures o paraleles a la nostra. Incorporen com a part de si la dissonància entre un projecte ideal i la seva construcció concreta. Entre les seves esquerdes entreviem pulsions i mecanismes que la nostra civilització tracta de dissimular amb diferents tipus de vernís, però sense els quals no podria mantenir-se en funcionament com fins ara.

El camí sota els nostres peus segueix un traçat no lineal, sense una meta definida. Serpenteja entre èpoques i llocs aparentment allunyats entre si, i de tant en tant, es divideix en bifurcaciones que no es troben en els mapes oficials. La runa ha bloquejat alguns senders i els que encara són transitables no estan lliures d'obstacles ni sabem a on ens conduiran. L'única manera d'esbrinar-ho és començar a caminar.

# A TRAIL AMONGST RUINS

This proposal suggests an itinerary through my two most recent projects: *Wolves Are Fiercer on the Other Side* and *A Thousand Years of Contemporary Architecture*, establishing a dialogue on issues raised in both, from complementary angles. A common starting point is found in an interest to analyse and reinterpret symbols selected by certain human institutions to represent themselves and legitimise their power. The concept of architectural ruin is the connecting thread that problematises the relationship of these constructions (material and ideological) with their environment and the passage of time.

According to George Simmel, a ruin is constituted by a correlation of forces between nature and culture.<sup>1</sup> When a relief that decorates a wall, or the building which it is part of, begin to crumble and that correlation loses its equilibrium, the artificial object slips imperceptibly towards an organic state, until nature makes its way and we can no longer speak of ruin as such.

The works that mark this journey can be seen as cultural products originating from future or parallel societies. These incorporate the dissonance between an ideal project and its actual construction. We can glimpse between their cracks into the drives and mechanisms that our civilization tries to conceal with different types of varnish, without which it could not continue functioning as it has up to now.

The road beneath our feet follows a non-linear path, without a defined goal. It winds between seemingly distant times and places, and from time to time it divides into smaller roads missing in official maps. Some trails have already been blocked by rubble, those that remain open are not without obstacles and we don't know where they will take us. The only way to find out is to start walking.

# LOS LOBOS SON MÁS FIEROS DEL OTRO LADO

En el Neolítico, poco antes del surgimiento de la escritura, la humanidad empezó a escindirse en dos mitades. Un pequeño número de comunidades se estableció de forma permanente en terrenos fértils aptos para la agricultura, abandonando para siempre su forma de vida anterior. Pronto se comenzaron a construir zanjas, empalizadas y parapetos de contención para mantener estos primeros núcleos urbanos protegidos del resto de pueblos que, en lugar de cultivar la tierra, vivían de la caza, la recolección de frutos y la ganadería nómada. Las barreras que después se convertirían en murallas delimitaban la separación entre lo que hemos venido a llamar civilización y su afuera.

Del otro lado, quedaban los bárbaros.

A lo largo de Europa, Asia y el Norte de África, las crónicas describían a los pueblos que vivían fuera de las murallas con los mismos términos: toscos, vulgares, resistentes, belicosos y agresivos. Un general chino del siglo VI a. C. se refirió a los muros como la única manera de "separar a los que comen grano, viven en ciudades y en casas, se vestían con prendas de seda y caminan como sabios de quienes tienen una apariencia salvaje, llevan ropa de lana, beben sangre y viven en compañía de las aves y las bestias".<sup>2</sup> Lobos, osos, leones y otros animales no domésticados se identificaban de manera despectiva con los grupos humanos de las tierras altas, estepas y desiertos que rodeaban las ciudades: ambos suponían una amenaza para el tranquilo desarrollo de la civilización.

Curiosamente, las mismas bestias y aves de presa, animales reales y criaturas mitológicas compuestas a partir de fragmentos de aquellos, con el desarrollo de la tradición heráldica europea pasan de ser utilizadas para describir la ferocia indómita de los pueblos "salvajes" a convertirse en símbolos del poder "civilizado". Si bien el lobo jugaba un papel destacado en el mito fundacional del Imperio Romano y el águila aparecía en el emblema de sus legiones, es a partir de la Edad Media cuando en blasones, estandartes y banderas proliferan y se sistematizan los referentes zoológicos. Las águilas siguen siendo la fauna más común en los escudos de armas de diversos Estados actuales, desde Rusia hasta Albania, en muchos casos con la pretensión de proclamarse herederos del poder y los valores de la antigua Roma o, lo que es lo mismo, de la civilización occidental.

Elementos astrales y vegetales, construcciones humanas y algunos animales herbívoros aparecen con frecuencia en la iconografía heráldica europea, pero nunca con la asiduidad y preeminencia reservadas a los grandes depredadores. La nobleza, el

( CAT ) 2 Julia Lovell, *La Gran Muralla*, Barcelona, Debate, 2007.  
( ESP ) 2 Julia Lovell, *The Great Wall*, Sydney, Pan Macmillan Australia, 2006.



Escudos de armas con lobos estilizados como motivo.

# ELS LLOPS SÓN MÉS FEROTGES DE L'ALTRE COSTAT

En el Neolític, poc abans de l'aparició de l'escriptura, la humanitat va començar a escindir-se en dues meitats. Un petit nombre de comunitats es va establir de manera permanent en terrenys fèrtils aptes per a l'agricultura, abandonant per sempre la seva forma de vida anterior. Aviat es van començar a construir rases, estacades i parapets de contenció per mantenir aquests primers nuclis urbans protegits de la resta de pobles que, en lloc de conrear la terra, vivien de la caça, la recollecció de fruits i la ramaderia nòmada. Les barrières que després es convertirien en muralles delimitaven la separació entre el que hem anomenat civilització i la resta. A l'altra banda, hi quedaven els bàrbars.

Al llarg d'Europa, Àsia i el Nord d'Àfrica, les cròniques descriuen als pobles que vivien fora de les muralles amb els mateixos termes: toscs, vulgars, resistentes, bellicosos i agressius. Un general xinès del segle VI aC es va referir als murs com l'única manera de "separar els que mengen gra, viuen en ciutats i en cases, es vesteixen amb peces de seda i caminen com savis dels que tenen una aparença salvatge, porten roba de llana, beuen sang i viuen en companyia de les aus i de les besties".<sup>2</sup> Llops, ossos, lleons i altres animals no domèstics s'identificaven de manera despectiva amb els grups humans de les terres altes, estepes i deserts que envoltaven les ciutats: els dos suposaven una amenaça per al tranquil desenvolupament de la civilització.

Curiosament, les mateixes besties i aus de presa, animals reals i criatures mitològiques compostes a partir de fragments d'aquells, amb el desenvolupament de la tradició heràldica europea passen de ser utilitzades per descriure la feresa indòmita dels pobles "salvatges" a convertir-se en símbols del poder "civilitzat". Si bé el llop jugava un paper destacat en el mite fundacional de l'Imperi Romà i l'àguila apareixia en l'emblema de les seves legions, és a partir de l'edat mitjana quan en escuts d'armes, estendards i banderes proliferen i es sistematitzen els referents zoològics. Les àguiles segueixen sent la fauna més comuna en els escuts d'armes de diversos estats actuals, des de Rússia fins a Albània, en molts casos amb la pretensió de proclamar-se hereus del poder i dels valors de l'antiga Roma o, el que és el mateix, de la civilització occidental.

Elements astrals i vegetals, construccions humanes i alguns animals herbívors apareixen amb freqüència en la iconografia heràldica europea, però mai amb l'assiduitat i preeminència reservades als grans depredadors. La noblesa, l'impetu o el coratge, qualitats associades als animals carnívors utilitzats

# WOLVES ARE FIERCER ON THE OTHER SIDE

In the Neolithic period, shortly before the emergence of writing, humanity began to split into two halves. A small number of communities permanently settled in fertile lands suitable for agriculture, abandoning forever their previous way of life. Soon ditches, palisades and protective parapets were built to keep these first urban cores protected from the rest of peoples, who instead of cultivating the land, lived off hunting, collecting fruits and nomadic livestock farming. The barriers that would later become walls delimited the separation of what we have come to call civilization and its outside. At the other side, remained the barbarians.

Throughout Europe, Asia and North Africa, chronicles described the peoples living beyond the walls with the same terms: rugged, vulgar, resistant, belligerent and aggressive. A Chinese general in the 6th century BC referred to walls as the only way to "separate those that eat grains, live in cities and houses, dress in silk and walk like wise men from those that have a wild appearance, wear wool clothes, drink blood and live in the company of fowl and beasts".<sup>2</sup> Wolves, bears, lions and other undomesticated animals were identified scornfully with peoples of the highlands, steppes and deserts surrounding cities: both supposed a menace for the tranquil development of civilization.

Interestingly, the same beasts and birds of prey, real animals and mythical creatures, in the advent of the European heraldic tradition are no longer used to describe the indomitable ferocity of "wild" peoples, and become symbols of "civilized" power. Although the wolf played an important role in the foundational myth of the Roman Empire and the eagle appeared in its legions' emblem, it is not until the Middle Ages, that zoological references proliferate and are systematised in coats of arms, banners and flags. Eagles remain the most common animal on the coats of arms of modern-day states, from Russia to Albania, in many cases, in an attempt to proclaim themselves heirs of the power and values of Ancient Rome or, by extension, of Western civilization.

Astral and botanical elements, human constructions and some herbivorous animals appear frequently in European heraldic iconography, but never with the assiduity and preeminence reserved for big predators. Nobility, impetus or courage, qualities associated with carnivorous animals used as emblems by various political entities, can also be understood as euphemisms of aggressiveness, violence, and drive to dominate. As Sven Lindqvist<sup>3</sup> pointed out, from the point of view of the rest of the world, and

ímpetu o el coraje, cualidades asociadas a los animales carnívoros utilizados como enseña por diversas entidades políticas, pueden entenderse también como eufemismos para designar la agresividad, la violencia y el afán de dominación. Como apuntaba Sven Lindqvist<sup>3</sup>, desde el punto de vista del resto del mundo, y sobre todo a partir del siglo XVI, los europeos hemos sido considerados un pueblo nómada y belicoso al mismo nivel que los hunos o los mongoles.

*Los lobos son más fieros del otro lado* se materializa en un conjunto de bajorrelieves, reminiscentes de los empleados para decorar columnas, sarcófagos o arcos de triunfo. Este formato, a medio camino entre el dibujo y la escultura, se caracteriza por su doble función: como ornamento de una superficie dada y como medio narrativo que remite a cuestiones externas al propio objeto pero relacionadas con él.

Los relieves de mayor tamaño se superponen a dibujos sintéticos que aluden a distintos muros erigidos por civilizaciones desaparecidas. Ladrillos de adobe, bloques de piedra o planchas de hormigón han sido pulverizados para perfilar los contornos de murallas inconsistentes, adornadas por alegorías de su propia ruina.

En un poema de hace casi cuatro mil años, *Las Admoniciones de Ipuwer*<sup>4</sup>, un príncipe se quejaba de que habían entrado tantos extranjeros en el país que ya no quedaba ningún egipcio auténtico. Sin embargo, los esfuerzos de los gobernantes por evitar el contacto con los bárbaros del exterior no siempre han recibido un apoyo incondicional por parte de sus súbditos. En los testimonios de la cultura popular que han llegado hasta nosotros, los obreros veían las grandes murallas de la Antigüedad como un simple delirio de los emperadores. Sabían muy bien que todas las grandes obras eran efimeras. Cuando se empezaron a construir las primeras grandes murallas de China, los trabajadores ya habían participado en la construcción de un sinfín de muros más pequeños que se habían desmoronado o habían sido arrasados.

Lamentos como el del príncipe egipcio, repetidos desde entonces en innumerables ocasiones, resuenan hasta nuestros días. Las barreras fronterizas actuales no están concebidas para repeler agresiones militares, aun así tienen mucho en común con sus predecesoras. Nuestra civilización también tiene sus bárbaros, a los que teme y al mismo tiempo necesita para definirse. Las líneas aparentemente nítidas entre pueblos civilizados y salvajes, entre los que habitan dentro o fuera de murallas, entre humanos y animales, a menudo son más delgadas de lo que se supone. Lo realmente lamentable es que estas divisiones, tan materiales como simbólicas, sigan vigentes en el imaginario colectivo mucho después de que las barreras físicas como tal hayan quedado reducidas a escombros.

Los vestigios artificiales que forman parte de este proyecto pueden verse como restos de decoraciones murales creadas en un pasado remoto. Esta perspectiva arqueológica nos invita a pensar sobre qué condiciones tendrían que darse para que los muros que existen hoy, y los que aún se construirán, perdieran por completo su razón de ser. Desde ese futuro potencial, en el que los lobos de todo tipo no se considerarían ya una amenaza para nadie, nos sería más fácil admitir que su antigua ferocia era una reacción comprensible al hambre y al hostigamiento.

( CAT ) 3 Sven Lindqvist, *Exterminad a todos los salvajes*, Madrid, Turner, 2004.

( ESP ) 4 José Miguel Serrano Delgado, *Textos para la historia antigua de Egipto*, Madrid, Cátedra, 1993.

( ENG ) 3 Sven Lindqvist, *Exterminate All the Brutes!*, New York, The New Press, 1996.

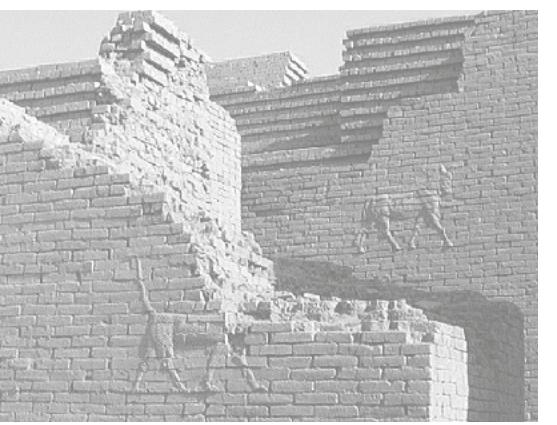
4 Miriam Lichtheim, *Ancient Egyptian Literature, Volume I: The Old and Middle Kingdoms*, Berkeley, University of California Press, 2006.



Detalles de relieves en las columnas de Marco Aurelio y Trajano, respectivamente, en los que aparecen bárbaros vencidos.



Prototipos para un muro fronterizo entre EE.UU.y México.



Murallas de Babilonia en ruinas.

com a insígnia per diverses entitats polítiques, es poden entendre també com eufemismes per designar l'agressivitat, la violència i l'afany de dominació. Com assenyalava Sven Lindqvist<sup>3</sup>, des del punt de vista de la resta de món, i sobretot a partir de segle XVI, els europeus hem estat considerats un poble nòmada i bellicós al mateix nivell que els hunys o els mongols.

*Els llops són més ferotges de l'altre costat* es materialitza en un conjunt de baixos relleus, reminiscents dels empleats per decorar columnes, sarcòfags o arcs de triomf. Aquest format, a mig camí entre el dibuix i l'escultura, es caracteritza especialment per la seva doble funció: com a ornament d'una superfície donada i com a mitjà narratiu que remet a qüestions externes a l'objecte mateix però relacionades amb aquest.

Els relleus més grans es superposen a dibuixos sintètics que alludeixen a diferents murs erigits per civilitzacions desaparegudes. Maons de tova, blocs de pedra o planxes de formigó han estat polvoritzats per perfilar els contorns de muralles inconsistentes, adornades per allegories de la seva pròpia ruïna.

En un poema de fa gairebé quatre mil anys, *Les admonicions d'Ipuwer*<sup>4</sup>, un príncep es queixava que havien entrat tants estrangers al país que ja no quedava cap egipci autèntic. No obstant això, els esforços dels governants per evitar el contacte amb els bàrbars de l'exterior no sempre han rebut un suport incondicional per part dels seus súbdits. En els testimonis de la cultura popular que han arribat fins a nosaltres, els obrers veien les grans muralles de l'antiguitat com un simple deliri dels emperadors. Sabien molt bé que totes les grans obres eren efímeres. Quan es van començar a construir les primeres grans muralles de la Xina, els treballadors ja havien participat en la construcció d'una infinitat de murs més petits que s'havien ensorrat o havien estat arrasats.

Laments com el del príncep egipci, repetits des de llavors en innombrables ocasions, ressonen fins als nostres dies. Les barrières frontières actuals no estan concebudes per repellir agressions militars, tenen molt en comú amb les seves predecessors. La nostra civilització també té els seus bàrbars, als quals tem i al mateix temps necessita per definir-se. Les línies aparentment nitides entre pobles civilitzats i salvatges, entre els que habiten dins o fora de muralles, entre humans i animals, sovint són més primes del que se suposa. El realment lamentable és que aquestes divisions, tan materials com simbòliques, segueixin vigents en l'imaginari colletiu molt després que les barreres físiques com a tals hagin quedat reduïdes a enderrocs.

Els vestigis artificials que formen part d'aquesta exposició es poden veure com restes de decoracions murals creades en un passat remot. Aquesta perspectiva arqueològica ens induceix a pensar sobre quines condicions haurien de donar-se perquè els murs que existeixen avui, i els que encara es construiran, perdessin del tot la seva raó de ser. Des d'aquest futur potencial, en què els llops de tot tipus no es considerarien ja una amenaça per a ningú, ens seria més fàcil admetre que la seva antiga ferocitat era una reacció comprensible a la fam i a la fuixigació.

especially since the 16th century, Europeans have been considered nomadic and warlike peoples, such as the Huns or the Mongols.

*Wolves Are Fiercer on the Other Side* materializes as a set of bas-reliefs, reminiscent of those used to decorate columns, sarcophagi and triumphal arches. This format, halfway between drawing and sculpture, is characterized by its double function: as ornament of a given surface and as a narrative medium referring to external, but related issues to the object itself.

The largest reliefs are superimposed on synthetic drawings, alluding to various walls built by lost civilizations. Adobe bricks, stone blocks and concrete plates have been pulverised to outline the contours of inconsistent walls, adorned with allegories of their own ruin.

In a poem dating back almost four thousand years ago, *The Admonitions of Ipuwer*<sup>4</sup>, a prince complained that so many foreigners had entered the country that there were no longer any authentic Egyptians left. However, rulers' effort to avoid contact with outside barbarians have not always received unconditional support from their subjects. Testimonies of popular culture that made it to our times suggest workers saw those large Ancient walls as mere delirium of emperors. They knew too well great works were ephemeral. At the time of the construction of the Great Wall of China, stonemasons had already built a myriad of smaller walls that had crumbled or had been razed.

Lamentations such as the Egyptian prince's, repeated ever since countless times, resonate to this day. Modern border barriers are not designed to repel military attacks, yet they have much in common with their predecessors. Our civilization also has its barbarians, those it fears and at the same time needs to define itself. The seemingly distinct lines between civilized peoples and barbarians, those that live inside or outside walls, between humans and animals, are often thinner than is assumed. What is really unfortunate is that these divisions, both material and symbolic, remain in force in the collective imagination long after physical barriers have been reduced to debris.

The artificial vestiges of this project can be seen as remains of wall decorations created in some distant past. Such an archaeological perspective invites us to think what conditions would have to be in place for existing walls, and those that will be built, to completely lose their raison d'être. From such a potential future, when all types of wolves would no longer be considered a threat to anyone, it'd be easier to admit their former ferocity was an understandable reaction to hunger and harassment.

# MIL AÑOS DE ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA

Mientras planificaba las infraestructuras para los Juegos Olímpicos de 1936 en Berlín, Albert Speer planteó su “Teoría del valor de la ruina”, en la que ensalzaba la superioridad estética de los edificios diseñados teniendo en cuenta el aspecto que tendrían sus futuras ruinas. Los restos que dejaría atrás el proceso de decadencia material, además de pervivir a través de los siglos sin ningún tipo de mantenimiento, deberían ser visualmente atractivos.

Las ideas expuestas por el principal arquitecto del Tercer Reich son herederas de una tradición que tuvo su momento álgido en el siglo XVIII, cuando planteamientos estéticos similares se romántizaron hasta el punto de concebir y construir ruinas artificiales desde cero, como en el caso de un landgrave alemán que encargó un “nuevo castillo ruinoso”. Ya que la única finalidad de este tipo de edificios era decorativa, el grado de deterioro deseado formaba parte indistinguible de su diseño, dejando de lado cualquier consideración práctica. El resultado simulaba los efectos causados por el paso del tiempo sin necesidad de esperar a que éste transcurriera realmente.

Un ejemplo muy significativo de esta dialéctica, en la que la destrucción forma parte del plan constructivo inicial, es la *Visión del Banco de Inglaterra en ruinas* dibujada por Joseph Gandy en 1830, antes del comienzo de la obra proyectada. El artista trabajó en estrecha colaboración con el arquitecto del nuevo edificio, John Soane, con quien compartía su admiración por las ruinas de la antigua Roma. La enigmática representación de Gandy ha sido interpretada como una “ruina en construcción” y constituye el testimonio de una arquitectura estructuralmente innovadora pero profundamente inspirada por la ruina.

Los mencionados son solo un par de casos paradigmáticos dentro de la amplia genealogía asociada al concepto de *Ruinenlust*, la atracción por las ruinas de civilizaciones pretéritas. Podemos encontrar esta misma fascinación en producciones culturales tan alejadas en el espacio y en el tiempo como los grabados de Piranesi o los reportajes fotográficos sobre la decadencia de Pripyat o Detroit.

*Mil años de arquitectura contemporánea* explora la relación y las posibles contradicciones entre los planteamientos románticos apuntados más arriba y la manera de entender la arquitectura predominante hoy en día.

En sus memorias<sup>5</sup>, Speer reconoció haber tenido la sensación de estar diseñando nada más que decorados, desligados de toda utilidad práctica. De manera similar,

( CAT ) 5 Albert Speer, *Memorias*, Barcelona, Acantilado, 2001.  
( ESP ) Barcelona, Acantilado, 2001.

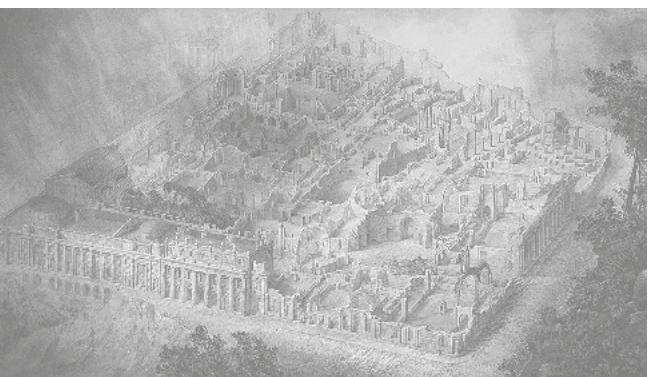
6 Robert Venturi, Denise Scott-Brown y Steven Izenour, *Aprendiendo de Las Vegas*, Barcelona, Gustavo Gili, 2015.

( ENG ) 5 Albert Speer, *Inside the Third Reich*, London, Weidenfeld & Nicolson, 1995.

6 Robert Venturi, Denise Scott-Brown and Steven Izenour, *Learning from Las Vegas*, London, The MIT Press, 2017.



Ruina artificial de inspiración romana en los jardines del palacio de Schönbrunn (Viena).



Visión del Banco de Inglaterra en ruinas, de Joseph Gandy según el diseño arquitectónico de John Soane.

# MIL ANYS D'ARQUITECTURA CONTEMPORÀNIA

Mentre planificava les infraestructures per als Jocs Olímpics de 1936 a Berlín, Albert Speer va plantejar la seva teoria del valor de les ruïnes, en què enaltia la superioritat estètica dels edificis dissenyats tenint en compte l'aspecte que tindrien les seves futures ruïnes. Les restes que deixés enrere el procés de decadència material, a més de perviure a través dels segles sense cap tipus de manteniment, haurien de ser visualment atractives.

Les idees exposades pel principal arquitecte del Tercer Reich són hereves d'una tradició que va tenir el seu moment àgid al segle XVIII, quan plantejaments estètics similars es van romantitzar fins al punt de concebre i construir ruïnes artificials des de zero, com en el cas d'un landgrave alemany que va encarregar un “nou castell ruïnos”. Com que l'única finalitat d'aquest tipus d'edificis era decorativa, el grau de deteriorament desitjat formava part indistinguible del seu disseny, deixant de banda qualsevol consideració pràctica. El resultat simulava els efectes causats pel pas del temps sense necessitat d'esperar que aquest transcorregués realment.

Un exemple molt significatiu d'aquesta dialèctica, en la qual la destrucció forma part del pla constructiu inicial, és la *Visió del Banc d'Anglaterra en ruïnes* dibuixada per Joseph Gandy el 1830, abans de l'inici de l'obra projectada. L'artista va treballar en estreta col·laboració amb l'arquitecte del nou edifici, John Soane, amb qui compartia la seva admiració per les ruïnes de l'antiga Roma. L'enigmàtica representació de Gandy ha estat interpretada com una “ruïna en construcció” i constitueix el testimoni d'una arquitectura estructuralment innovadora però profundament inspirada per la ruïna.

Els esmentats són només un parell de casos paradigmàtics dins de l'àmplia genealogia associada al concepte de *Ruinenlust*, l'atracció per les ruïnes de civilitzacions pretèrites. Podem trobar aquesta mateixa fascinació en produccions culturals tan allunyades en l'espai i en el temps com els gravats de Piranesi o els reportatges fotogràfics sobre la decadència de Pripyat o Detroit.

*Mil anys d'arquitectura contemporània* explora la relació i les possibles contradiccions entre els plantejaments romàntics apuntats més amunt i la manera d'entendre l'arquitectura predominant avui dia.

En les seves memòries<sup>5</sup>, Speer va reconèixer haver tingut la sensació d'estar dissenyant tan sols decorats, deslligats de tota utilitat pràctica. De manera similar, l'arquitectura postmoderna pretenia desmarcar-se de la funcionalitat típica del modernisme i va passar a concebre's com a un objecte

# A THOUSAND YEARS OF CONTEMPORARY ARCHITECTURE

Whilst Albert Speer planned infrastructures for the Olympic Games of 1936 in Berlin, he proposed his *Theory of Ruin Value*, praising the aesthetic superiority of buildings that were designed taking into account their appearance as future ruins. The remnants left by processes of material decay, in addition to surviving throughout centuries without any maintenance, should be visually attractive.

The ideas put forward by the chief architect of the Third Reich are heir to a tradition that had its peak in the 18th century, when similar aesthetic approaches were romanticized to the point of designing and constructing artificial ruins, as per the case of a German landgrave who commissioned a “new dilapidated castle”. Since the sole purpose of these type of buildings was decorative, the desired degree of deterioration was inextricably part of its design, leaving aside any practical considerations. The result simulated the effects of the passing of time without waiting for it to actually elapse.

A notable example of this dialectics, where destruction is part of the initial building design, is *A Vision of the Bank of England in Ruins* painted by Joseph Gandy in 1830, before the beginning of its construction. The artist worked closely with its architect, John Soane, with whom he shared his admiration for the ruins of Ancient Rome. Gandy's enigmatic representation was interpreted as “a ruin in the making” and represents a testimony of a structurally innovative architecture, yet greatly inspired by ruins.

The aforementioned examples are only a couple of paradigmatic cases within the broad genealogy associated with the concept of *Ruinenlust*, an attraction to ancient ruins. We can find this fascination in cultural productions as far apart in space and time as Piranesi's engravings or documentary photography on the decline of Pripyat or Detroit.

*A Thousand Years of Contemporary Architecture* explores the relationship and potential contradictions between the above-mentioned romantic approaches and the predominant understanding of architecture today.

In his memories<sup>5</sup>, Speer admitted feeling he was designing nothing more than decorations, without any practical utility. Similarly, postmodern architecture sought to break away from modernist functionality and came to be conceived as an essentially aesthetic object, giving rise to what Robert Venturi called virtual sculpture.<sup>6</sup> This notion could be used to describe a building by Zaha Hadid as well as a false ruin of the 18th century.

la arquitectura posmoderna pretendía desmarcarse de la funcionalidad típica del modernismo y pasó a concebirse como objeto esencialmente estético, dando lugar a lo que Robert Venturi calificó de escultura virtual.<sup>6</sup> Esta noción serviría para describir tanto un edificio de Zaha Hadid como una falsa ruina del siglo XVIII.

No obstante, existe una diferencia fundamental entre los planteamientos de ambas épocas: el papel reservado al paso del tiempo. Mientras que en la arquitectura romántica la temporalidad y las fuerzas de la naturaleza eran tenidas en cuenta como agentes activos que interactuaban con las obras humanas, los llamados *star architects* contemporáneos tienden a considerar estos factores poco más que contingencias sin apenas relación con sus diseños. Si los románticos se inspiraban en un pasado idealizado para dotar a sus edificios de mayor solidez física y estética, pensando en cómo serían contemplados en un futuro lejano, la mentalidad actual extrae referencias formales de un futuro imaginado que nunca llegó y las sitúa en un presente eterno, fuera del tiempo natural e histórico. Por definición, el presente no se puede congelar para evitar que lo nuevo deje de serlo un instante después de comenzar a existir en el mundo. Esta condición temporal idealizada solo se encuentra en forma de imagen: la previsualización del proyecto a construir o la fotografía del mismo una vez completado. La arquitectura posmoderna adquiere una existencia y una realidad brillantes únicamente cuando el edificio se ha transformado en imagen de sí mismo.

Cabe destacar la tensión que surge entre una estructura física ya construida y aquella representación del edificio a construir que es el *proyecto* del arquitecto, los bocetos de la obra futura. La producción de algunos arquitectos consiste exclusivamente en dibujos de edificios imaginarios que nunca arrojarán una sombra real a la luz del día. Como señalaba Fredric Jameson<sup>7</sup>, el proyecto, el dibujo previo, es un sucesor reificado del edificio verdadero, pero un sucesor "bueno", que hace posible una infinita libertad utópica.

Este proyecto presenta una serie de construcciones ficticias en las que los estilos característicos de algunos arquitectos estrella de nuestro siglo se han puesto al servicio de estructuras y funcionalidades propias de otras épocas. Además, el carácter utópico inherente a la previsualización del edificio proyectado se solapa con la imagen de su deterioro causado por la interacción con la realidad durante un prolongado intervalo de tiempo.

Los formatos elegidos se inspiran en sistemas de representación empleados habitualmente para mostrar obras arquitectónicas aún no construidas: desde el dibujo técnico al modelado digital, pasando por la pintura clasicista o las maquetas a escala. Tomar este tipo de lenguajes como punto de partida permite transitar el ambiguo terreno que se extiende entre las imágenes orientadas a un uso práctico y las producidas

( CAT ) 7 Fredric Jameson, *Teoria de la posmodernidad*, Madrid, Trotta, 1996.

( ENG ) 7 Fredric Jameson, *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*, Durham, Duke University Press, 1990.

essencialment estètic, donant lloc al que Robert Venturi va qualificar d'escultura virtual.<sup>6</sup> Aquesta noció serviria per descriure tant un edifici de Zaha Hadid com una falsa ruïna del segle XVIII.

No obstant això, hi ha una diferència fonamental entre els plantejamens de les dues èpoques: el paper reservat al pas del temps. Mentre que en l'arquitectura romàntica la temporalitat i les forces de la natura eren tingudes en compte com a agents actius que interactuaven amb les obres humanes, els anomenats *star architects* contemporanis tendeixen a considerar aquests factors poc més que meres contingències gairebé sense relació amb els seus dissenys. Si els "romàntics" s'inspiraven en un passat idealitzat per dotar els seus edificis de major solidesa física i estètica, pensant en com serien contemplats en un futur llunyà, la mentalitat actual extreu referències formals d'un futur imaginat que mai va arribar i les situa en un present etern, fora de el temps natural i històric. Per definició, el present no es pot congelar per evitar que el que és nou deixi de ser-ho un instant després de començar a existir al món. Aquesta condició temporal idealitzada només es troba en forma d'imatge: la vista prèvia del projecte a construir o la fotografia del mateix una vegada completat. L'arquitectura postmoderna adquireix una existència i una realitat brillants únicament quan l'edifici s'ha transformat en imatge de si mateix.

Cal ressaltar la tensió que sorgeix entre una estructura física ja construïda i aquella representació de l'edifici a construir que és el *projecte* de l'arquitecte, els esbossos de l'obra futura. La producció d'alguns arquitectes consisteix exclusivament en dibujos d'edificis imaginaris que mai llançaran una ombra real a la llum del dia. Com assenyalava Fredric Jameson<sup>7</sup>, el projecte, el dibuix previ, és un substitut reificat de l'edifici veritable, però un substitut "bo", que fa possible una infinita llibertat utòpica.

Aquest projecte presenta una sèrie de construccions fictícies en què els estils característics d'alguns arquitectes estrella del nostre segle s'han posat al servei d'estructures i funcionalitats pròpies d'altres èpoques. A més, el caràcter utòpic inherent a la vista prèvia de l'edifici projectat es solapa amb la imatge del seu deteriorament causat per la interacció amb la realitat durant un prolongat interval de temps.

Els formats elegits s'inspiren en sistemes de representació emprats habitualment per mostrar obres arquitectòniques encara no construïdes: des del dibuix tècnic a la modelització digital, passant per la pintura clasicista o les maquetes a escala. Prendre aquest tipus de llenguatges com a punt de partida permet moure's en l'ambigu terreny que s'estén entre les imatges orientades a un ús pràctic i les produïdes amb afany contemplatiu, especular sobre una eventual trobada entre Hubert Robert i Frank Gehry.

However, both periods fundamentally differ in their approach because of the role given to the passing of time. In romantic architecture, temporality and the forces of nature were taken into account as active agents that interacted with human works, whereas contemporary so-called *star architects* tend to consider these factors little more than contingencies, with hardly any relation to their designs. "Romantics" were inspired by an idealized past as to endow their buildings with greater physical and aesthetic solidity, thinking about how they would be seen in a distant future. But today's mentality extracts formal references from an imagined future that never came to be and places them in an eternal present, outside of natural and historical time. By definition, the present cannot be frozen to avoid that what is new, no longer is a second after it starts existing in the world. This idealized temporal condition is only found in the form of an image: the visualization of a project to be built, or its photography once it has been completed. Postmodern architecture takes on a brilliant existence solely when the building has been transformed into its own image.

It is worth stressing the tension that emerges between an already built physical structure and that representation of a building, which is the architect's *project*, the sketches of a future work. Some architects' production consists exclusively of drawings of imaginary buildings that will never cast a real shadow in the light of day. As Fredric Jameson<sup>7</sup> pointed out, the project, the preliminary design, is a reified substitute for the real building, a "good" substitute, which makes possible an infinite utopian freedom.

This project presents a series of fictitious constructions, using the distinctive styles of a few star architects of our century for structures and functionalities common to other periods. Moreover, the utopian character inherent in the visualization of the projected building overlaps with the image of its deterioration caused by interaction with reality over a prolonged interval of time.

The chosen forms are inspired by systems of representation used regularly to show architectural works not yet built: from technical drawing to digital modelling, through classicist painting or scale models. Using these types of languages as a starting point allows to navigate the ambiguous domain that extends between practical images and those produced with a contemplative aspiration, and speculate about an eventual encounter between Hubert Robert and Frank Gehry.

If we understand architecture as a language of power and a human creation that will outlive us the longest; what would a future researcher think of the 21st century civilization on the basis of our constructions? Would he or she interpret correctly the needs and motivations that led us to undertake such works? Questions such as these, important

con afán contemplativo, espeacular sobre un eventual encuentro entre Hubert Robert y Frank Gehry.

Si entendemos la arquitectura como lenguaje del poder y una de las creaciones humanas que más tiempo nos sobrevivirá, ¿qué idea de la civilización del siglo XXI se formaría un investigador futuro a partir de nuestras construcciones? ¿Interpretaría acertadamente las necesidades y motivaciones que nos llevaron a emprender tales obras? Cuestiones como éstas, tan relevantes para los arquitectos de otras épocas, quizás sigan teniendo alguna importancia en la nuestra.

Aunque la arquitectura-ficción esbozada en este proyecto no se construya jamás, es muy probable que algunas de las causas de su deterioro guarden similitudes con acontecimientos por venir. Presenciar el colapso de ciertas estructuras físicas nos lleva a pensar en el derrumbe simbólico de la manera de ver el mundo que hizo posible su existencia. Las ruinas imaginadas funcionan como recordatorio tanto de la fragilidad de los materiales con los que construimos nuestro presente como de la imposibilidad de prever cómo y cuándo exactamente nos sorprenderá el futuro.



Paisaje con las ruinas de un templo circular con una estatua de Venus y un monumento a Marco Aurelio, pintura de Hubert Robert.



Imagen renderizada digitalmente del futuro Museo Guggenheim de Abu Dabi, diseñado por Frank Gehry.

Si entenem l'arquitectura com a llenguatge del poder i una de les creacions humanes que més temps ens sobreuirà, quina idea de la civilització de segle XXI es formaria un investigador futur a partir de les nostres construccions? Interpretaria encertadament les necessitats i motivacions que ens van portar a emprendre aquestes obres? Qüestions com aquestes, tan rellevants per als arquitectes d'altres èpoques, potser segueixin tenint alguna importància en la nostra.

Encara que l'arquitectura-ficció esbossada en aquest projecte no es construeixi mai, és molt probable que algunes de les causes del seu deteriorament guardin similituds amb esdeveniments per venir. Presenciar el col·lapse de certes estructures físiques ens porta a pensar en l'ensorrat simbòlic de la manera de veure el món que va fer possible la seva existència. Les ruïnes imaginades funcionen com a recordatori tant de la fragilitat dels materials amb què construïm el nostre present com de la impossibilitat de preveure com i quan exactament ens sorprendrà el futur.

for architects of other periods, may still have some relevance today.

Even if the architecture-fiction sketched in this project will never be built, it is very likely one could draw similarities between the causes for its deterioration and events to come. Witnessing the collapse of certain physical structures echoes the symbolic downfall of the worldview that made possible its existence. Imagined ruins function as a reminder of the fragility of materials we use to build our present and the impossibility of foreseeing how and when exactly the future will surprise us.

ELS LLOPS SÓN  
MÉS FEROTGES  
DE L'ALTRE COSTAT

LOS LOBOS  
SON MÁS FIEROS  
DEL OTRO LADO

WOLVES ARE  
FIERCER ON  
THE OTHER SIDE



Choque entre potencias  
2019 / 101 x 112 x 3,5 cm



Coraje  
2019 / 49 x 41 x 3 cm



Ímpetu  
2019 / 47 x 39 x 3 cm

UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ



La libertad como pretexto  
2020 / 103 x 64 x 4 cm

Firmeza  
2020 / 58 x 50 x 4 cm



Conquista de la naturaleza  
2020 / 94 x 147 x 4 cm

# MIL ANYS D'ARQUITECTURA CONTEMPORÀNIA

# MILAÑOS DE ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA

# A THOUSAND YEARS OF CONTEMPORARY ARCHITECTURE



Arco de la Paz Duradera  
2019 / 70 x 90 cm / Acuarela, lápiz, gouache y fotografías sobre papel



Centro para la Resolución de Conflictos Globales  
2020 / 65 x 96 cm

UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ



31

VISTAS DE EXPOSICIÓN

CAN FELIPA



UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

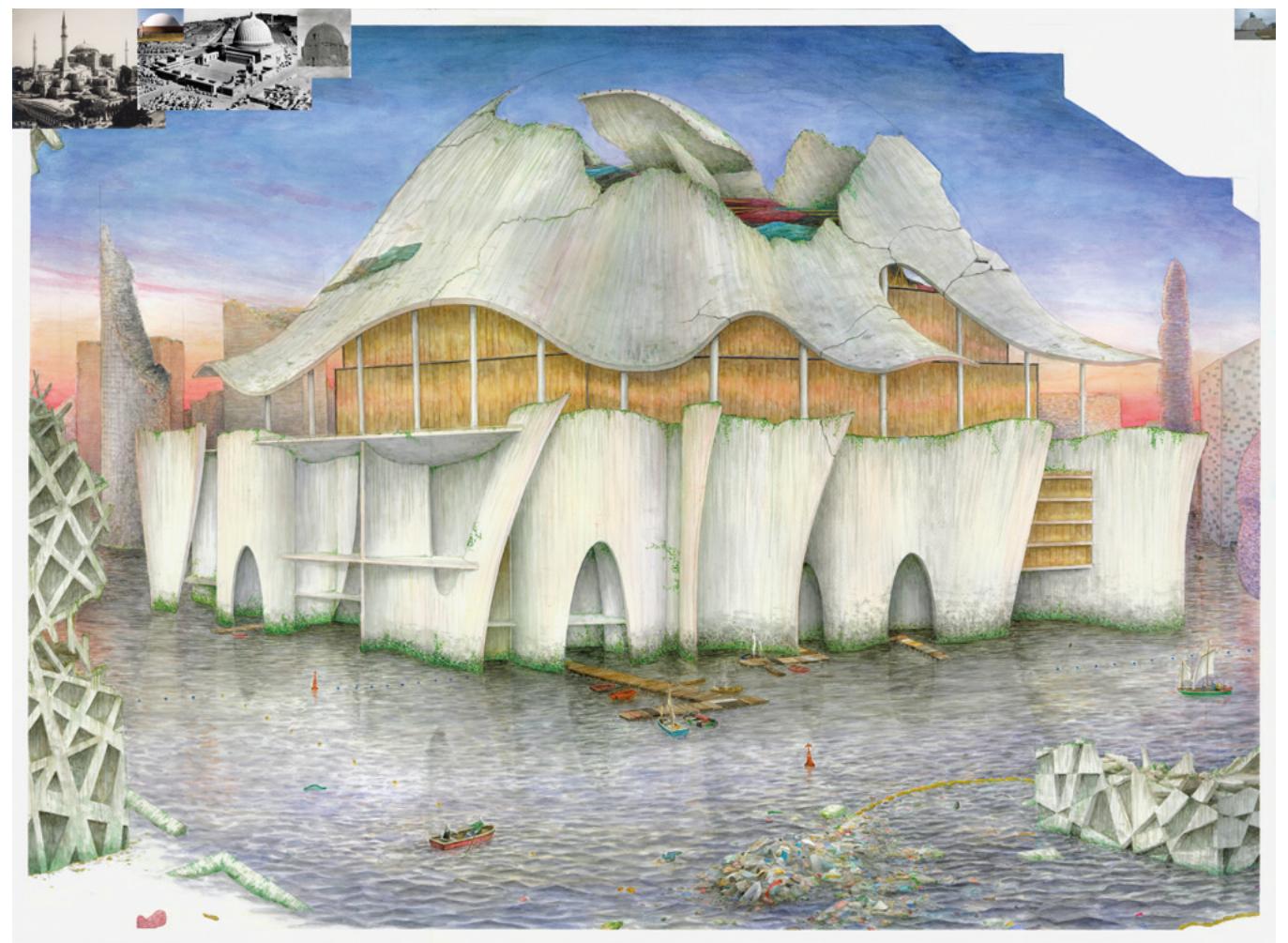
IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ

33



Mausoleo de los Consumidores Olvidados  
2020 / 68 x 86 cm

Sede de la Organización Mundial del Medio Ambiente  
2020 / 68 x 92 cm



UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ





UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ



37

Templo del Sol Subterráneo  
2020 / 80 x 75 cm



Torre de la Estabilidad  
2020 / 98 x 75 cm

UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ





UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ

41

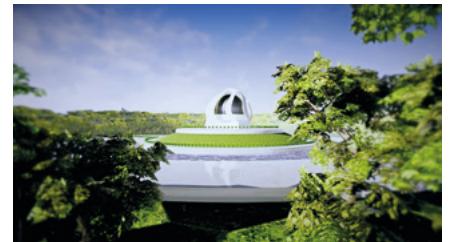


Último Baluarte de la Civilización  
2020 / 81 x 75 cm



43

Ctesifonte 3021  
2021 / 48 x 180 x 180 cm /  
Madera, escayola, pintura y  
materiales de modelismo



Los escombros de tus sueños  
2021 / Video Full HD, 10'  
En colaboración con Pablo Bonilla (modelado y animación digital) y Agnès Pe (sonido)

# VISTAS DE EXPOSICIÓN

# VISTES D'EXPOSICIÓ

# EXHIBITION VIEWS







UN SENDERO ENTRE LAS RUINAS

IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ



51

VISTAS DE EXPOSICIÓN

CAN FELIPA



IGNACIO GARCÍA SÁNCHEZ



CAN FELIPA









# TODO ESTO OCURRIÓ. MÁS O MENOS<sup>1</sup>

Es el año 3021 y escribo desde aquello que fue bautizado, hace ya un milenio, como *Feral City*<sup>2</sup>: la ciudad salvaje. Oteo por la ventana, distraída, me cuesta escribir. Veo el atardecer a lo lejos, detrás de la gran estructura de cemento del *Último baluarte de la civilización*: aquella composición que, como cuentan las leyendas, encontraron los primeros pobladores cerca de una de las playas que formó parte del Muro Atlántico, en aquella guerra mitológica contra el segundo –o tercer, ya no recuerdo– imperio de los mil años.

Quizá no alcancen a imaginar lo que veo desde mi ventana, pero no se preocupen: esta vista queda perfectamente recreada en un dibujo de la serie de Ignacio García Sánchez. No solo mi vista, sino la de muchos otros salvajes. Ante la posibilidad que otros entes de otros *chronos* paralelos fueran incapaces de percibir diversidad de localizaciones a la vez –como lo hacemos nosotros en nuestra mente-colmena–, el artista ayuda narrando nuestras dimensiones físicas en forma gráfica.

En estos lugares salvajes nunca habría hueco para el blanco en ningún tono, menos para el winckleemanniano. Así son las visiones/ dibujos del artista, de técnica preciosista; explosiones de color cuyo Big Bang produce unos cielos que arrastran polvo hasta sus versiones más cerúleas. Polvo, poso: en algunos casos, nuestro mundo es capaz de comprimirse hasta las dos dimensiones, jugando a ser la mesa de apoyo de un pintor.

No sé si este *Último baluarte de la civilización* –sobre el que crece la postdesarrollo, de manera parasitaria o simbiótica– fue construido o está por construir; si fue destruido y así abandonado o si es aún una proyección en la mente de algún creador para ser levantado *ex profeso* con esta forma –como pudieran sugerir aquellas imágenes, a modo de inspiración, sujetas con clips en las esquinas de las obras. Al igual que nuestra mente salvaje-colmenaria es capaz de comprender todas las construcciones milenarias en el mismo espacio (*el Arco de la Paz Duradera, el Centro para la Resolución de Conflictos Globales, el Mausoleo de los Consumidores Olvidados, la Sede de la Organización Mundial del Medio Ambiente, el Templo del Sol Subterráneo o la Torre de la Estabilidad*), así somos capaces de apreciar pasado, presente y futuro en un solo golpe de vista, como así queda reflejado en las visiones de García Sánchez. Para traducirlo al lenguaje terrícola, podríamos hablar que vivimos en el *Tenseless Principle* de Christine Ross, en el que las tres ‘tensiones’, presente, futuro

(CAT) 1 Kurt Vonnegut, *Matadero*  
(ESP) Cinco, Anagrama, 2006.

2 Richard J. Norton, “Feral Cities”, *Naval War College Review*, otoño de 2003, vol. LVI, núm. 4.

3 Christine Ross, “The Suspension of History in Contemporary Media Arts”, *Intermédialités*, vol. 11, pp 125-48, <https://www.erudit.org/en/journals/im/2008-n11-im3117/037541ar.pdf> (último acceso: 27 de febrero de 2021).

(ENG) 1 Kurt Vonnegut, *Slaughterhouse Five*, Dial Press, 2009.

2 Richard J. Norton, “Feral Cities”, *Naval War College Review*, Autumn 2003, vol. LVI, n. 4.

3 Christine Ross, “The Suspension of History in Contemporary Media Arts”, *Intermédialités*, vol. 11, pp 125-48, <https://www.erudit.org/en/journals/im/2008-n11-im3117/037541ar.pdf> (last accessed: 27th February 2021).

# TOT AIXÒ VA OCÓRRER. MÉS O MENYS<sup>1</sup>

És l’any 3021 i escric des d’allò que va ser batejat, fa ja un milenni, com *Feral City*<sup>2</sup>: la ciutat salvatge. Observo per la finestra, distraïda, em costa escriure. Veig el capvespre de lluny, darrere de la gran estructura de cement de *L’últim baluard de la civilització*: aquella estructura que, com expliquen les llegendes, van trobar els primers pobladors prop d’una de les platges que va formar part del Mur Atlàntic, en aquella guerra mitològica contra el segon o tercer, ja no ho recordo, imperi dels mil anys.

Potser mai arribaran a imaginar el que veig des de la meva finestra, però no es preocupe: questa vista queda perfectament recreada en un dibuix de la sèrie d’Ignacio García Sánchez. No només la meva vista, sinó la de molts altres salvatges. Davant la possibilitat que altres ens d’altres *chronos* paralels fossin incapços de percebre una diversitat de localitzacions alhora —com ho fem nosaltres en la nostra ment-eixam—, l’artista els ajuda narrant les nostres dimensions físiques en forma gràfica.

En aquests llocs salvatges mai hi hauria d’haver buit per al blanc en cap to, menys per el winckleemannian. Així són les visions i dibuixos de l’artista, de tècnica preciosista; explosions de color, el Big Bang produceix uns cels que arrosseguen pols fins les seves versions més cerúleas. Pols, poso: en alguns casos, el nostre món és capaç de comprimir-se fins a les dues dimensions, jugant a ser la taula de suport d’un pintor.

No sé si aquest últim baluard de la civilització —sobre el qual creix la postcivilització, de manera parasitària o simbiòtica— va ser construït o està per construir; si va ser destruït i així abandonat, o si és encara una projecció en la ment d’algun creador per ser aixecat expressament amb questa forma —com poguessin suggerir aquelles imatges, a manera d’inspiració, subjectes amb clips a les cantonades de les obres. A l’igual que la nostra ment salvatge, com un rusc, és capaç de comprendre totes les construccions milenàries en el mateix espai (*l’Arc de la Pau Duradera, el Centre per a la Resolució de Conflictos Globals, el Mausoleu dels Consumidors Oblidats, la Seu de l’Organització Mundial del Medi Ambient, el Temple del sol Subterrani o la Torre de l’Estabilitat*), així som capaços d’apreciar passat, present i futur en un sol cop d’ull, com així queda reflectit en les visiones de García Sánchez. Per traduir-ho al llenguatge terrícola, podríem parlar que vivim al *Tenseless Principle* de Christine Ross, en el qual les tres ‘tensions’, present, futur i passat, són inseparables<sup>3</sup>; simultaneïtat que tradueix els temps verbals en coincidentment reals.

# ALL OF THIS HAPPENED. MORE OR LESS<sup>1</sup>

It is 3021 and I’m writing from what was named, already a millennium ago, as *Feral City*<sup>2</sup>. I look out from the window, distracted, as I find it hard to write. I see the sunset far away, behind the large cement structure of the *Last Bulwark of Civilization*. According to many legends, the composition was found by the first settlers, near one of the beaches of the Atlantic Wall, during that mythological war, against the second – or third, I can’t recall – empire of a thousand years.

Perhaps you can’t begin to imagine what I see from my window, but do not worry: the view is perfectly reproduced in one of Ignacio García Sánchez’s drawings. Not only is my view recreated, but that of many other savages. In view of the possibility that other beings from parallel *chronos* were incapable of perceiving multiple locations at the same time – as we do in our mind-hive –, the artist helps narrating our physical dimensions graphically.

In these wild places there would never be space for any shade of white, least of all for the Winckleemannian. Such are the visions/ drawings of the artist, in a *précieux* style; colour explosions whose Big Bang results in skies dragging dust to the most cerulean versions. Dust, sediments: in some cases, our world is capable of compressing itself into two dimensions, playing the part of a painter’s support table.

I don’t know if the *Last Bulwark of Civilization* – upon which post-development grows, in a parasitic or symbiotic way – was built or is still waiting to be built; whether it was destroyed and thus abandoned, or if it’s a projection in the mind of a creator to be erected *ex profeso* – as might be suggested by those images, by way of inspiration, held with paperclips on the corners of each piece. Just like our wild mind, the mind-hive is capable of understanding all ancient constructions in the same space (*the Arch of Enduring Peace, the Center for Global Conflict Resolution, the Mausoleum of Forgotten Consumers, the Headquarters of the International Organisation for the Environment, the Temple of the Underground Sun, the Stability Tower*). Likewise, we are able to recognise the past, present and future in one glance, as reflected in the visions of García Sánchez. To translate it to Earthling language, we could say we live in Christine Ross’s *Tenseless Principle*, in which the three tensions – present, future and past – are inseparable<sup>3</sup>; a simultaneity that translates verbal tenses into coincidentally real ones.

y pasado, son inseparables<sup>3</sup>; simultaneidad que traduce los tiempos verbales en coincidentemente reales.

¿Son las visiones de García Sánchez un mundo en ruinas, heredado de la antiquísima modernidad, o un mundo por llegar? Pasados que nos llevan al futuro y futuros que nos llevan al pasado, todos son presentes entrecruzados en esta obra. Un tiempo etónico, un *Not-Yet* arendtiano enmarcado de una manera casi constructivista.

En este mundo protocontemporáneo en el que nos encontramos, tampoco sabemos cuantos de nosotros están biológicamente vivos y cuantos no lo están. Pero todos somos sujetos actantes. Los edificios se transforman, auto-traduciendo a cada paso, independientes y previos a cualquier acción provocada exteriormente, como archifósiles<sup>4</sup> más allá de todo control. Tampoco hay distanciamiento entre el escombro y la ruina, la naturaleza y el graffiti. O el *Staffage*: aquella moda antiquísima de colocar personajes diminutos en los cuadros de ruinas colosales, refiriendo al hombre como minucia y acabando con la visión renacentista-humana e, incluso, con el *Anthropo*-ceno. Los perros quizás sean alimañas –como en alguna de las obras de García Sánchez, que aún no ha realizado, pero las veo en su cabeza. ¿Los camellos? Quizá mecánicos. ¿Y el resto? Duermen<sup>5</sup>, tal vez. No viven, no mueren. Regímenes necropolíticos sin distinción entre utopía y distopía. El ecosistema no es nada que pudiera haber imaginado usted, ente humano del siglo XXI.

Ese hábitat se desarrolla hasta el zoo perverso en el que estoy sumida. Queda para la posteridad (es decir, hoy, ayer o mañana) cincelado en una serie de estelas de colores; colores. El color se fue de cruzada y volvió con extraños nombres heráldicos –sable, púrpura, sanguino.../<sup>6</sup>. Colores y seres salidos del crespón medieval se entremezclan en esta serie que rechaza, como no podía ser de otra manera, el ya antes mencionado canon blanco (wincklemanniano): el color como fuente de impureza, ciudad salvaje. La época de la destrucción en su más puro gesto. La condena de la política real. El ímpetu. La firmeza. El coraje. ¿O era la comunidad, la identidad y la estabilidad? No, el bravo<sup>7</sup> no tiene que ver con el salvaje. Más o menos.

De vuelta a las tres (no horas, dimensiones; y aquí, de nuevo, matizo para el terrícola) encontrarán una maqueta cuyos límites recuerdan a las formas constructivistas de los marcos de la serie de dibujos de García Sánchez. Y, efectivamente: el blanco. ¿Como material cultural o como vacío y ausencia? ¿Como proyección... o sueño (de la modernidad)? Estas construcciones, *quasi* pedazos, transitan desde la objetualidad del fragmento –*Trümmer*– hasta la desmaterialización del sueño –*Träume*. En realidad son lo mismo, como el título desvela: *Los escombros de tus sueños*. Según el artista, alude al posible eslógan promocional de un estudio de arquitectura y, por otro lado, a las ruinas de los proyectos utópicos que nunca se llegaron a materializar. Se cierne sobre ustedes la sombra de Fourier, y de Ledoux; de Sant'Elia, Leonidov, Soleri o Hadid. Una sombra en colores, colores. De lo que no se dio cuenta Fourier es que futuro y presente eran lo mismo. Más o menos.

( CAT ) 4 I will call 'arche-fossil'  
( ESP ) or 'fossil-matter' not just  
( ENG ) materials indicating the traces of past life, according to the familiar sense of the term 'fossil', but materials indicating the existence of an ancestral reality or event; one that is anterior to terrestrial life. An arche-fossil thus designates the material support on the basis of which the experiments that yield estimates of ancestral phenomena proceed - for example, an isotope whose rate of radioactive decay we know, or the luminous emission of a star that informs us as to the date of its formation. Quentin Meillassoux, *After Finitude. An Essay on the Necessity of Contingency*. Bloomsbury, 2008, p. 22.

( CAT ) 5 Dormancy: the period prior to the moment at which we start registering the effects on the environment of an object. en Alfredo González-Ruibal, "Beyond the Anthropocene: Defining the Age of Destruction", *Norwegian Archaeological Review*, vol. 51, núm. 1-2, 2018, p. 6.

6 Del original: Colour went on a Crusade and came back with strange heraldic names: Sable, Purpure, Sanguine, Gules, Azure, Vert [...]. (Traducción propia). Derek Jarman, *Chroma*, Vintage Classics, 2019, p. 34

7 Alusión al lema "Community. Identity. Stability" del *Brave New World* de Aldous Huxley. Se ha utilizado el adjetivo 'bravo' para referirse más directamente al término inglés que designa el mundo literario.

( ENG ) 5 Dormancy: the period prior to the moment at which we start registering the effects on the environment of an object. Alfredo González-Ruibal, "Beyond the Anthropocene: Defining the Age of Destruction", *Norwegian Archaeological Review*, vol. 51, n. 1-2, 2018, p. 6.

6 Derek Jarman, *Chroma*, Vintage Classics, 2019, p. 34.

7 Allusion to the motto "Community. Identity. Stability" from Aldous Huxley's *Brave New World*.

Són les visions de García Sánchez un món en ruïnes, heretat de l'antiquíssima modernitat, o un món per arribar? Passats que ens porten al futur i futurs que ens porten al passat, tots són presents entrecreuats en aquesta obra. Un temps etònic, un *Not-Yet* arendtian emmarcat d'una manera gairebé constructivista.

En aquest món protocontemporani en què ens trobem, tampoc sabem quants de nosaltres estem biològicament vius i quants no ho estem. Però tots soms subjectes "actants".

Els edificis es transformen al acte, traduint-se a cada pas, independents i previs a qualsevol acció provocada exteriorment, com arxifossils<sup>4</sup> més enllà de tot control. Tampoc hi ha distanciament entre la runa i la ruïna, la natura i el grafiti. O l'*Staffage*: aquella moda obsoletíssima de collocar personatges diminuts en els quadres de ruïnes colossals, referint-se a l'home com a minúcia i acabant amb la visió renacentista i humanista, i, fins i tot, amb l'*Anthropocene*. Els gossos potser són ferésties —com en algunes de les obres de García Sánchez, que encara no s'ha realitzat, però que la veig al seu cap. Els camells? Potser mecànics. I la resta? Dormen<sup>5</sup>, potser. No viuen, no moren. Règims necropolítics sense distinció entre utopia i distopía. L'ecosistema no és res que pogues haver imaginat vosalté, ens humà del segle XXI.

Aquest hàbitat es desenvolupa fins al zoo pervers en el qual estic sumida. Queda per a la posteritat (és a dir, avui, ahir o demà) cisellat en una sèrie d'estèles de colors; colors. *El color se'n va anar de croada i va tornar amb estrany noms heràldics: sable, porpra, sanguini [...] /<sup>6</sup>*. Colors i essers sortits del crespón medieval es barregen en aquesta sèrie que rebutja, com no podia ser d'altra manera, el ja abans esmentat cànon blanc (wincklemannian): el color com a font d'impuresa, ciutat salvatge. L'època de la destrucció en el seu més pur gest. La condemna de la política real. L'ímpetu. La fermesa. El coratge. O era la comunitat, la identitat i l'estabilitat? No, el *bravo*<sup>7</sup> no té a veure amb el salvatge. Més o menys.

De tornada a les tres (no hores, dimensions, i aquí, de nou, matiso per al terrícola) trobaran una maqueta els límits de la qual recorden a les formes constructivistes dels marcs de la sèrie de dibujos de García Sánchez. I, efectivament: el blanc. Com a material cultural o com a buit i absència? Com a projecció o somni (de la modernitat)? Aquestes construccions, *quasi* trossos, transiten des de l'objectualitat del fragment –*Trümmer*– fins a la desmaterialització de la son –*Träume*. En realitat són el mateix, com el títol revela: *Les runes del teus somnis*. Segons l'artista, alludeix al possible eslògan promocional d'un estudi d'arquitectura i, d'altra banda, a les ruïnes dels projectes utòpics que mai es van arribar a materialitzar. Plana sobre vosaltés l'ombra de Fourier i de Ledoux; de Sant'Elia, Leonidov, Soleri o Zada Hadid. Una ombra en colors, colors. Del que no es va adonar Fourier és que futur i present eren el mateix. Més o menys.

Are García Sánchez's visions a world of ruins, inherited from ancient modernity, or a world that is yet to come? Past that take us to the future, and futures that take us back to the past, are all intertwined presents in this work. A Chthonic time, an Arendtian *Not-Yet* framed in an almost constructivist way.

In this proto-contemporary world we find ourselves in, we don't know how many of us are biologically alive and how many are not. But we are all actant subjects.

Buildings transform themselves, self-translating at each step, independent and prior to any externally induced action, such as *arche-fossils*<sup>4</sup> beyond any control. There is also no distancing between debris and ruins, nature and graffiti. Or the *Staffage*: that ancient fashion of placing minute characters in paintings of colossal ruins, referring to man as a trifle and ending with the humanist-renaissance vision, and even, the *Anthropocene*. Dogs may be vermin – as in some works of García Sánchez, which he still hasn't painted, but I see them in his mind. The camels? Maybe mechanical. The rest? Asleep<sup>5</sup>, perhaps. They don't live, they don't die. Necropolitical regimes without distinction between utopia and dystopia. The ecosystem is nothing you could have imagined, human being of the XXI century.

This habitat develops up until the perverse zoo in which I am submerged. It remains for posterity (that is to say, today, yesterday or tomorrow) chiselled in a series of trails of colours; colours. *Colour went on a Crusade and came back with strange heraldic names: Sable, Purpure, Sanguine, Gules, Azure, Vert [...] /<sup>6</sup>*. Colours and beings coming out of medieval crepe are intermingled in this series, which rejects, it couldn't be otherwise, the aforementioned white canon (Wincklemannian): colour as source of impurity, a wild city. The era of destruction in its purest gesture. The condemnation of real politics. Impetus. Firmness. Courage. Or was it community, identity and stability? No, the brave<sup>7</sup> has nothing to do with the savage. Somewhat.

Back to three (not hours, but dimensions; and here, again, I nuance for earthlings) you will find a model whose limits are reminiscent of the constructivist frames in García Sánchez's series of drawings. And, obviously: the colour white. As cultural material or as void and absence? As a projection... or dream (of modernity)? These constructions, *quasi* pieces, move from the objectuality of a fragment –*Trümmer*– to the dematerialisation of a dream –*Träume*. They are actually the same, as the title reveals: *The debris of your dreams*. According to the artist, it alludes to the possible promotional slogan of an architectural studio and, then too, to the ruins of utopian projects that never materialised. The shadow of Fourier and Ledoux is hanging over you; the shadow of Sant'Elia, Leonidov, Soleri or Hadid is hovering over you. A shadow in colours, colours. What Fourier did not realise is that future and present were the same. More or less.

Un sendero entre las ruinas  
Ignacio García Sánchez

Coordinació  
Clàudia Elies

Textos  
Ignacio García Sánchez  
Virginia de Diego

Tutoria  
Blanca del Río

Fotografía  
Marc Llibre

Traducció  
Mireia Lozano

Correcció  
CNL Sant Martí

Disseny gràfic  
Paula Illescas  
Sergio Lairisa

Muntatge  
Martín Vitaliti

Transport  
Juan Ruiz

Print  
Tecnoart

Servei de neteja  
Dana Huanca

Atenció al públic  
Cristobal Caro  
M. Carmen González

Ajudant de producció  
Clara Vidal Peiró

Tipografies  
PS Trail  
Neue Haas Grotesk  
Kings Caslon  
Basier Square Mono



Can Felipa Arts Visuals