

Manufactura digital

Reconsideraciones teóricas y operativas en torno al ejercicio proyectual contemporáneo

Felipe Andrés Corvalán Tapia

Recibido 2016.12.23 ::: Aceptado 2016.12.27
DOI: 10.5821/palimpsesto.16.4873

1 La arquitectura dividida entre la teoría y la práctica

Las operaciones desarrolladas por la arquitectura suelen transitar entre la realidad y el ámbito de lo posible, es decir, entre la ejecución y la ideación de la obra. Una dualidad que resulta fundamental para entender el desarrollo de la arquitectura en el contexto de la modernidad, momento en el cual se establecerá una distinción evidente entre teórica y práctica, condicionando la línea de acción del proyecto. En este contexto, el Renacimiento puede ser pensado como un momento particularmente significativo, pues supone el punto de origen de una concepción moderna en torno a la arquitectura y sus mecanismos de producción. Se trata de una mirada que ha devenido en paradigma disciplinar y que, más allá de las diferencias temporales, culturales y tecnológicas, permanece vigente hasta nuestros días.

En el texto *De Re Aedificatoria* –editado originalmente el año 1452– Leon Battista Alberti conceptualizará tempranamente la mencionada diferencia entre teoría y práctica en el quehacer arquitectónico. Para Alberti la arquitectura es un ejercicio intelectual, que se piensa y luego se ejecuta, subordinando las labores prácticas a las definiciones dictadas por una teoría que anticipa –en el plano abstracto– la posterior materialización de la obra¹. De esta manera, se plantea una aproximación disciplinar que le permitirá al arquitecto acceder a un nuevo *status*, tomando distancia del constructor pre-moderno que trabaja en terreno, que toma decisiones a pie de obra. Por el contrario, la figura del arquitecto que se consolida a partir del Renacimiento es la de un intelectual que distingue claramente su trabajo de la mera construcción.

Bajo estos términos, la arquitectura se convertirá en un proceso de *traspaso*, desde la fase de ideación hacia la construcción material de la obra. Así, la arquitectura intervendrá sobre la realidad a *distancia*, cuestión que explicará, en buena medida, la emergencia de un cuerpo representacional capaz de asegurar la efectividad del traspaso anteriormente mencionado. Textos en forma de tratados, dibujos y la progresiva consolidación de estrategias de representación propias –como es el caso de la proyección ortogonal– serán claves para transmitir diseños e ideas arquitectónicas.

2 La arquitectura como *copia idéntica*

El proceso anteriormente descrito trae como consecuencia una comprensión de la arquitectura en términos de *proyecto*, es decir, asociada al diseño

predictivo de formas y acciones en el espacio². Profundizando en este asunto, Mario Carpo sostiene que, de acuerdo a la teoría enunciada por Alberti, el edificio puede ser entendido como la “copia idéntica” de su diseño³. Un diseño expresado en el plano representacional, siguiendo el dictamen de una primera inquietud teórica. En este contexto, la conversión del arquitecto en un intelectual, la distancia entre teoría y práctica, valorizan la elucubración como instancia original, que guía y determina la construcción de edificios. En palabras del propio Carpo (2011, p.27), el edificio se convierte en la “huella idéntica de una matriz conceptual”.

En función de lo señalado, la conceptualización de Alberti, expresada en la ya comentada distinción entre edificación y diseño, entre constructor y arquitecto, definirá la condición autoral de este último, asociada a la concepción de la obra, más allá de que ésta sea construida por *otros*. Desde este momento, los documentos y estrategias de representación comunican la creación del arquitecto, demandando la construcción del edificio a imagen y semejanza del diseño original elaborado en abstracto, en un *lugar diferente* al de la práctica.

Ahora bien, como intentaremos explicar a continuación, esta noción de copia idéntica puede ser reconsiderada en función de las nuevas posibilidades de diseño, representación y fabricación derivadas del desarrollo tecnológico contemporáneo. Tal como es planteado por Mario Carpo, hoy la tecnología CAD/CAM⁴ posibilita un desarrollo simultáneo entre diseño y construcción, poniendo en tela de juicio la recurrente separación entre idea y materialización que se produce en la arquitectura. A partir de estos nuevos mecanismos de operación, es posible coordinar un *único tiempo* de trabajo, que aproxima creación con producción, cuestionando el paradigma arquitectónico derivado de las conceptualizaciones desarrolladas por Leon Battista Alberti.

3 Arquitectura digital: nuevos medios, antiguos procedimientos

A partir de la década de los setenta del siglo XX comienza una incipiente incorporación del diseño asistido por computador (CAD, *computer-aided design*) al campo de la arquitectura. Un proceso que ha pasado por distintas fases de entusiasmo y descrédito, que ha tendido a centrar su interés, principalmente, en la exploración formal y el manejo de geometrías complejas. Sin embargo, es posible sugerir que las posibilidades reflexivas de estos procedimientos permiten acceder

a algo más que a una imagen representacional o forma insólita. La arquitectura generada a través de medios digitales plantea un debate más profundo en torno a los límites de la disciplina, pues la integración entre diseño, representación y fabricación que estos métodos permiten, abre nuevas oportunidades al proyecto, reemplazando un proceso secuencial por otro simultáneo.

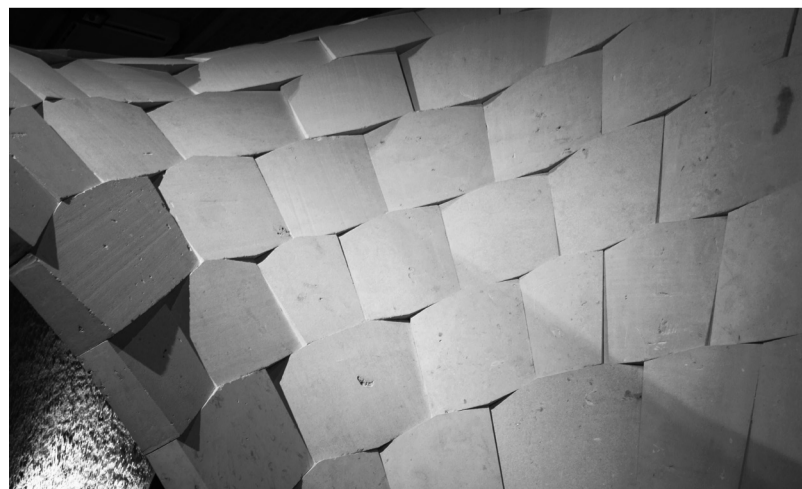
Más allá de innovaciones simplemente instrumentales, se propone aquí discutir las transformaciones operacionales y de sentido que esta impronta tecnológica genera o puede generar en el proceso proyectual. Transformaciones que preliminarmente podemos evidenciar a través de tres instancias: la *ampliación de la noción de objeto* como resultado final, que pone en entredicho la comprensión del edificio como huella irrenunciable del diseño; las nuevas oportunidades para realizar un *trabajo colaborativo*, que cuestionan la tradicional definición de autoría; y la ya mencionada *simultaneidad* del trabajo digital, que altera la linealidad del proceso proyectual, reconsiderando la división entre teoría y práctica. A continuación trazaremos los alcances de cada una de estas modificaciones.

La arquitectura generada a través de medios digitales plantea un debate profundo en torno a los límites de la disciplina, pues la integración entre diseño, representación y fabricación que estos métodos permiten, abre nuevas oportunidades al proyecto, reemplazando un proceso secuencial por otro simultáneo.

Junto con permitir la configuración del objeto arquitectónico propiamente, el diseño digital se interesa por la definición de variables y parámetros que interactúan en el proyecto. Bajo estos términos, un mismo proceso de diseño puede derivar en múltiples respuestas formales, cuestionando la noción de objeto único e irremplazable como resultado final. En función de esta variabilidad que ofrecen las tecnologías digitales, Mario Carpo sostiene que la idea de lo *idéntico* puede ser superada. Así, a la copia idéntica podemos contraponer una suerte de *copia diferencial*, diversificando las soluciones derivadas del proyecto, poniendo en valor su capacidad generativa⁵. Del mismo modo, el trabajo digital permite expandir la lógica de seriación propia del mundo industrial, reemplazando la repetición por la variación.

Por otro lado, las metodologías asociadas al diseño digital permiten un desarrollo colaborativo, acordando variables de partida para dar paso a respuestas específicas y diversas. La posibilidad de trabajar mediante *archivos compartidos* contradice la idea de autoría consolidada en la modernidad. Por el contrario, la variabilidad digital antes mencionada puede ser enfatizada en función de la interacción de parámetros de diseño promovidos por los distintos participantes. De esta manera, la producción digital puede dar paso a una *sabiduría técnica compartida*, que se construye en función de la constante transmisión del conocimiento adquirido.

v FIG. 1. *Beyond Bending: Learning from the Past to Design a Better Future*, Bienal de Venecia 2016. The Block Research Group (BRG), Institute of Technology in Architecture, ETH Zurich. Fuente imágenes: <https://www.flickr.com/photos/trevorpat/>



En cuanto a la simultaneidad, hoy la integración de tecnologías CAD/CAM permite reconsiderar la distancia entre diseño y materialización. La capacidad de localizar tridimensionalmente los distintos puntos geométricos que conforman la solución diseñada posibilita una *fabricación directa*⁶, dando paso a una confluencia diseño/construcción que, por más paradójico que pueda parecer, se vincula con una concepción artesanal y pre-moderna de la arquitectura. En función de los puntos de contacto entre el trabajo artesanal y las nuevas tecnologías de diseño y fabricación, no es de extrañar que comúnmente se utilice el término *manufactura digital* para dar cuenta de procesos capaces de recuperar, de una u otra manera, la coherencia e integralidad de la producción artesanal. Además, esta *manufactura digital* logra superar la virtualidad propia de las tecnologías digitales y generar elementos *concretos*, participando activamente de su producción material.

Si bien en el contexto de la cultura digital resulta imprescindible la existencia de una *interface* tecnológica para llevar a cabo los procesos de diseño, la integración CAD/CAM permite establecer un puente de contacto más interactivo entre la mente y la mano. Así como el trabajo artesanal no opera a distancia ni desatiende la fase constructiva para que otros construyan lo ideado, la tecnología digital abre la posibilidad de establecer un vínculo más directo entre las distintas etapas del proyecto.

Nuevos medios que nos recuerdan a viejas prácticas, como ocurre con el proyecto *Beyond Bending: Learning from the Past to Design a Better Future*, realizado por The Block Research Group, presentado en la reciente Bienal de Venecia. Un trabajo que logra vincular de manera directa la alta tecnología con procedimientos constructivos del pasado, materializando un sistema de bóvedas a la usanza de los antiguos maestros constructores del mediterráneo.

4 Hacia una cultura de la producción digital

Como se ha intentado explicar, la utilización de *software* de diseño no sólo permite el acceso a nuevas formas de describir o visualizar imágenes arquitectónicas. Estos mecanismos también plantean alternativas frente a los procesos de trabajo habitualmente implementados en la arquitectura.

La disposición activa frente al desarrollo tecnológico, que por ejemplo ha demostrado el arquitecto norteamericano Greg Lynn, da cuenta de las oportunidades derivadas de una aproximación reflexiva a estas innovaciones. Lynn no sólo utiliza los *software* de diseño especializados para arquitectos, sino que también se involucra en su creación y programación. De esta manera, Lynn entiende que el desarrollo de la arquitectura está estrechamente vinculado a la comprensión de aquellos sistemas de producción que la hacen posible.

Complementando lo señalado, para Patrick Beaucé y Bernard Cache (2009) los medios de producción determinan el desarrollo de la arquitectura. A partir de este análisis, Beaucé y Cache serán críticos con los procesos de estandarización de la arquitectura, que subordinan su producción a formas de trabajo ya conocidas, dejando de lado todas aquellas variables o derivaciones aparentemente inmanejables. En la dirección contraria y a partir de la variabilidad propia de lo digital, Beaucé y Cache promoverán una arquitectura no estandarizada (*non-standard*). Si la idea de copia idéntica genera un sello o matriz de origen irrenunciable, la producción digital no estandarizada apuesta por un proceso menos lineal y más adaptativo.

La búsqueda de una arquitectura no estándar realizada por Patrick Beaucé y Bernard Cache, la implicación activa de Greg Lynn en la concepción de nuevas herramientas de diseño para arquitectos, reafirma la necesidad de establecer un diálogo más próximo entre discurso y producción. Tal como es planteado por Beaucé y Cache, la incorporación de tecnología debería tender hacia la consolidación de una nueva cultura arquitectónica, una cultura de producción digital⁷. Para Beaucé y Cache, un ejemplo significativo en esta dirección es el caso de la edición digital, instancia en la cual múltiples usuarios participan activamente en la escritura, formalización y difusión de productos generados colaborativamente.

Así, el trabajo coordinado entre arquitectos, programas, metodologías y dispositivos permite trascender a un

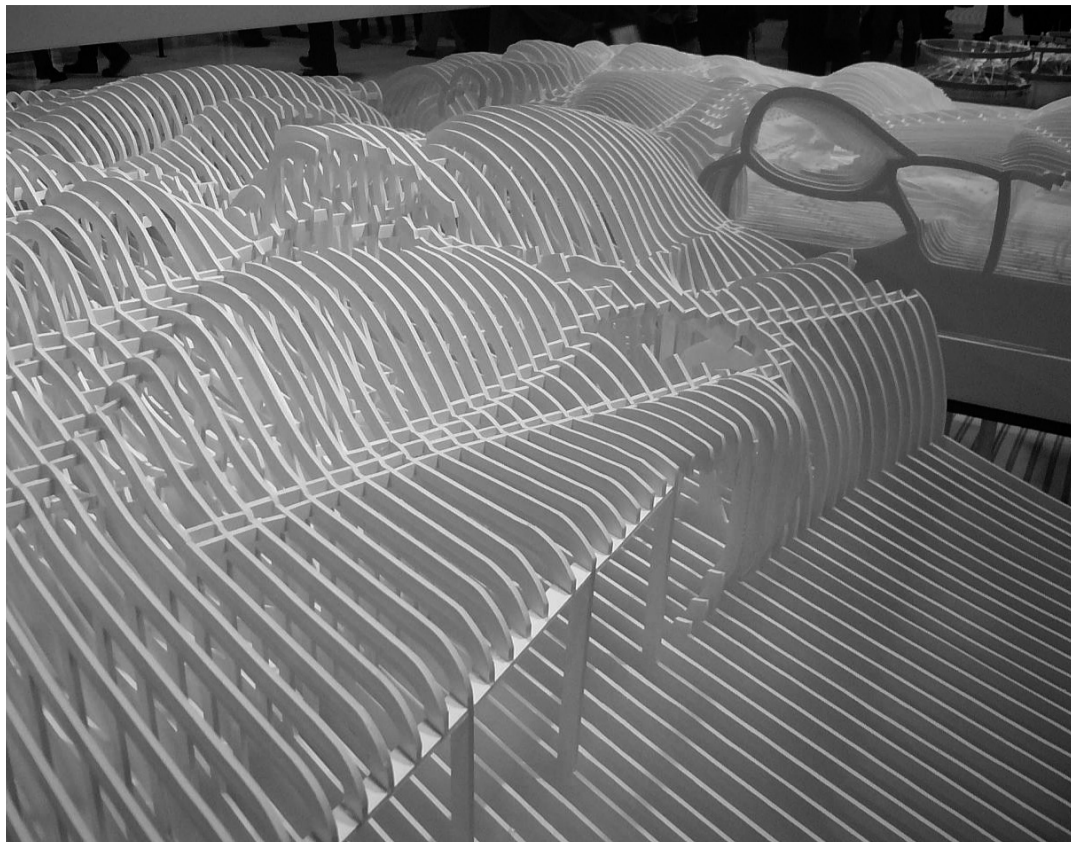


FIG. 3. Exposición *Architectures non standard*, comisariado de Frédéric Migayrou y Zeynep Mennan. Centro Pompidou, diciembre 2003 –marzo 2004. Fuente imagen: <https://www.flickr.com/photos/roryrory/>

La discusión en torno a lo digital, en torno a las implicancias del diseño/fabricación asistido por ordenador no constituye un debate cerrado. Por el contrario, es necesaria una reevaluación permanente de las aportaciones tecnológicas al campo de la arquitectura, tanto en el ámbito profesional como en el formativo.

uso instrumental de la tecnología disponible. En ese escenario, considerando la creciente incorporación de tecnología al campo de la arquitectura, resulta necesario abandonar posiciones extremas, que transitan entre la utilización irreflexiva y el rechazo total. Por el contrario, para indagar en sus posibilidades es necesario promover una aproximación consciente al desarrollo tecnológico, generando “un programa positivo, capaz de rehacer los hábitos mentales de la arquitectura y de reelaborar sus patrones de funcionamiento ...” (Allen, 2009, p.42).

5 Aprendiendo del trabajo artesanal

En el texto *El artesano* (2009), el sociólogo norteamericano Richard Sennett recupera las cualidades que distinguen al trabajo artesanal. Lejos de plantear una mirada nostálgica en torno al pasado, la recuperación de la figura del artesano le permite a Sennett analizar las condiciones de producción predominantes en la cultura contemporánea. Condiciones que por cierto, como se ha señalado, no son ajenas al campo específico de la arquitectura.

Tal como ocurre –al menos potencialmente– en el caso de la arquitectura digital y sus metodologías de trabajo, la labor artesanal se basa en un diálogo reflexivo entre teoría y práctica, evitando la dominación explícita de una de estas dos instancias sobre la otra. Para Sennett esta cuestión es fundamental, pues permite relacionar habilidad y juicio, estrechando el vínculo entre hacer y pensar, entre la mano y la mente. A diferencia de lo que suele ocurrir en los sistemas de producción hoy predominantes –basados en la división y especificidad–, el artesano no es sólo ejecutor, sino más bien un actor comprometido con el resultado del trabajo, involucrado en las distintas fases que persiguen su consecución⁸. El artesano es un descubridor y solucionador de problemas, que entiende la globalidad para poder dar respuesta a lo específico y viceversa (Sennett, 2009). En esta dirección, al emparentar el trabajo artesanal con el desarrollo de la arquitectura digital, se ha intentado

promover un uso activo de las tecnologías disponibles, cuestión que además nos permite reflexionar en torno a la capacidad del arquitecto para dar respuesta frente a los requerimientos del mundo actual. Las particularidades de la cultura contemporánea y sus sistemas de producción demandan estrategias que le permitan a la arquitectura actuar en la complejidad, sin desatender sus problemáticas específicas. La incorporación consciente de tecnología a los procesos de diseño puede ser un buen comienzo para concretar esta búsqueda.

En este contexto, resulta fundamental el rol asignado a la técnica, su incorporación y utilización crítica. Como se ha intentado explicar, más allá de su habitual uso instrumental, el desarrollo tecnológico está asociado a las operaciones y procedimientos que definen el ámbito de acción de una determinada disciplina, sus límites y posibilidades. En esta dirección, para intentar dar respuesta a la demandas y complejidades propias de nuestra contemporaneidad, Stan Allen (2000, p. XIII-XXV) plantea emparentar a la arquitectura con la noción de *techné*, desarrollada en la cultura griega. Es decir, una suerte de racionalidad práctica, que permita reconsiderar la separación entre hacer y pensar, relacionando los distintos aspectos comprometidos en el proceso de proyecto. Un modo de trabajo que incorpore en sus operaciones a las contingencias que emergen de la realidad, sin perder de vista la capacidad propositiva propia del proyecto. Sin caer en mitificaciones, esta incorporación puede encontrar eco en la flexibilidad de lo digital, en su capacidad de abordar de manera integral las distintas fases de proyecto.

La discusión en torno a lo digital, en torno a las implicancias del diseño/fabricación asistido por ordenador no constituye un debate cerrado. Por el contrario, es necesaria una reevaluación permanente de las aportaciones tecnológicas al campo de la arquitectura, tanto en el ámbito estrictamente profesional como en el formativo, pues hoy convivimos con una generación de arquitectos y estudiantes naturalmente familiarizados con el mundo digital y sus sistemas de producción. La figura del artesano y su capacidad de reflexionar en la acción puede ser un buen ejemplo a seguir.

¹ Al respecto, Alberti señala: “Y será posible proyectar en mente y espíritu las formas en su totalidad, dejando a un lado todo el material; tal objetivo lo conseguimos mediante el trazado y previa delimitación de ángulos y líneas en una dirección y con una interrelación determinada puesto que ello es así, en consecuencia el trazado será una puesta por escrito determinada y uniforme, concebida en abstracto; realizada en base a líneas y ángulos y llevada a término por una mente y una inteligencia culta” (Alberti, 1991, p.61-62).

² En palabras de Stan Allen para “legitimar sus procedimientos, la práctica llama a un proyecto: una construcción teórica global, definida desde otro lugar, y expresada en un lugar diferente al discurso cotidiano de la práctica” (2000, p.XIV).

³ “En la teoría de Alberti, un edificio es la copia idéntica del diseño del arquitecto: con la separación de Alberti entre diseño y fabricación, aparece la definición moderna del arquitecto como autor, en el sentido humanista del término.” (trad. a.) (Carpo, 2011 p. X).

⁴ CAD/CAM son las siglas de *computer-aided design* y *computer-aided manufacturing*.

⁵ “El poder moderno de lo idéntico llegó a su fin con el auge de las tecnologías digitales. Todo lo que es digital es variable y la variabilidad digital va en contra de todos los postulados de lo idéntico que han determinado la historia de las tecnologías culturales occidentales durante los últimos cinco siglos. En arquitectura esto significa el fin de las limitaciones de la notación, de la normalización industrial y más en general, de la forma albertiana y autorial del diseño del edificio.” (trad. a.) (Carpo, 2011, p. X).

⁶ Una localización que está asociada al cálculo de los elementos diseñados, lo que permite su inmediata construcción, por ejemplo a través de impresoras 3D. Al respecto, tal como es explicado por Mario Carpo (2011), una de las principales objeciones a este proceso suele ser la limitación para fabricar elementos de grandes dimensiones, cuestión que puede ser resuelta a través de un proceso asociativo de montaje de las distintas piezas diseñadas y fabricadas.

⁷ Para Beaucé y Cache la existencia de programas de diseño no constituye un valor en sí mismo, así como su utilización tampoco genera cambios en la producción arquitectónica de manera ‘mágica’. Para estos autores “Ahora más que nunca, la arquitectura solo podrá beneficiarse de las oportunidades ofrecidas por lo no estándar a condición de que, progresivamente y con paciencia, construya una cultura genuina de la producción digital” (2009, p.105).

⁸ Para Sennett, el artesano tiene la capacidad de localizar, indagar y develar (2009, p.340), comprometiendo su trabajo con la materialización, reflexión y construcción de significados de una determinada obra o solución material.

BIBLIOGRAFÍA

ALBERTI, Leon Battista. *De Re Aedificatoria*. Prólogo de Javier Rivera. Traducción de J. Fresnillo Núñez. Madrid: Akal, 1991. ISBN 8476009240.

ALLEN, Stan. *Practice: architecture, technique and representation*. Amsterdam: G+B Arts International, 2000. ISBN 9057010720.

BEAUCÉ, Patrick; CACHE, Bernard. “Hacia un modo de producción no estándar”. En ORTEGA, Lluís. (Ed.). *La digitalización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. ISBN 9788425222757.

CARPO, Mario. *The Alphabet and the algorithm*. Londres: The MIT Press, 2011. ISBN 9780262515801.

CACHE, Bernard. *Earth Moves. The furnishing of territories*. Cambridge MA: MIT Press, 1995. ISBN 0262531305.

CACHE, Bernard. *Projectiles*. Londres: Architectural Association, 2011. ISBN: 9781902902883.

LYNN, Greg. *Animate form*. New York: Princeton Architectural Press, 1999. ISBN 1568980833.

LYNN, Greg. (2009). “Una forma avanzada de movilidad”. En ORTEGA, Lluís. (Ed.). *La digitalización toma el mando*. Barcelona: Gustavo Gili, 2009. ISBN 9788425222757.

SENNETT, Richard. *El artesano*. Traducción Marco Aurelio Galmarini. Barcelona: Anagrama, 2009. ISBN 9788433962874.

ABSTRACT

La integración de las fases de diseño, representación y fabricación que la tecnología digital permite, abre nuevas posibilidades al proyecto, reemplazando un proceso secuencial por otro simultáneo. Una simultaneidad que se vincula con una concepción artesanal y pre-moderna de la arquitectura. Los sistemas CAD/CAM establecen un puente de conexión interactivo entre la mente y la mano, entre creación y producción, posibilitando un desarrollo colaborativo del proyecto, desafiando la tradicional noción de autoría. Los puntos de contacto entre el trabajo artesanal y estas innovadoras tecnologías, permiten pensar a estas últimas como una suerte de *manufactura digital*, capaz de re-significar el vínculo entre conocimiento (software) y materialización (hardware), entre teoría y práctica. En este contexto, la presente investigación plantea una reflexión sobre las implicancias –teóricas y operativas– que esta incorporación tecnológica tiene o puede tener sobre la arquitectura y su desarrollo disciplinar, considerando además los desafíos planteados por la realidad contemporánea.

PALABRAS CLAVE: proyecto; teoría; práctica; representación; trabajo artesanal.

FELIPE ANDRES CORVALAN TAPIA es arquitecto y magíster en Teoría e Historia del Arte por la Universidad de Chile. Es académico del Departamento de Arquitectura FAU, Universidad de Chile y editor de la revista *De Arquitectura* de la misma Institución.



FIG. 1. KRISCHANITZ, A.1988. *An der Traisen Pavilion* en St. Pölten durante su construcción. Foto: Margherita Spiluttini. Fuente: AZW. Estudio Krischanitz.

Proyectos expuestos

Pabellón de exposición y debate del nuevo plan urbano de la capital federal en St. Pölten. Austria. 1988. Adolf Krischanitz

Marta Pelegrín

Recibido 2016.08.08 ::: Aceptado 2016.08.16
DOI: 10.5821/palimpsesto.16.5143

En 1989 el Bauherrenpreis¹ de Austria premia dos obras que muestran la vicisitud plural y contradictoria de la arquitectura centro europea en el inicio de la década de los noventa: el Pabellón Temporal *An der Traisen* (St.Pölten, Austria) de Adolf Krischanitz, y la Ampliación del Despacho de Abogados en Falkenstrasse (Viena, Austria) realizado por Coop-Himmelb(l)au.

El premio reconoce la sencillez técnica y la belleza con que Krischanitz asume la excepcionalidad² del pabellón temporal para sintetizar y ensayar una propuesta pragmática, operativa y de bajo presupuesto, que difiere significativamente de la complejidad formal y retórica deconstructivista con que la crítica -y la práctica- de la arquitectura lideraban el discurso³.

El proyecto construye un espacio público con grandes connotaciones simbólicas, para generar un lugar de encuentro lleno de intensa actividad: junto a la exposición “*Geburt einer Hauptstadt*” (“*Nacimiento de una Capital*”), se celebran presentaciones y jornadas de debate entre ciudadanos y expertos sobre el futuro desarrollo de St. Pölten como capital federal de Baja Austria. El espacio pensado como temporal pabellón de exposiciones es usado para conciertos, obras de teatro y danza, durante diez años hasta su desmontaje y venta.

Proyecto expuesto

De forma y materialidad enigmática⁴, el pabellón evoca una imagen entre arcaica y futura, entre templo y prototipo industrial expuesto entre las sombras de los álamos del río Traisen. La construcción temporal se compone en dos piezas, un prisma y un cilindro apenas tangentes entre sí, “*un espacio que exhibe y un espacio que se exhibe*”⁵. El prisma es la “*vitrina de exposición*”⁶, una edificación de estructura metálica revestida de paneles ondulados de policarbonato traslúcido (*Scobalit*) al Norte y de fibrocemento (*Eternit*) en la fachada Sur, coloreada por el artista Oskar Putz, que despliega una experiencia sensorial única de luminosidad y ligereza. Los tres niveles de forjado flotan en esta envolvente

liviana, una doble altura señala el acceso. Las escaleras de conexión situadas fuera de las galerías conducen al visitante por los materiales de la exposición, obras de arte, proyecciones, fotografías y maquetas, que acompañan a la muestra de planeamiento; ejemplos de arquitectura se muestran como posibles piezas de un collage urbano para ilustrar el valor diferencial e *identitario* que construiría una imagen de futuro para ciudad.

El cilindro de 28m de diámetro y 12m de altura, realizado también con estructura metálica atornillada y tensada, se cubre con una estructura *Tensegrity* tipo rueda de bicicleta, según cálculos del ingeniero W. Ziesel, y se reviste del mismo panel ondulado transparente. El espacio genera un *ágora democrática*, con la rotundidad que le aporta la forma de *Tholos*, pero sin la pesadez que le aportarían las instituciones que habitualmente representaban esa democracia. Las piezas ensambladas, la cubierta ligera y el revestimiento translúcido evocan un lugar solemne y a la vez cercano⁷ al visitante, que se acerca a conocer y reconocerse en la ideación de esta nueva capital.

Ciudad expuesta

El momento es único: inventar una capital. Los arquitectos D. Steiner, G. Schöllhammer, G. Eichinger y C. Knechtl convocan a artistas, consultores técnicos y críticos para formular los contenidos de la exposición. La identidad histórica y arqueológica de la provincia se documenta ensalzando la relevancia del yacimiento de la Venus de Willendorf y la Biblioteca de la abadía de Melk que inspirara a Umberto Eco para escribir *El Nombre de la Rosa* (1980), ambos a unos kilómetros de la ciudad.

Tras la declaración del Municipio de Viena como provincia autónoma, la invención de una nueva capital para Baja Austria se suma a los inminentes cambios políticos y territoriales en que estaba inserta la Europa fundada en los mitos modernos (R. Barthes⁸) y cuya unión (Maastricht, 1992) conlleva contradictoriamente a la reafirmación de multitud de identidades locales