



Residencia de los hermanos Collyer, 2087 5<sup>a</sup> Avenida, Nueva York.  
Colección de objetos, Madelon Vriesendorp / Residencia de los hermanos Collyer, Nueva York

# Elogio de lo in-útil

## [cuando lo inútil se vuelve necesario]

### Praise of the Use-less

### [when useless becomes necessary]

Carlos Miguel Iglesias Sanz

Escuela Politécnica Superior, Universidad CEU San Pablo, Madrid

Traducción [Translation](#) Mauricio Bertet González

Palabras clave [Keywords](#)

inutilidad, proceso, innovación, interpretación, azar [inusefulness, process, innovation, interpretation, random](#)

#### Resumen

El concepto estético de Kant, finalidad sin fin, anticipó la descontextualización de los objetos que el arte moderno elevó irónicamente a la categoría de elementos artísticos en los museos y galerías. El proceso del autor es ahora el hecho relevante en su producción, desplazando el interés por el producto acabado y focalizando la atención a cualquier producción intermedia, muchas veces imprevista, que integra su universo creativo particular. El arquitecto en este proceso produce fragmentos de la in-utilidad que no responden a parámetros de estricta funcionalidad vitrubiana.

Se recogen los casos particulares de autores/artistas dedicados a coleccionar piezas para generar trabajos artísticos mediante técnicas alejadas de convencionalismos, en donde el azar y las interpretaciones del autor y el receptor introducen miradas al margen de la lógica tradicional, dentro del paradigma de la complejidad contemporáneo. Esto abre ahora nuevas trayectorias en el proceso creativo de la arquitectura. Aperturas hacia lo desconocido que subrayan la necesidad de reconocimiento de los objetos y productos aparentemente in-útiles en los que su finalidad es indeterminada, pero que son catalizadores de auténticos procesos de innovación creativa.

#### Abstract

The aesthetic concept of Kant, purpose without end, anticipated the decontextualization of the objects that modern art ironically elevated to the category of artistic elements in the museums and galleries. The process of the author is now the relevant fact in their production, shifting the interest in the finished product and focusing the attention to any intermediate, often unforeseen, production that integrates your particular creative universe. The architect in this process produces fragments of the in-usefulness that do not respond to parameters of strict functionality vitrubiana.

Collect the special cases of authors/artists dedicated to collecting parts to generate art works using techniques away from conventions, where random and interpretations of the author and receiver introduce looks apart from the traditional logic within the paradigm of complexity contemporary. This now opens new paths in the creative process of the architecture. Openings into the unknown that underscore the need for recognition of objects and products apparently use-less in which its purpose is unknown, but which are catalysts for authentic processes of creative innovation.

Útil: adj.

1. Que trae o produce provecho, comodidad, fruto o interés.

Inútil: adj.

1. No útil

Según el Diccionario de la Real Academia Española, vigésimo segunda edición.

“No hay cosas sin interés. Tan sólo personas incapaces de interesarse”.  
Gilbert Keith Chesterton, escritor.

Hace poco, visionando una vez más la poliédrica película de Michelangelo Antonioni, *Blow Up*, (1) reparé en la provocadora aparición de un misterioso objeto durante el encuentro entre Vanessa Redgrave y David Hemmings, el fotógrafo de la cinta. En su *atelier*, y mientras los personajes negocian un acuerdo común, irrumpe en escena un extraño objeto, una hélice de avión tallada exquisitamente en madera que es depositada levemente en el suelo blanco neutro del estudio.

La hélice, símbolo de la velocidad y del acervo maquinico modernos de las vanguardias culturales del pasado siglo, sofisticada en su hiperfuncionalidad y su diseño estricto, se nos presenta ahora como una pieza in-útil, varada en un plano abstracto, sin movimiento, inerte, sin lógica de ser. Su movimiento ha quedado congelado, capturado, sin posibilidad de cambio, en una pura contradicción con su naturaleza funcionalista. Y, sin embargo, nos atrapa, intensifica una experiencia que trasciende la primera aproximación meramente práctica para conducirnos a un nuevo camino inesperado.

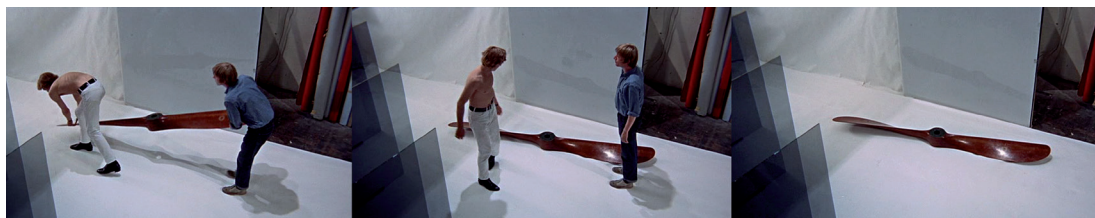


Fig. 1. Antonioni, M.: Fotogramas de la película *Blow Up*, 1966.

Recently, watching once again Michelangelo Antonioni's polyhedral movie *Blow Up*, the provocative appearance of a mysterious object during the meeting between the Vanessa Redgrave and David Hemmings, the film's photographer, drew my attention. In his *atelier*, and while the characters negotiate a common deal, a strange object burst onto the scene, an exquisitely carved wooden plane propeller which is lightly placed on a neutral white floor of the studio.

The propeller, symbol of last century cultural *avant-gardes'* modern speed and machine heritage, sophisticated in its hyper-functionality and strict design, is now presented to us as a use-less piece, stranded on an abstract plane, motionless, inert, without any logic of being. Its movement has frozen, has been captured, without any change possibility, in a pure contradiction with its functional nature. And, nevertheless, it captures us, intensifies an experience which transcends the first approach, merely practical, to take us to an unexpected new path. The photographer buys the propeller for being, as he says, "deeply beautiful". Its aesthetic nature is now the focus of our look and acquires an extraordinary value for its new owner. Its delicate shape, its texture, its brightness, its colour capture us in a haptic, multi-sensory perception. It opens us other ways of being perceived, of being appropriated by our mind and our body. And this fact made me think on how many times we face, in the project and its processes, 'uselessness', remains, fragments, even wastes, initially non productive moments

La hélice la compra el fotógrafo por ser como dice él “profundamente bella”. Su naturaleza estética es ahora el foco de nuestra mirada y cobra un valor extraordinario para su nuevo propietario. Nos atrae su delicada forma, su textura, su brillo, su color, en una percepción háptica y multisensorial. Nos abre otras maneras de ser sentida, de ser apropiada por nuestra mente y nuestro cuerpo. Y este hecho me hizo pensar en cuántas ocasiones nos topamos en el proyecto y sus procesos con ‘in-utilidades’, restos, fragmentos, incluso residuos, momentos inicialmente no productivos y que, sin embargo, nos conducen a caminos no intuitivos que se derraman en trayectorias insólitas e imprevistas, donde resonancias difusas desvelan nuevas opciones.

Al igual que en *El jardín de los senderos que se bifurcan*, (2) laberinto espacial y temporal borgiano, estos ocasionales encuentros con lo inútil nos distraen felizmente de nuestro ensimismamiento proyectual, en una deriva intuitiva sin un rumbo concreto. Y esto es intrínseco a la naturaleza de los procedimientos artísticos y proyectuales contemporáneos, que no presentan normalmente un discurso lineal, ordenado, secuencial y único; unas veces el autor aplica un recurso de naturaleza deductiva racionalista, otras veces de naturaleza inductiva-empírica; ambos considerados por la lógica, y otras veces, entre los ámbitos laterales deductivo e inductivo, una mecánica de inferencia, la abducción ya contemplada en la lógica tradicional griega aristotélica. (3) Esta posición intermedia responde a cuestiones al margen de la lógica, a-lógicas, las cuales fundamentan también la creatividad y nos llevan a superar las limitaciones inherentes del pensamiento lógico, buscando nuevos caminos de innovación creativa que superan los modelos y sistemas ya conocidos en un ejercicio de pensamiento lateral, tal y como propuso Edward de Bono. (4)

Es por eso que Mihaly Csikszentmihalyi, uno de los investigadores más eminentes de la psicología y la creatividad incide en que la naturaleza del proceso creativo no es de carácter lineal, sino recurrente y de distintos tiempos según la temática abordada. El proceso creativo y su complejidad inherente adopta así características heurísticas, en secuencias arracionales. Rechaza la sistematización rígida del proceso, dada su naturaleza de incertidumbre

that, nevertheless, take us to unsuspected paths which spread into unusual, unsuspected trajectories where diffused resonances reveal new options.

As in *The garden of forking paths* (2), Borgian temporal and spatial maze, these occasional encounters with the use-less fortunately distract us from our absorption in the project within an intuitive drift without an specific course. And this is intrinsic to the contemporary artistic and design procedures which normally do not present a linear, ordered, sequenced and unique discourse; sometimes the author applies a resort of a deductive-rationalistic nature, other times of an inductive-empirical nature, both considered by logic, and some other times, in between the deductive and inductive lateral realms, mechanics of inference, the abduction already contemplated in the traditional Aristotelian Greek logic. (3) This intermediate position responds to issues on the fringe of logic, a-logic, which are also on the basis of creativity and take us to overcome the inherent limitations of the logical thought, searching for new paths of creative innovation that go beyond the known models and systems in an exercise of lateral thinking, as proposed by Edward de Bono. (4)

That is why Mihaly Csikszentmihalyi, one of the most eminent researchers in psychology and creativity, stresses that nature of the creative process has not a linear character, but recurrent and of different timing based on the different

y duda y aboga por el traspaso de límites entre dominios y disciplinas. (5) Kant anticipa en la *Crítica del juicio*, (6) la autonomía y el desinterés de lo estético, desligándolo de los fines prácticos y liberándolo de los conceptos y significados. Las atenciones del autor abren de esta manera nuevas perspectivas en donde se comienza a valorar todo lo producido, independientemente de su posible valor utilitario. Artistas y arquitectos atesoran en sus estudios y procesos un múltiple conjunto de objetos e imágenes en estado latente para su posible incorporación en sus producciones, colecciones de sus hallazgos. Es lo que se conoce como efecto Zeigarnik, especial memoria que tenemos para las tareas incompletas, que en las fases de no cancelación de un plan o proyecto, se mantiene como una atención vigente y activa, próxima a ser activada y productiva. (7)

Podemos destacar algunos ejemplos de esta actitud creativa en el mundo artístico y arquitectónico:

**John Soane.** En 1792 inicia su modesta vivienda en Lincoln's Inn Fields, Londres. Ávidamente irá extendiendo su cosmos individual y su incipiente colección de ampliación en ampliación, como una metástasis que ocupa crujía tras crujía, para poder así exhibir todos los objetos que revelan su mundo de experiencias y sensaciones. La casa crece imparable como un organismo que se multiplica en extensión y volumen, reflejo de la personalidad de su habitante. Es en este abigarrado paisaje, donde el arquitecto rescata del olvido todos los sucesos que le han ido acompañando a lo largo de su exitosa trayectoria, materializando en fragmentos y piezas autónomas su universo imaginario, desde el cual reactiva sus procesos proyectuales, como verdaderos catalizadores imprevisibles y fecundos de su infatigable quehacer arquitectónico. Rodeado finalmente de objetos 'in-útiles' hasta su muerte en 1837.

**André Breton.** Su casa-estudio era una acumulación exacerbada de objetos, cajas, cajitas, cajones, artefactos, en número mayor de 5.000; algunos encontrados, otros adquiridos como un impulsivo y desenfrenado *connaisseur*, un coleccionista que atesora los naufragios imprevisibles del azar que

treated subject matters. The creative process and its inherent complexity thus adopt heuristic characteristics, through a-rational sequences. Given its nature of uncertainty and doubt, it therefore rejects the rigid systematization of the process, and pleads for the breaking of limits between domains and disciplines. (5)

Kant anticipates in *Critique of Judgement*, (6) the autonomy and indifference of aesthetics, taking it apart from practical goals and releasing it from concepts and meanings. The author attentions thus open new perspectives where everything that has been produced starts getting value, independently from its possible practical value. Artists and architects accumulate in their studios and processes a multiple ensemble of objects and images in a latent state for its possible incorporation in their productions, collections of their discoveries. That is what is known as the Zeigarnik effect, special memory we have for the incomplete tasks, which, in the non cancellation phases of a plan or a project, stand as a valid, active attention, close to be activated and productive. (7)

We can stress some examples in the artistic and architectural realms:

**John Soane.** In 1792 he starts his modest house in Lincoln's Inn Fields; London. He will eagerly extend his particular cosmos and his incipient collection

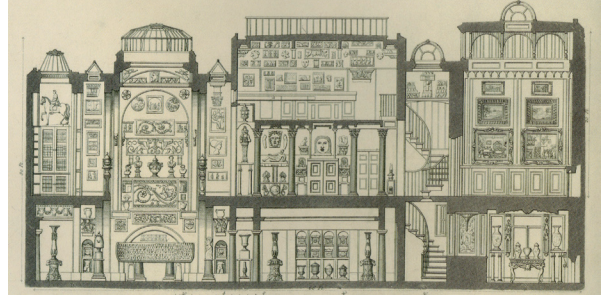


Fig. 2. Casa Museo John Soane, Londres.

Fig. 3. Sección de la Casa Museo John Soane, Londres.

posibilitarán su anhelada creación libre. Un artista maniático de la materia, fetichista y ávido poseedor, en una imparable apropiación de piezas como un Diógenes poseído. Cuadros, pinturas, esculturas, máscaras, calaveras, animales disecados, fotografías, joyas, armas, piedras, minerales, forman su paisaje particular, listos para ser apropiados por el artista y generar nuevas producciones. Objetos (¿in-útiles?) a su disposición.

**Le Corbusier.** Artista que transitó, sin solución de continuidad entre la pintura, la escultura, el grabado y la arquitectura; su mesa de trabajo es testigo de su frenética productividad: bocetos de cuadros, croquis arrugados, diapositivas, e incluso, sus personalísimas lentes. Un conjunto de objetos que muestran su incesante tránsito entre disciplinas, donde su actividad navega entre distintos campos creativos que contaminan su labor: unas veces es un pintor proyectando edificios, otras veces un arquitecto construyendo objetos plásticos, otras un fotógrafo capturando imágenes, siempre en desdoblamientos creativos continuos a la búsqueda de ese hallazgo no predeterminado. Y por supuesto su estudio en París, espacio donde los cuadros conviven con sus proyectos y sus objetos personales en una atmósfera de acumulación y superposición de productos y procesos a la espera de ser retomados, reelaborados o abandonados para otra mejor ocasión.

**Walter Benjamin.** El proyecto de arcadas que desarrolló entre 1927 y 1939 generó ingentes cantidades de notas, textos, imágenes, citas y recuerdos

from extension to extension, as a metastasis which occupies volumes after volumes, so that he can exhibit all the objects that reveal his world of experiences and sensations. The house endlessly grows as an organism which multiplies in extension and volume, as a reflection of its inhabitant personality. It is in this variegated landscape where the architect rescues from oblivion all the happenings which have accompanied him through his successful career, materializing his imaginary universe in fragments and autonomous pieces from where he reactivates his project processes, as real, unpredictable, fruitful catalysts of his tireless architectural task. Finally surrounded by 'use-less' objects until his death in 1837.

**André Breton.** His studio-house was an exaggerated accumulation of objects, boxes, little boxes, drawers, artefacts, in number higher than 5000, some of them found, others acquired, as an impulsive, frenetic *connaisseur*, a collector who hoards the unexpected shipwrecks of randomness that will allow his desired free creation. An artist obsessed with matter, fetishist and avid holder, in an endless appropriation of pieces as a possessed Diogenes. Paintings, sculptures, masks, skulls, stuffed animals, photographs, jewels, arms, stones, minerals, shape a particular landscape, ready to be appropriated by the artist and generate new productions. Objects (useless?) at his disposition.



que admitían múltiples ordenaciones en la formalización de un universo particular de constelaciones. Como un ávido recopilador de desechos que yuxtapone naturalezas diversas y encuentra conexiones reveladoras entre elementos y objetos dispares, apela al montaje como herramienta creativa. La re-configuración de estos variados elementos y sus nuevas disposiciones origina insospechadas creaciones particulares, ¿objetos de desecho?

**Francis Bacon.** Artista pasional que literalmente exudaba su producción en procesos enfermizos, donde se superponían fragmentos sobre fragmentos. Su propia acción generaba multitud de residuos creativos, cuadros inacaba-

**Le Corbusier.** Artist who seamlessly moved between painting, sculpture, engraving and architecture; his working table witnesses his frenetic activity: paintings outlines, crumpled sketches, slides and even his very personal lenses. An ensemble of objects that shows his endless transit between multiple disciplines where his activity sails through different creative fields that contaminate his task: sometimes he is a painter projecting buildings, others he is a skilful photographer capturing images, always in continuous creative splittings in the search of that non pre-determined discovery. And of course his office in Paris, space where paintings coexist with projects and personal objects in an atmosphere of accumulation and superimposition of products and processes waiting for being retaken, re-elaborated or abandoned for a better occasion.

**Walter Benjamin.** The arcades project he developed between 1927 and 1939 generated an enormous amount of notes, texts, images, quotes and memories that allowed multiple organizations in the formalization of a particular universe of constellations. As an avid waste compiler, who juxtaposes diverse natures and finds revealing connections between different elements and objects, the intellectual appeals to editing as a creative tool. The reconfiguration of these varied elements and its new, imaginative lay-outs originate unsuspected particular creations. Wasted objects?

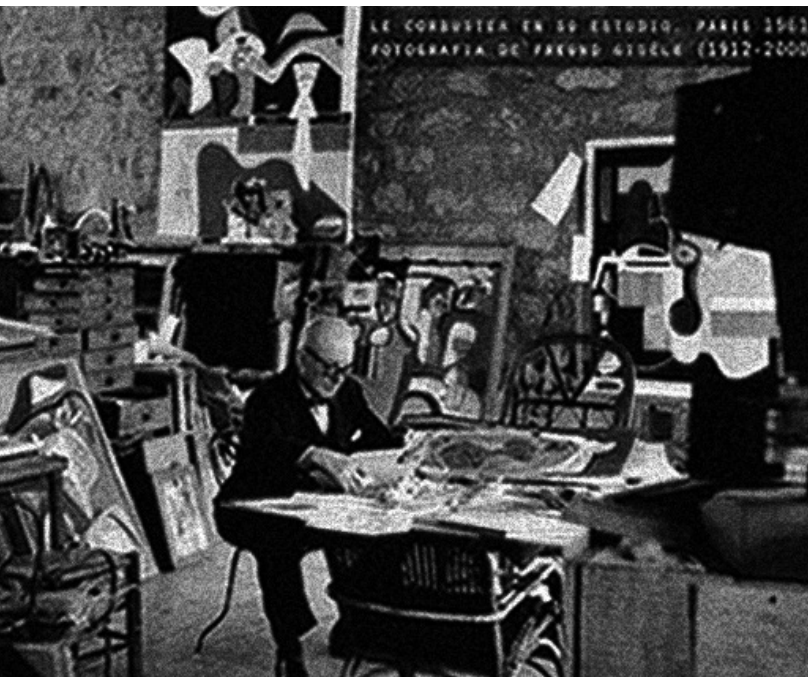


Fig. 4. Mesa de trabajo de Le Corbusier.  
Fig. 5. Le Corbusier en su estudio, París, 1961.  
Fotografía de Freund Gisèle.

dos que le permitían avanzar en su búsqueda permanente. Su taller acumulaba en un 'caos organizado' pinturas, lienzos, pinceles, brochas, bastidores, que acompañaban silenciosos los momentos críticos de su frenética actividad. Restos de una lucha diaria prestos a ser reconsiderados en cualquier instante. ¿Dónde está lo útil o in-útil de su producción?

Ésta colección de aparentes trivialidades o hallazgos ocasionales son transmutados por la actividad creadora en sugerencias reveladoras; además el manejar más y mejor información que los demás, destaca a los grandes creadores, como nos dice J. A. Marina. Éstos descubren entre todas las po-

**Francis Bacon.** Passionate artist who literally exudated his production in sickly processes, where fragments were superimposed over other fragments. His own action generated multiple creative wastes, unfinished paintings that allowed him to advance in his permanent search. His studio accumulated, within an 'organized chaos,' paintings, canvases, brushes, stretchers which silently accompanied the critical moments of his frenetic activity. Remains of an everyday's fight ready to be re-considered at any moment. Where are the use-ful and the use-less of his production? This collection of apparent trivialities or occasional discoveries are transmuted by the creative activity in revelling suggestions; besides, to handle more and better information than others enhances great creators, as J. A. Marina says. Among all the revealed possibilities, they discover triggers of their creations, given the intrinsic nature of the project as initially fragmented, ambiguous and uncertain unreality to which we direct our actions. (8) The fragment acquires value as autonomous entity able to support analysis and revision processes which lead the author to synthesis of its fractions and deny the world vision as a totality (9).

Use-lessness without usefulness. Purposive without purpose. New ways of innovative creation (Kant aesthetics autonomy principle) The pragmatic, positive approach that critically values production in strictly utilitarian terms limits





Fig. 6. Taller de Bacon en Dublín.

sibilidades que se desvelan ante ellos desencadenantes de sus creaciones, dada la naturaleza intrínseca del proyecto como irrealidad inicialmente fragmentaria, ambigua e incierta, a la que dirigimos nuestras acciones. (8) El fragmento cobra valor como entidad autónoma capaz de soportar procesos de análisis y revisión que dirigen al autor a síntesis de sus fracciones y niegan la visión del mundo como una totalidad. (9) In-utilidad sin utilidad. Finalidad sin fin. Nuevos caminos de innovación creativa. (Kant, *Principio de autonomía de lo estético*)

El enfoque pragmático y posibilista que valora críticamente lo producido en términos estrictamente utilitarios limita la actividad creativa según unos resultados básicamente útiles. Uno de los rasgos más significativos que distingue la obra arquitectónica de otras expresiones de la creación humana es que organiza su producción según condiciones particulares de programa y funcionalidad; tiene que aportar una respuesta utilitaria a un fin determinado. Y en analogía con la naturaleza, que aborrece la inutilidad y lo excesivo,

creative activity accordingly to some basically useful results. One of the most significant features that distinguishes architectural work from other human creation expressions is the fact that it organizes its production according to particular conditions of program and functionality; it has to provide an utilitarian response to a certain aim. And analogically to nature, that rejects whatever useless and excessive, functional efficiency has been one of the qualities traditionally demanded to the architectural fact from the classical Vitruvian treatise (*Venustas, Firmitas, Utilitas*). Natural systems try to minimize the entropic states adopting stable positions of minimum energy; imbalances generated between the bodies and their means are effectively dimmed to achieve resetting physical systems to degree zero balanced situations. And, yet, even aware of this main purpose of architecture, the project in its development surrounds itself with an environment of use-less elements that randomly appear during the decision making processes. A certain degree of chance in the attentive, intense work finds disconnected fragments that, in many occasions, profoundly alter final results. Baudrillard constructs in such a way mysticism from spontaneity, from serendipity, the fact of looking for something and finding something else.

This speculative action moves away from the justification of the own discourse coherence, valuing contradiction and paradox, as creative processes tools given

la eficiencia funcional ha sido una de las cualidades exigidas tradicionalmente al hecho arquitectónico desde el tratado clásico vitrubiano (*Venustas, Firmitas, Utilitas*). Los sistemas naturales tratan de minimizar los estados de entropía adoptando posiciones estables de energía mínima; desequilibrios generados entre los cuerpos y su medio son eficazmente atenuados hasta lograr resetear los sistemas físicos a situaciones de equilibrio en grado cero. Y, sin embargo, aún consciente de este objetivo principal de la arquitectura, el proyecto en su andadura se rodea de un entorno de elementos in-útiles que van apareciendo azarosamente durante los procesos de decisión. Un cierto grado de casualidad en el trabajo atento encuentra fragmentos inconexos que en muchas ocasiones alteran profundamente los resultados finales.

Así, Baudrillard hace mística de la espontaneidad, de la *serendipity*, el hecho de buscar algo y encontrar completamente otra cosa. Esta acción especulativa se aleja de la justificación de la coherencia del propio discurso, valorando la contradicción y la paradoja como herramientas de los procesos creativos, dada su especial naturaleza especulativa, y que tan irónicamente ha empleado en sus arquitecturas John Hejduk. (10) En la *Crítica del Juicio*, Kant avanza su discurso sobre el hecho estético hacia el concepto de 'finalidad sin fin'; la autonomía de lo estético kantiano será premonitoria en la cultura vanguardista moderna y coetánea. Por primera vez, se separa el interés del placer en la contemplación pura y única de la belleza de los objetivos utilitarios en la producción del hombre. Ahora la estética se define como 'finalidad sin fin', sin necesidad de tener un fin en el sentido utilitario y funcionalista; y llega a ser considerada como la más alta instancia de la creatividad artística, espontánea y libre, como cosa hermosa. (11)

¿Y la arquitectura? La reflexión kantiana incide en que la in-utilidad de la obra es un parámetro relativo, no únicamente valorada en su utilidad o funcionalidad concretas. Entonces, lo in-útil en arquitectura no significa que solamente pueda ser contemplada en términos de funcionalidad o uso. Existen otros atributos que no son claramente predecibles. Stravinsky confiesa que a menudo en su trabajo. "Tropiezo con algo inesperado. Este elemento inesperado me choca. A veces le saco provecho". (12) Acumula, selecciona y

its special speculative nature, and so ironically used in his architectures by John Hejduk. (10) In *Critique of Judgement*, Kant takes forward his discourse on the aesthetic fact to the concept of 'purposive without purpose'; the Kantian autonomy of aesthetics will be premonitory in modern, contemporary avant-garde culture. For the first time interest in pleasure of pure, unique beauty contemplation is separated from utilitarian aims of man-made production. Now aesthetics is defined as 'purposive without purpose', with no need of having a purpose in the utilitarian, functionalist sense; and ends up being considered the highest stage of artistic creativity, spontaneous and free, as a beautiful thing. (11) And Architecture?

The Kantian reflection stresses on the fact that use-lessness of the work is a relative parameter, not uniquely valued within its specific utility or functionality. Then, the use-less in Architecture does not mean it can only be contemplated in terms of functionality or use. Other attributes, which are not clearly predictable, exist. Stravinsky confesses that, often in his work, "I suddenly stumble upon something unexpected. This unexpected element strikes me. At the proper time I put it to profitable use". (12) He accumulates, chooses, and then discards. And, in such a way, he advances; what is initially use-less can work for whatever has not been yet thought or said; that is why it is classified as use-less, because it is



Fig. 7. Duchamp, M.: *Ready-made*, 1913.

pondered based on previously known purposes. But finding what will serve for not yet imagined purposes means being free to not ignore the use-less objects and images that appear to us in our works.

This leads us to Manuel de Landa's approach with his particular discourse where chance does not contemplate anymore only strictly univocal situations, but that can also be associated with the influence of variability; this kind of chance, which thus generates variability, is non-linear. Therefore, opposite to the rigid, unique, linear relation between cause and effect, now stands the variable, non-linear relation between cause and effect. We can therefore consider necessary this non-linear, process based project configuration, where the accumulation and apparition of discoveries imply the variability of work and the use of series in its making. (13) Innovation in production, thus finds new paths of exploration and progress.

Ready-made: *objet trouvé*, in French; found art or ready-made, in English; *objeto encontrado* or *confeccionado*, in Spanish.

In the theory of interpretation that Umberto Eco builds, (14) both what the creator knows and what the creator does not know are taken into account, and both facts end up being complementary for the understanding on how a work

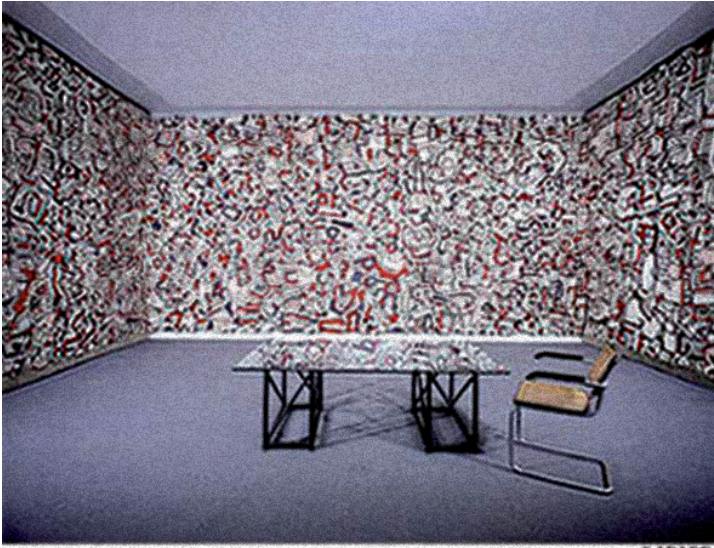


Fig. 8. Dubuffet, Jean: *Cabinet Logolique*, 1967-1969.

luego descarta. Y así, avanza; lo que inicialmente es in-útil puede servir para lo que aún no se ha pensado o no se ha dicho. Por eso es clasificado como in-útil, porque es ponderado según unos fines ya conocidos de antemano. Pero encontrar lo que sirva para unos fines aún no imaginados supone ser libre, para no ignorar los objetos e imágenes in-útiles que se nos aparecen en nuestros trabajos.

Esto nos conduce al planteamiento que Manuel de Landa hace con su discurso particular, donde la casualidad no contempla ya únicamente situaciones estrictamente unívocas sino que también puede asociarse al influjo de la variabilidad; este tipo de casualidad que genera por tanto variabilidad es no lineal. Así, frente a la rígida y única relación entre causa y efecto de carácter lineal, ahora se contraponen la variable relación entre causa y efecto de carácter no lineal. Podemos, por tanto, considerar necesaria esta configuración

is generated. For him, both rational control and unconscious contribution affect creativity. On one side, his reflection approaches theory of creativity as construction, already previously developed by Poe and Valéry, where he introduces the innovative notions of *intentio operis* –as original source of the work sense–, *intentio auctoris* –to which it does not totally reduce–, and *intentio lectoris*, upon which it works as restriction within the initial, free game. Even the *intentio operis* often ends up exceeding the author conscious programming. The work is not anymore an autonomous object with a single reading but the author and the receiver own interpretation creates new realities in its representation. The ready-made case is paradigmatic.

**Marcel Duchamp.** At the beginning of xxth century, Marcel Duchamp stirred up the artistic canons with his creation of the ready-made, an ironic demystification of art and the artist; the rise of vulgar, everyday objects to objects with aesthetic value by taking them out of context use wise provoked a new, enlightening new vision of aesthetics. Now the common use value of the object is altered in order to originate an anti-functional non-use. It does not have a practical function anymore, it becomes a uselessness with no particular purpose. But this new object standing produces a new utility for which it had not been thought but that merges in new interpretations. The unpredictable randomness,

del proyecto no lineal de naturaleza procesual, en donde la acumulación y aparición de hallazgos lleva implícita la variabilidad del trabajo y el manejo de series en su elaboración. (13) La innovación en la producción encuentra de esta manera nuevos caminos de exploración y progreso.

*Ready-made: objet trouvé*, en francés; *found art* o *ready-made*, en inglés; objeto encontrado o confeccionado, en español.

En la teoría de la interpretación que construye Umberto Eco, (14) se atiende tanto a lo que el creador sabe, como a lo que no sabe y ambos hechos resultan complementarios para la comprensión de cómo se genera una obra. Para él, en la creatividad influye tanto el control racional, como el aporte del inconsciente. Por un lado su reflexión se acerca a la teoría de la creatividad como construcción ya desarrollada anteriormente por Poe y Valéry, donde introduce las novedosas nociones de *intentio operis* –como original fuente del sentido de la obra–, *intentio auctoris* –a la que no se reduce en su totalidad– e *intentio lectoris*, sobre la que actúa como restricción en el libre juego inicial. Incluso la *intentio operis* llega muchas veces a superar la programación consciente del autor. Ya no es la obra producida un objeto autónomo y de lectura única, sino que la propia interpretación del autor y del receptor crea nuevas realidades en su representación. El caso del *ready-made* es paradigmático.

**Marcel Duchamp.** A principios del siglo xx, Marcel Duchamp revolucionó los cánones artísticos con su creación del *ready-made*, una irónica desacralización del arte y del artista; la elevación de objetos vulgares, cotidianos, a objetos con un valor estético mediante su descontextualización de usos provocó una iluminadora nueva visión de lo estético. Ahora el valor de uso habitual del objeto es alterado para originar un no-uso antifuncional. Ya no tiene una función práctica, se convierte en una inutilidad sin fin determinado. Pero esta nueva posición del objeto produce una nueva utilidad para la que no había sido pensado pero que surge en nuevas interpretaciones. El azar imprevisible, el autor y el espectador, crean conjuntamente un nuevo uso al objeto. (Conferencia, ‘The Creative Act’, American Federation

the author and the spectator, together create a new use for the object. (Lecture, ‘The Creative Act’, American Federation of Arts, Houston, Texas, 1957). (15) Duchamp thus frames his activity within a system which behaviour is intrinsically non deterministic, as a stochastic process determined both by predictable and fortuitous actions, where randomness is precisely a creative action. And where strangeness and familiarity towards what it is generated through production originate new creative innovations and techniques (Synectics). (16)

**Jean Dubuffet.** He establishes the Art Brut sublimating what is trivial in everyday’s life and against planned answers. His works comes from spontaneity of direct action, without previous systematizations, attentive to appearances of what is accidental and under the unpredictable randomness. “What interests me the most about thinking is not the moment when it crystallizes in formal ideas, but its previous stages”. Stages in which objects redefine their uses, without a priori purposes, finding new usefulness within what already exists, what has already been found.

The use-less? and Architecture. Thinking on Architecture, not on its final productive conclusions, but, rather, on its interactions over the project, is a complex intellectual task that introduces us in creative aspects of imagination. Even

of Arts, Houston, Tejas, 1957. (15) Duchamp enmarca de esta manera su actividad dentro de un sistema cuyo comportamiento es intrínsecamente no determinista, como un proceso estocástico al estar determinado tanto por acciones predecibles como aleatorias, donde es precisamente el azar una acción creativa. Y donde el extrañamiento y la familiaridad hacia lo generado en la producción originan nuevas innovaciones y técnicas creativas. (Sinéctica). (16)

**Jean Dubuffet.** Funda el *art brut* sublimando lo trivial y cotidiano y en contra de las respuestas planificadas. Sus trabajos surgen de la espontaneidad, del hacer directo sin sistematizaciones previas, atento a las apariciones de lo accidental y bajo el imprevisible azar. “Lo que más me interesa del pensamiento no es el momento en el que se cristaliza en unas ideas formales, sino sus fases anteriores”. Fases en las que los objetos refundan sus usos, sin finalidades apriorísticas, hallando nuevas utilidades en lo ya existente, en lo ya encontrado.

Lo ¿in-útil? y la arquitectura. Pensar sobre arquitectura, no en sus conclusiones productivas finales, sino más bien, en sus interacciones sobre el proyecto es una tarea intelectual compleja que nos introduce en los aspectos creativos de la imaginación. Si bien inicialmente en la mayoría de los casos los procesos se inician con una línea-guía que se desarrolla en las primeras fases, pronto se ramifica la actividad en nuevos modos como trayectorias que se extienden y solapan. No se trata, por tanto, de un proceso lineal de deducción lógica, sino que el desarrollo de la tarea está en permanente reconsideración. El pensamiento creativo es un trabajo laborioso, abierto y receptivo, más que un instantáneo hallazgo intuitivo, que encontramos sin esfuerzo. Por el contrario es una actividad exigente e intensa. Las distintas atenciones del proceso se ven habitualmente alteradas por apariciones ocasionales, que normalmente no consideramos en su primer momento. Pero queremos ver las huellas, los restos y el desorden de nuestro trabajo, las capas de dibujos sepultados, los trazos eliminados, los errores y los tanteos, los repetidos intentos y fracasos, como un *puzzle* caótico, en el que volvemos a vernos una y otra vez. Proyectar es lanzar nuestra mente hacia lo que

though, initially, processes begin in most of the cases with a guide-line which develops in first stages, activity soon branches out in new paths like trajectories that spread out and overlap. Therefore, it is not about a linear process of logical deduction, but, rather, the development of the task is in permanent re-consideration. Creative thinking is a hardworking, open and receptive task, rather than an intuitive, instantaneous discovery we effortlessly find. On the contrary, it is a demanding, intense activity. Diverse attentions on the process are usually altered by occasional appearances, which we do not usually consider at first sight. But we want to see the footprints, the rests and the disorder of our work, the layers of buried drawings, the removed lines, the mistakes and the guesswork, the repeated tries and failures, as a chaotic puzzle, where we see ourselves again and again. Projecting is throwing our mind towards what we do not know, towards non anticipated, strange places without initial certainties, with uncertainties and doubts.

We have experienced the evolution of scientific paradigm from a deterministic systematization to parameters characterized by predictability and uncertainty, emerging a new true paradigm of complexity ruled by the application of dynamic, non linear systems, also called complex adaptable systems. We now live with uncertainty, ambiguity and lack of definition, in an open and receptive

no conocemos, a lugares no anticipados, extraños, sin certezas iniciales, con incertidumbres y dudas.

Hemos experimentado la evolución del paradigma científico desde una sistemática determinista hasta parámetros caracterizados por la impredecibilidad y la incertidumbre, surgiendo un verdadero paradigma de la complejidad que se rige por la aplicación de sistemas dinámicos no lineales, también llamados sistemas adaptativos complejos. Ahora convivimos con la incertidumbre, la ambigüedad y la indefinición, de modo abierto y receptivo, valorando precisamente estos momentos. Herencia del posmodernismo, que introduce una visión relativista en los campos científico y artístico, donde la incertidumbre permite la especulación y la transversalidad y ósmosis entre disciplinas, posibilitando nuevas aperturas creativas. Se valora la contradicción, la paradoja, la ironía, como mecanismos que subvierten el anterior sistema determinista del estructuralismo. Desde que el arte focalizó sus prioridades en el proceso como hecho fundamental de lo estético –Duchamp y su obra extensa *El Gran Vidrio*–, los arquitectos nos miramos en los rastros que dejan los proyectos, como espejos de nuestros errores y logros.

El origen profundo del que surge la labor intelectual y creativa es la curiosidad. Una curiosidad ilimitada que no se limita a parámetros iniciales de utilidad. Nos cautiva la inquietante condición de lo in-útil, su libre carácter no vinculante que, sin embargo, nos descubre muchas veces nuevas utilidades ocultas. Cartógrafos de objetos in-útiles que, como en el *Límite de lo útil* de Georges Bataille, apasionado estudioso de lo ‘inútil’ en la actividad humana, hacen que los proyectos se doten de un carácter ‘glorioso’. (17) De alguna manera, el proyecto es también una acción espontánea, una acción de la *serendipity*, el hecho de buscar algo y encontrar completamente otra cosa. Es entender el método creativo proyectual como un orden abierto frente al orden cerrado unívoco y determinado. Es asumir el paradigma actual de la complejidad haciendo más compleja la propia dialéctica de trabajo, más dialógica (Bajtín). (18) Es adoptar los principios que rigen la lógica difusa o lógica borrosa (*fuzzy logic*) establecida para procesos de gran complejidad no lineales, donde no existen modelos ni métodos precisos; muy similar a

way, just valuing these moments. Heritage from post-modernism, which introduces a relative vision of the artistic and scientific realms, where uncertainty allows speculation, mainstreaming and osmosis between disciplines, allowing new creative openness. Contradiction, paradox, irony, as mechanisms that subvert the previous deterministic system of structuralism, are valued.

Since art focused its priorities in the process as fundamental aesthetic fact –Duchamp and its extensive work *The Large Glass*– architects look at themselves on the traces left by projects, as mirrors of our mistakes and achievements. The deep origin from which intellectual task emerges is curiosity. An unlimited curiosity that does not stick to initial parameters of utility. The disturbing condition of use-lessness, its free, non binding character which, nevertheless, often show us new hidden utilities, captivate us. Cartographers of use-less objects that, as in the *Limit of the useful* by George Bataille, scholar of the “useless” within human activity, provide the projects with a “glorious” character. (17)

In some way, the project is also a spontaneous action, an action of serendipity, the fact of looking for something and finding something else. It is understanding the project creative method as an open order as opposed to an univocal, given, close order. It is assuming the current paradigm of complexity making

los procesos de génesis arquitectónica. (Concepto que apareció en 1965 en la Universidad de California, en Berkeley, introducido por Lofti A. Zadeh: “Conforme la complejidad de un sistema aumenta, nuestra capacidad para ser precisos y construir instrucciones sobre su comportamiento disminuye hasta el umbral más allá del cual, la precisión y el significado son características excluyentes”). (19)

Y entonces encontramos lo in-útil, lo que no produce unos resultados visibles, lo que no tiene una aplicación inmediata y obvia a primera vista, pero que puede llegar a ser importante, realmente necesario. Es una nueva mirada a lo preexistente como un *detournement*, una tergiversación, término acuñado por Guy Debord, fundador y principal teórico de la Internacional Situacionista; se trata de la reutilización de objetos ya existentes en un contexto, produciéndose significaciones nuevas. (20) De permitir que el intrusismo de la hélice en *Blow Up*, el trastocamiento de la escala en la Casa de John Soane, la injerencia de las bombas en la Biblioteca Holland House, y la infiltración de los *ready-made* en las salas de arte, origine nuevas ‘utilidades’ ocultas y potencie el desarrollo de procesos de innovación creativa.

more complex, more dialogic, the own working dialectics. (Bajtín). (18) It is adopting the principles that rule the diffuse logic, or fuzzy logic, established for non-linear processes of great complexity where precise models or methods do not exist, very similar to architectural genesis processes. (Concept appeared in 1965 in the University of California at Berkeley, introduced by Lofti A. Zadeh: “As the complexity of a system increases, our ability to make precise and yet significant statements about its behaviour diminishes until a threshold is reached beyond which precision and significance (or relevance) become almost mutually exclusive characteristics”). (19)

And then, we find the use-less, what does not produce visible results, what does not have at first sight an immediate, obvious application, but that can become really important, really necessary. It is a new look to what already exists as a *détournement*, a distortion, term coined by Guy Debord, founder and main theoretician of the Situationist International: it is about the reuse of already existing objects within a new context, appearing new meanings. (20) About allowing the intrusion of the propeller in *Blow Up*’ the manipulation of scale in John Soane’s House, the interference of bombs in Holland House’s Library, and the infiltration of the ready-made in art galleries to originate new hidden ‘usefulness’ and to boost the development of creative innovation processes.



Hui Tzu dijo a Chuang Tzu: “Todas tus enseñanzas están centradas en lo que no tiene utilidad”. Chuang replicó: “Si no aprecias aquello que no tiene utilidad, no puedes empezar a hablar acerca de aquello que la tiene. La tierra, por ejemplo, es amplia y vasta, pero de toda esta extensión, el hombre no utiliza más que las pocas pulgadas sobre las que está. Ahora, supón que, súbitamente, haces desaparecer todo aquello que no está utilizado de modo que, en torno a sus pies, se abre un abismo y queda el vacío, con nada sólido en ninguna parte, excepto debajo de cada pie, ¿durante cuánto tiempo podrá usar lo que esté utilizando?” Hui Tzu dijo: “Dejaría de servir para nada.” Chuang Tzu concluyó: “Esto demuestra la necesidad absoluta de lo que no tiene utilidad”.

Hui Tzu said to Chuang Tzu: “All you teaching is centered on what has no use”.

Chuang Tzu replied: “If you have no appreciation for what has no use, you cannot begin to talk about what can be used. The earth for example, is broad and vast, But of all this expanse a man uses only a few inches upon which he happens to be standing at the time. Now suppose you suddenly take away all that he actually is using, so that all around his feet a gulf yawns, and he stands in the void with nowhere solid except under each foot, how long will he be able to use what he is using?”.

Hui Tzu said: “It would cease to serve any purpose”.

Chuang Tzu concluded: “This shows the absolute necessity of what is supposed to have no use”.

Chuang Tzu, filósofo chino, siglo IV a.C.

MERTON, Thomas. *El Camino de Chuang Tzu*. Barcelona: Lumen, 2001.

#### NOTAS

1. ANTONIONI, Michelangelo. *Blow Up*. 1966.
2. BORGES, Jorge Luis. *Ficciones (El jardín de los senderos que se bifurcan)*. Destino, 1994.
3. ARISTÓTELES. *Tratados de Lógica (El Organon. Primeros Analíticos)*. México: Porrúa, 1981.
4. BONO, Edward de. *El Pensamiento Lateral*. Barcelona: Paidós, 1991.
5. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Creatividad*. Barcelona: Paidós, 1998.
6. KANT, Immanuel. *Crítica del Juicio*. Madrid: Espasa Calpe, 1977.
7. ZEIGARNIK, B.V. *On finished and unfinished tasks*. Ellis, W. D. *A sourcebook of Gestalt Psychology*. Nueva York: Humanities Press, 1967.
8. MARINA, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, 1993.
9. PEREC, G. *Especies de Espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001.
10. HEJDUK, J. *Victimas*. Murcia: 1993. Colección Arquitecturas; 27.
11. FRIEDRICH SCHILLER, Johann Christoph. ‘Cartas sobre la educación estética’. En: *Escritos sobre estética*. Madrid: Tecnos, 1991.

#### NOTES

1. ANTONIONI, Michelangelo. *Blow Up*. 1966.
2. BORGES, Jorge Luis. *Ficciones*. Destino, 1994.
3. ARISTÓTELES. *Tratados de Lógica*. Mexico: Porrúa, 1981.
4. BONO, Edward de. *El Pensamiento Lateral*. Barcelona: Paidós, 1991.
5. CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Creatividad*. Barcelona: Paidós, 1998.
6. KANT, Immanuel. *Crítica del Juicio*. Madrid: Espasa Calpe, 1977.
7. ZEIGARNIK, B.V. *On finished and unfinished tasks*. Ellis, W. D. *A sourcebook of Gestalt Psychology*. New York: Humanities Press, 1967.
8. MARINA, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama, 1993.
9. PEREC, G. *Especies de Espacios*. Barcelona: Montesinos, 2001.
10. HEJDUK, J. *Victimas*. Murcia: 1993. Arquitecturas Col.; 27.
11. FRIEDRICH SCHILLER, Johann Christoph. ‘Cartas sobre la educación estética’. En: *Escritos sobre estética*. Madrid: Tecnos, 1991.
12. STRAVINSKY, Igor. *Poética musical*. Barcelona: Acantilado, 2006.

12. STRAVINSKY, Igor. *Poética musical*. Barcelona: Acantilado, 2006.
13. LANDA, Manuel de. *A thousand years of nonlinear history*. Nueva York: Zone Books, 1997.
14. ECO, Umberto. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen, 1998.
15. TOMKINS, Calvin. *Duchamp*. Barcelona: Anagrama, 1999.
16. GORDON, William J.J. *Sinética. El desarrollo de la capacidad creadora*. México: Herrero Hermanos Sucesores, 1963.
17. BATAILLE, Georges. *El Límite de lo útil*. Editorial Losada, 2005.
18. ZAVALA, Iris M. *La Postmodernidad y Bajtín*. Madrid: Espasa Calpe, 1991. Colección Austral.
19. ZADEH, L.A. *Conjuntos difusos y los sistemas*. Fox J., Teoría del sistema, Brooklyn, Universidad Politécnica Press, Nueva York, 1965.
20. GUY, Debord. ‘El desvío como negación y como preludio’. En: *Internacional Situacionista*, vol. 1. ‘La realización del arte’. Madrid: Literatura Gris, 1999.

13. LANDA, Manuel de. *A thousand years of nonlinear history*. New York: Zone Books, 1997.
14. ECO, Umberto. *Los límites de la interpretación*. Barcelona: Lumen, 1998.
15. TOMKINS, Calvin. *Duchamp*. Barcelona: Editorial Anagrama, 1999.
16. GORDON, William J.J. *Sinética. El desarrollo de la capacidad creadora*. Mexico: Herrero Hermanos Sucesores, 1963.
17. BATAILLE, Georges. *El Límite de lo útil*. Losada, 2005.
18. ZAVALA, Iris M. *La Postmodernidad y Bajtín*. Madrid: Espasa Calpe, Madrid, 1991. Colección Austral.
19. ZADEH, L.A. *Conjuntos difusos y los sistemas*. Fox J., ‘Teoría del sistema’, Brooklyn, Universidad Politécnica Press, New York 1965.
20. GUY, Debord. ‘El desvío como negación y como preludio’. In: *Internacional Situacionista*, vol. 1. ‘La realización del arte’, Madrid: Literatura Gris, 1999.