



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesinas de Belgrano

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera de Arquitectura

El Museo de Arquitectura. La condición artificial

Nº 130

Marco Praga

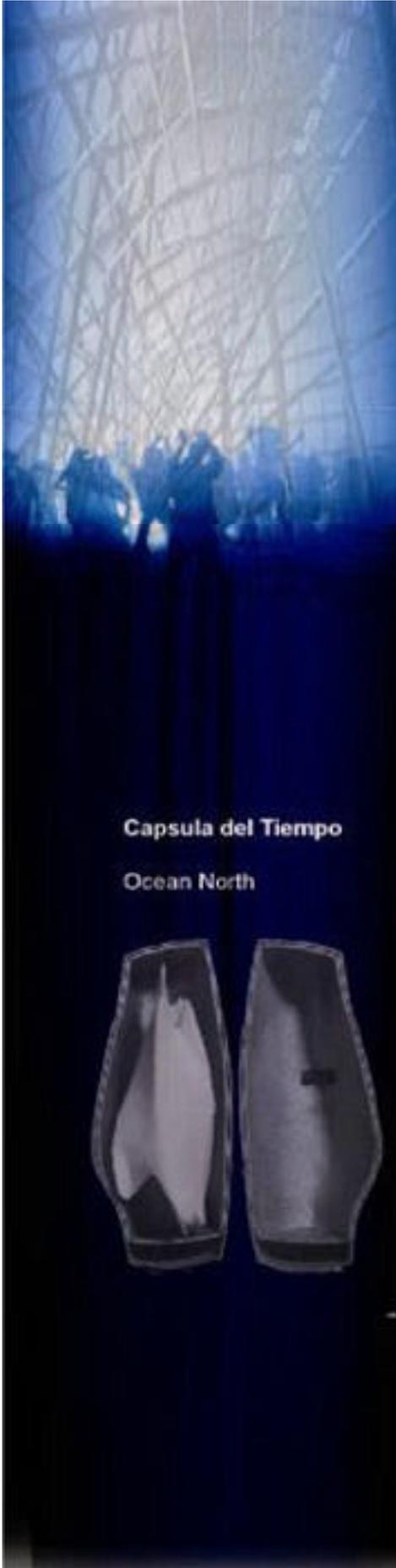
Departamento de Investigación
Septiembre 2005

La intuición es la inteligencia que comete un exceso de velocidad»
Paul Virilio

Este mundo tal como lo vemos, está sucediendo...
Pablo de tarso

Indice

| | |
|--|----|
| 01. Visión del mañana, hoy - (la introducción) | 07 |
| 02. La presencia de un futuro artificial hoy (el marco referencial) | 10 |
| 2.1. La muerte del pasado | 10 |
| 2.2. El fetiche de la espacialidad | 11 |
| 2.3. El paradigma de lo artificial | 13 |
| 2.4. La era de la máquina – El avance tecnológico..... | 14 |
| 03. Arquitectura futurista – (la posición) | 16 |
| 04. Mi proyecto – ego futurista – (el objeto) | 19 |
| 4.1. El contexto – Puerto Madero | 19 |
| 4.2. El tema – Museo de Arquitectura | 20 |
| 4.3. El Proyecto – La Máquina | 23 |
| - La envolvente (el espacio y sus límites) | 25 |
| - El soporte (estructura y materialidad) | 27 |
| - El Paisaje Artificial (plano de apoyo y emplazamiento) | 27 |
| 05. Mi manifiesto – Catarsis – (conclusión) | 28 |
| 06. Documentación de Proyecto. | 31 |
| 07. Bibliografía consultada. | 39 |



1.0.- Visión del mañana, hoy. (introducción)

«El «hecho» capital del siglo XX es la aparición del concepto de la **posibilidad ilimitada**. Este predicado de la ciencia y la tecnología implica la noción de una moratoria del pasado –el pasado ya no es pertinente, y tal vez esté muerto- y las ilimitadas alternativas accesibles en el presente.» (la negrita es mía)
J.G Ballard, Crash¹ (1973).

Desde siempre el hombre, a través de pensadores y comunicadores, ha intentado anticiparse a los acontecimientos de la historia queriendo vislumbrar lo que vendrá.

Hoy en día vivimos en un tiempo de celulares, control remoto y palm-tops, tiempos de velocidad y aceleración, de fiestas rave, internet y realidad virtual; vivimos en una **cultura multimediática**, de **globalización**², donde todo se cree posible y donde el avance tecnológico ya ha permitido superar una infinidad de barreras al punto de plantearse nuevos e infinitos horizontes por alcanzar. Es una época en la que ya no es fácil sorprender o sentirse sorprendido. La sorpresa de la gente se convirtió en pasiva aceptación, y el asombro en fácil acostumbramiento. Desde ya, esto impacta en el imaginario arquitectónico.

«De manera inevitable, las telecomunicaciones, los medios de comunicación y la creciente movilidad, que han desempeñado un papel preponderante en el proceso de globalización, afectan igualmente a la planificación urbanística y arquitectónica, en la medida en que cambian nuestra experiencia del tiempo y – sobre todo – del espacio...; el intercambio internacional y la emergencia de redes mundiales en un efímero ciberespacio, indudablemente, han cambiado nuestra percepción del mundo. Como consecuencia, el mundo – principalmente para los habitantes del hemisferio norte - se ha hecho más pequeño y, al mismo tiempo, más grande. Más pequeño porque todo está, si no en realidad sí electrónicamente, mucho más cerca; más grande porque, gracias a las telecomunicaciones, a la marea de información y a la movilidad siempre creciente, nuevas partes del planeta nos resultan familiares. ...»

Hans Ibelings – Supermodernismo, arquitectura en la era de la globalización (1998).

En este proceso de mirar o imaginar un **futuro**, de pensarlo como posibilidad de presente real, es que la **ciencia ficción**, a través de la literatura y, sobre todo, del **cine** y el **cómic**, y con el aparentemente simple propósito de contar una historia, se convirtió en la principal fuente de investigación acerca de las imágenes y conceptos que hoy en día orientan el pensamiento futurista. Visto que el **hombre** se desarrolla inserto en un **entorno dado**, múltiples de sus autores y artistas se vieron imposibilitados de crear un personaje sin soñar su entorno, y se vieron implicados, por esta vía, en construir una fantasía (espacial y arquitectónica) que definió nuestra realidad.

¹ Escritor que dedicó su vida a estudiar al hombre que habita el mediascape, el paisaje artificial de los medios que cambió la vida del hombre.

² Fenómeno que se traduce como la posibilidad ilimitada de comunicar y transportar factores de producción a nivel internacional, en todo el mundo.



Así, distintas obras fuera del ámbito de la arquitectura, pero sin prescindir de ella, como **Crash**, **Star Trek**, **Blade Runner**, **Total Recall**, **12 Monos**, **The Matrix**³, **Minority Report**, e incluso **Los Supersónicos** (The Jetsons), se han vuelto paradigmas del pensamiento futurista a la vez que estímulos para la exploración del imaginario arquitectónico. No es casual que arquitectos como **Lebbeus Woods**⁴ haya diseñado escenografías para películas «fantásticas» ni que **Rem Koolhaas**⁵ haya explorado las estrategias del lenguaje cinematográfico antes de dedicarse a la arquitectura.

Todos aquellos conceptos e imágenes que alimentaban esa idea de futuro se fueron albergando en el inconsciente colectivo y son los que, hoy, reelaborados y traducidos al lenguaje arquitectónico, orientan la exploración de las tendencias vanguardistas de la arquitectura. Ideas como **dinamismo** y **velocidad**, **livianidad** y **ligereza**, **virtualidad**, **reversibilidad** y **mutabilidad** (metamorfosis) devinieron emblemáticas de esta idea de futuro y constituyeron (de hecho, constituyen) paradigmas de toda propuesta arquitectónica futurista. Cabe aclarar que, en este trabajo, el término «futurista» no refiere en particular al movimiento italiano liderado por Marinetti y Sant'Elia⁶. **Futurismo** refiere, más vale, a una **actitud de renovación** y de compromiso con los imaginarios de un mundo futuro en el cual la tecnología no sólo aporta nuevas herramientas y objetos sino también estimula la imaginación y potencia la creación. Este futurismo de principios de siglo XXI comparte con aquella vanguardia de principios del s. XX una ideología básica (y sólo eso) que puede sintetizarse como una voluntad manifiesta por consolidar una estética que capitalice los avances tecnológicos en términos tanto operativos como figurativos. Pretender ir más allá supone forzar los términos de comparación y esto excede los objetivos del trabajo.

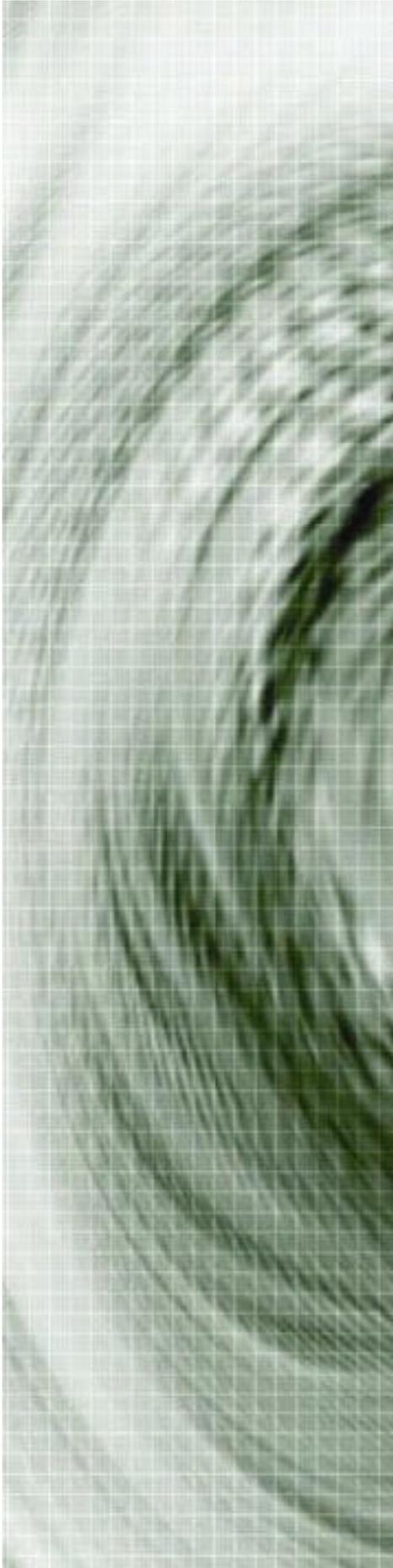
A la vez, los avances tecnológicos que, consecuentemente, impulsaron la evolución de las técnicas de representación, han permitido, con el tiempo, comunicar y desarrollar cada vez más claramente estos ideales acerca del futuro. De manera inevitable esta visión del porvenir se fue transformando, evolucionando y potenciando gracias a los nuevos límites y descubrimientos que la tecnología permitía alcanzar. El pro-

3. Tal vez el caso que más me interesa es el de «The Matrix» por presentar la posibilidad de una forma de vida totalmente artificial. Muestra a los personajes interactuando en un plano totalmente virtual, que es The Matrix, un entorno totalmente generado por computadora, el cual, para ellos es absolutamente real.

4. Arquitecto / Ingeniero norteamericano dedicado a la arquitectura experimental.

5. Arquitecto holandés autor del ZMK y coautor de S,M,L,XL.

6. Escuela italiana de pintura, escultura y literatura que floreció desde 1909, cuando apareció el primer manifiesto de de arquitectura futurista escrito por Filippo Tommaso Marinetti, hasta finales de la Primera Guerra Mundial. Carlo Carrá, Gino Servini y Giacomo Balla eran los principales pintores, y Umberto Boccioni el jefe escultor del grupo. El arquitecto Antonio Sant'Elia también pertenecía a esta escuela. Los futuristas retrataron el carácter dinámico de la vida del siglo XX.; sus trabajos glorificaban el peligro, la guerra y la era de la máquina, atacaban a las academias, los museos y otros establecimientos; además, en teoría, favorecían el crecimiento del fascismo.



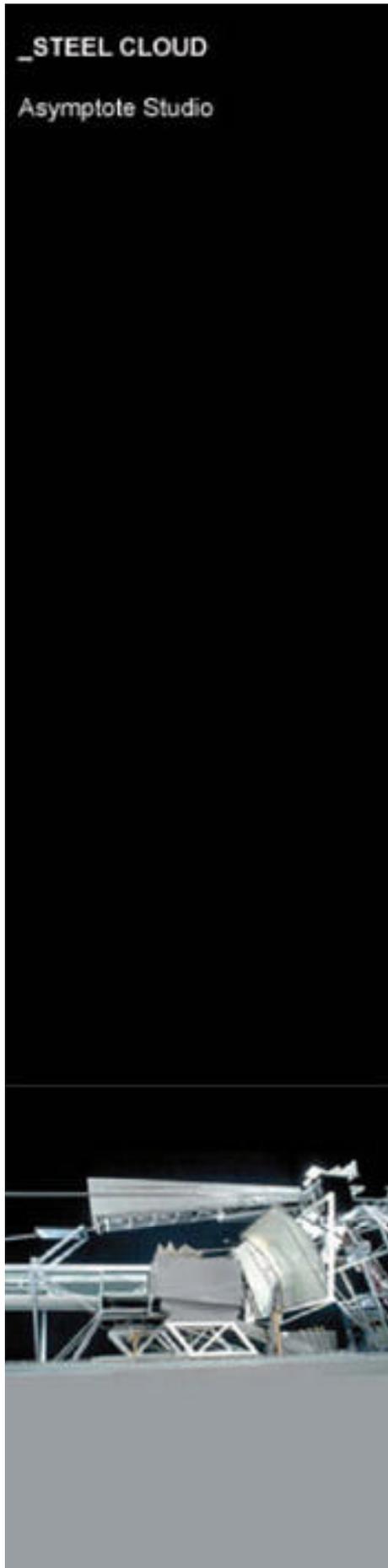
ceso, entonces, supone una retroalimentación permanente y, por lo mismo, no tiene límites ni final.

Así, y de a poco, la evolución simultánea de diversos **objetivos, estrategias y tendencias** en distintas disciplinas, apunta a converger en **nuevas formas de pensamiento** que, vale la pena aclarar, exceden el ámbito arquitectónico. Modos nuevos de ver las cosas establecen un punto de génesis para creaciones formales y espaciales que, a la vez que dejan de ser utópicas en la mente, plantean una incógnita acerca de la evolución de los objetos, las formas, los espacios, el comportamiento y los modos de relación del hombre. Frente a la incógnita se busca refugio en la idea de un futuro que se imagina **absolutamente artificial**. Un futuro concebido y desarrollado en la mente del hombre (es el hombre el que crea los artificios) y compartido en múltiples formas.

Concentrándome ahora en **la arquitectura**, es lícito plantear que ésta, como medio de expresión de la sociedad, juega un papel más que importante dentro del desarrollo de toda civilización. Entendida como artificio y como la **materialización del espacio habitable**, es la componente esencial en la conformación de los espacios sociales donde se desarrolla la actividad humana. La arquitectura conforma ciudades, y las ciudades contienen al hombre, convirtiéndose en su **marco referencial** más inmediato. Toda imaginación de futuro (en cualquier orden que ésta se desarrolle) conlleva una imaginación del espacio físico, sea la ciudad, sea el espacio interior real de un objeto arquitectónico, sea simplemente la imagen del mismo.

El objetivo de mi trabajo es, justamente, el de analizar y de alguna manera, entender este presente-futuro artificial imaginado. Mi intención es, a través de este trabajo, terminar de forjar un **pensamiento propio** y esclarecer mi postura frente a la arquitectura de hoy en adelante. Para ello recorto ciertos aspectos de la problemática arquitectónica como el programa, el espacio, el uso de la tecnología o la forma, aplicados a la situación que vivimos hoy, llevándolo al punto de la **catarsis**.

No pretendo, en este proceso, analizar una posibilidad que sólo existe en mi imaginario (ya que no se conoce ningún movimiento específico en esa línea) ni tampoco recurrir a ejemplos históricos como estrategia fundante. Pienso centrar mi trabajo en la observación de algunas **tendencias arquitectónicas presentes**, a los arquitectos que las desarrollan, y la minuciosa **autopsia** de un ejemplo desarrollado por mí mismo con mis compañeros de equipo (el proyecto para un **Museo de Arquitectura, en Puerto Madero**) y evaluar, a partir de ello, las aplicaciones concretas en el día de hoy de esta **«tendencia futurista»**, pasando por alto la ironía de que un museo es, tradicionalmente, un elemento conservador del pasado, y que se convierte, hoy y en mi proyecto, en un elemento **propulsor del futuro**.



2.0.- La presencia de un futuro artificial hoy. (el marco referencial)

2.1.- La muerte del pasado

«Futurismo significa adelantarse a los tiempos, es decir, pensar en lo que hay que hacer en lugar de dormirse en los laureles. **Mañana ya no tendrá cabida el rascacielos. El cemento armado ya está en declive y con él, necesariamente, su fisonomía y su estética.** El uso de las vigas de hierro macizo, con sus estructuras reticuladas, las grandiosas estructuras en tensión, las ciclópeas estructuras colgantes han alcanzado su poderosa y lógica expresión, quizás ya algo rancia, en los poderosos puentes colgantes, en las geniales grúas Kentyilever y en las antenas de radio.» (la negrita es mía)
César Augusto Poggi - 1933⁷

Autores tales como Isaac **Asimov**, **Philip Dick**, **George Lucas**, **Terry Gilliam** y hasta **Spielberg**, entre tantos otros, a través de su **literatura**, sus **comics** o sus **películas**⁸, han desarrollado una nueva y muy particular visión del futuro. Sus obras han logrado que, al hablar del futuro, nuestras mentes generen imágenes de **naves espaciales**, grandes objetos ingravidos y dinámicos, temporalidad reversible, clonación y simulación, **desarrollos tecnológicos** gigantescos y estructuras que desafían los límites de las posibilidades que conocemos hoy. Imágenes cargadas de **irrealidad**, de acuerdo a los cánones que conocemos y a los códigos que manejamos actualmente. Aquellas visiones tradicionales del futuro, compuestas por civilizaciones grandiosas, con construcciones rematadas por grandiosas ochavas y luces de colores, cuyos habitantes vestían trajes plateados y se desplazaban en inmensas naves intergalácticas, convenientemente acondicionadas por ventiladores de aspas con movimientos perezosos, han ido desapareciendo para dejar lugar a **nuevas ficciones** que desafían las limitaciones de la **mente** y la **creatividad**, enriquecidas por la infinita gama de posibilidades que brinda la **tecnología** para generar imágenes y efectos deslumbrantes.

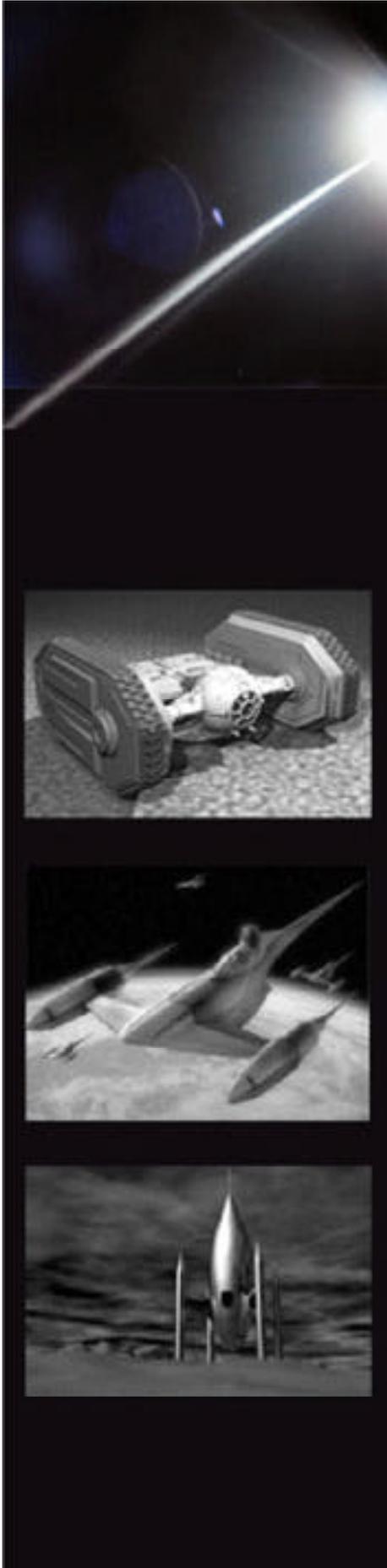
«Las imágenes entonces predominantes, no sólo los primeros vuelos a la luna y los viajes interplanetarios sino también nuestras cambiantes relaciones sociales y políticas en un mundo gobernado por la tecnología, hoy parecen los fragmentos de un decorado teatral desechado. **2001: Odisea en el Espacio** comunicaba esta impresión de un modo particularmente conmovedor. Este film anuncia a mi juicio el fin de la época heroica de la ciencia ficción moderna.»
J.G Ballard, Crash (1973).

Historias más recientes como «**The Matrix**», «**Total Recall**» o «**Minority Report**» plantean un avance evolutivo en la ciencia ficción indisolublemente vinculado al «**futuro máquina**» y a la **realidad virtual**⁹. Los juegos y oscilaciones entre lo real y lo virtual, lo permanente y lo efímero, lo presente y lo futuro han desdibujado categorías establecidas, y esa «libertad» debe ser capitalizada en positivo.

7. Arquitecto perteneciente al movimiento futurista italiano.

8. Esta clasificación incluye también las series animadas, los largometrajes animados, el manga y el animé.

9. Recreación de un entorno familiar a través de imágenes generadas por computadora.



Esa es la imagen de futuro de la que me voy a valer, la del «futuro máquina», la de un futuro positivo que se apoya en los artificios creados por el hombre. No me interesan las versiones de un futuro **apocalíptico** y/o renacentista, evocativo de grandes estructuras del pasado, a la manera de la trilogía **Mad Max, Terminator** o **Waterworld**, que tienen su correlato arquitectónico en la destrucción de la estructura urbana y social. Me interesa esa visión de futuro que apuesta a la **tecnología**, a la revolución ilimitada y a la **virtualidad** como realidad (valga la contradicción); el futuro que nos habla de avances científicos y del **desprendimiento de las ideas tradicionales** para que pueda surgir una nueva forma de pensar y de concebir el objeto arquitectónico (puesto que éstas serán mis incumbencias) mediante el uso de esa tecnología.

Cuando hablamos de los tiempos actuales, (y desde ya, estoy haciendo un recorte intencionado de la realidad actual) hablamos de una nueva forma de pensar orientada al futuro y a la innovación. Vivimos una época donde los cambios son más rápidos que la capacidad de adaptación de las personas, con lo cual vivimos un constante replanteo de nuestro punto de vista del mundo. Todo lo que vimos en el pasado, ya está visto y analizado. Ya fue planteado, experimentado, digerido y superado. El **pasado ya caducó** y ya no importa, ya es parte de nuestro carácter y nuestro pensamiento. Ya de nada sirve evocarlo con nostalgia o replantearlo. Hoy vivimos mirando **hacia delante**. Estamos desembarazados de su tutela, y estamos destinados a seguir creciendo libres por nuevas ramas de pensamiento y desarrollo.

Sin más, el arquitecto actual se desempeña con el auxilio de las más modernas técnicas de **computación** y **diseño asistido** y esto estimula el imaginario arquitectónico. Ya no existen prácticamente restricciones en su aplicación; ya no hay que ajustarse a formas de la geometría regular, cuerpos simétricos, superficies regladas, volúmenes de revolución, frontalidad, etc. Monge ha sido superado

Creo que hoy en día la actividad del proyectista no refleja tanto una verdadera preocupación por lo social, como por lo **espacial**, lo **perceptible**, y se encarga de explorar sus preocupaciones personales más arraigadas y extrovertirlas, siempre referidas al campo de lo **experimental**.

Entiendo por arquitectura experimental a esta que se anima a explorar nuevas morfologías, estructuras, materiales, y por sobre todo, nuevas **concepciones de espacio**.

2.2.- El fetiche de la espacialidad

Como ya dije, muchas obras de arquitectura se concentran puramente, hoy, en definir la calidad del espacio, en construir una **atmósfera estimulante** a los sentidos. Por otro lado, todas ellas comparten la voluntad por «traducir» en el objeto arquitectónico aquellas características que nombré antes, **li-viandad, fluidez** y **movilidad**. Dentro de este juego, donde el edificio deposita en la persona el compromiso de experi-



Lebbeds Woods

mentar todo tipo de emociones a través del movimiento de su propio cuerpo, otro elemento se vuelve fundamental, **el tiempo**. Ya no existe en las publicaciones actuales de arquitectura, ni tampoco en la presentación de los trabajos, esa idea de espacio estanco racionalmente controlado por límites contundentes, casi comparable con una naturaleza muerta. La planta y el corte ya no son los comunicadores más importantes del proyecto. Ya todo se centra en la imagen del espacio. Hoy por hoy, las publicaciones de arquitectura dedican muy poco lugar a las representaciones bidimensionales para llenar sus páginas de **renders** y **fotografías**. Y, como decía antes, no fotografías que parecen simples composiciones de color y forma; la escala humana viene incorporada por defecto en estas representaciones, y no sólo a modo de elemento de medición del espacio, sino como indicador de calidad del mismo. Hoy los proyectos se muestran con gente en movimiento, como **vectores** que organizan el sentido del espacio en el que son insertados. Existe una gran preocupación por mostrar la interdependencia entre individuo y determinación del espacio, así como la habitabilidad (en términos renovados) del espacio pensado.

En esta idea de persecución de la «vivencialidad», altamente relacionada con la estimulación de los sentidos, vemos como distintos campos de trabajo (antes discriminados entre sí) se comienzan a combinar y a funcionar conjuntamente, desdibujándose los límites entre ellos. Son ejemplo de esto el **cine**, el **diseño gráfico** y hasta el **diseño de audio**. Hoy en día, por ejemplo, encontramos edificios enteros que funcionan como gigantescas pantallas de cine o monitores, con imágenes fijas impresas o proyectadas sobre ellos, o incluso con películas. Por esta vía, el edificio adopta la capacidad de mutación sin la necesidad de modificar su morfología. Ya muchos estudios en todo el mundo cuentan en su staff con animadores u otros tantos diversos especialistas con la finalidad de ampliar los imaginarios arquitectónicos, no sólo para poder abarcar todas las áreas sino, también, para ser más competitivos en el mundo de hoy.

Un ejemplo claro es el proyecto del estudio **Asymptote**¹⁰ para el **Eyebeam Museum of Arts and Technology** (2001), un museo ubicado en Manhattan dedicado a los medios y las artes digitales. Este museo, cuyo volumen informe se encuentra conformado por una placa estructural de hormigón pre-tensado, se encuentra recubierto por una piel de paneles de vidrio electrónico, capaz de reproducir imágenes y textos generados por computadora. El mismo caso se puede presenciar en la película «**Perdidos en Tokio**»¹¹ (Lost in Translation), donde la ciudad de Tokio se muestra como un gigantesco escenario virtual. Los edificios se encuentran cubiertos de carteles y pantallas que despliegan imágenes y sonidos. Más particularmente, la escena donde la protagonista, Charlotte, se detiene con un grupo de gente en la calle a observar el «curtain wall» (por ponerle un nombre a un elemento inédi-

10. Estudio fundado en Nueva Cork en 1989 por Hani Rashid y Anne Lise Couture como una práctica de arquitectura, arte y diseño.

11. 2004 – Película de Sofía Cópola, interpretada por Bill Murray y Scarlett Johansson.



_Casa Moebius - Ben Van Berkel

la morfología del objeto arquitectónico es la traducción literal de un diagrama trazado en función del uso y la habitabilidad del mismo.

to) de un edificio en el cual se reproduce el desplazamiento de dinosaurios. Esta **imagen** transforma, desde ya, todo código arquitectónico respecto a la figuración y materialidad de los elementos de arquitectura.

Siempre existió en la arquitectura una tendencia a la **experimentación**, que fue la que permitió que los parámetros fueran cambiando, surgiendo nuevas tendencias e ideologías. Hoy en día, las nuevas posibilidades que la tecnología brinda dieron a ese campo de las ideas una nueva fuerza y «presencia» que antes no tenía, no sólo porque todo puede hacerse realidad (la utopía, tal como se la entendía tradicionalmente, como algo imposible de realizar, ya no tiene sentido) sino también porque lo virtual forma parte de la realidad aceptada. Nuevamente, el cine es el medio que más rápidamente ha capitalizado esta condición para la construcción de sus **espacios** y escenografías, sea que se trate de películas históricas (Gladiator) como de aquellas otras que exploran mundos fantásticos o futuros (Duna, X-men, 12 Monos, etc.).

Volviendo a la arquitectura, una propuesta o un proyecto son, hoy, tan válidos, accesibles y «reales» como un objeto existente porque, de hecho, también «existen». Este desplazamiento de valores permite que la **arquitectura experimental** sea tan aceptada como la «tradicional».

Como emergencia de la **globalización**, esta carrera experimental se vuelve cada vez más competitiva, no sólo en el sentido interpersonal, sino a nivel personal también. La posibilidad de vivir en **tiempo real** el avance de las técnicas en todo el mundo es un estímulo muy fuerte que incita al crecimiento de este mundo de **ideas e imágenes**.

Así, la cultura presente (y la arquitectura, como manifestación de dicha cultura) se manifiesta como una celebración de lo **imposible**, lo **indefinido** y lo **ilimitado**; lo **artificial** y lo **tecnológico**.

2.3.- El paradigma de lo artificial

«En el pasado, dábamos siempre por supuesto que el mundo exterior era la realidad, aunque confusa e incierta, y que el mundo interior de la mente, con sus sueños, esperanzas, ambiciones, constituía el dominio de la fantasía y la imaginación. Al parecer esos roles se han invertido. El método más prudente y eficaz para afrontar el mundo que nos rodea es considerarlo completamente ficticio... y recíprocamente, el pequeño nodo de realidad que nos han dejado está dentro de nuestras cabezas.»
J.G Ballard, Crash (1973).

Cuando hablamos de **artificialidad**, nos referimos a objetos o cosas creados por el hombre; nos referimos a objetos que salen de un proceso racional que no depende de la evolución natural de las cosas ni los acontecimientos.

Entendido así, hace mucho que dejamos atrás la **vida natural** para sumergirnos en un **mundo totalmente artificial**. Hoy en día, las calles que habitamos, las ciudades que recorremos, los productos de los que nos servimos y la publi-



cidad que consumimos, son todos **artefactos** producidos por el hombre. Todos ellos conforman el marco espacio temporal referencial para nuestra existencia, disminuyéndola a poco más que un artificio, en mayor o menor medida, manipulado por el mismo hombre al que subyuga.

Sean cuales sean las orientaciones actuales, la próxima cultura será, ante todo, **una cultura dominada por lo artificial**. Esa artificialidad será, además, un valor en sí mismo, un emblema de la capacidad del hombre por construir un mundo. Atrás ha quedado un modelo de organización pensado desde un concepto de naturaleza excesivamente inmediateista y construido con intenciones explícitamente miméticas. En el intermedio, la generalización de nuevos sistemas de conocimiento, derivados hacia **tecnologías poderosas**, con gran capacidad de procesos de transformación e innovación absolutamente inéditos, han hecho posible nuevos sistemas de objetos que, en su conjunto, configuran el ambiente del hombre, su hábitat, sus relaciones.

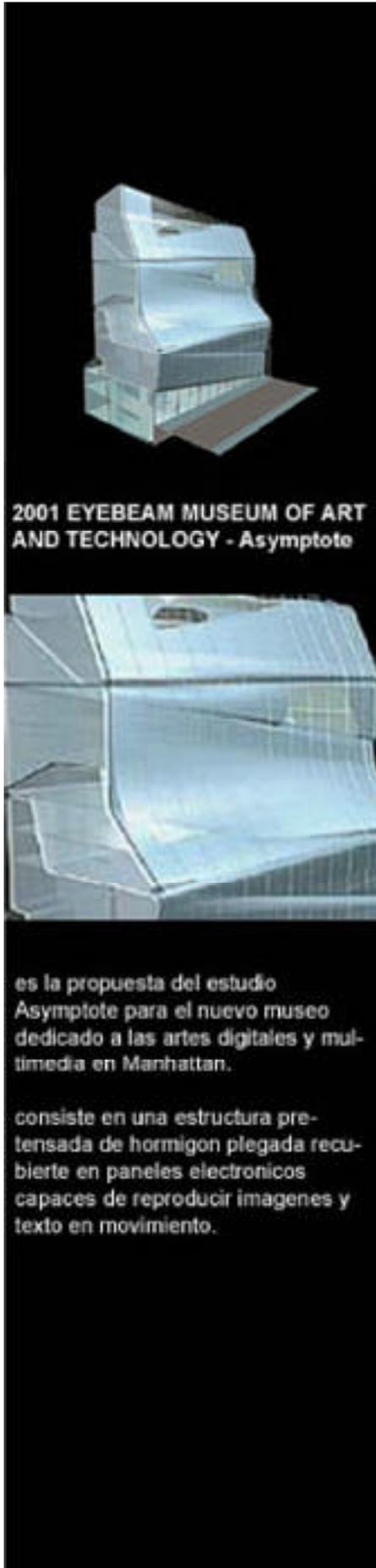
Hoy por hoy, **la artificialidad y sus comunicadores** son precisamente los encargados de **definir nuestra realidad**.

2.4.- La era de la máquina– El avance tecnológico

En el ámbito arquitectónico, la introducción de **sistemas digitales**¹² y la posibilidad que ellos ofrecen de anticipar la contemplación simultánea de varios aspectos y dimensiones del proyecto han hecho que la producción y el análisis del mismo alcanzara nuevos niveles de interpretación. La incorporación de lo **temporal** a la representación así como el grado de «fidelidad» respecto al mundo real conquistado permiten al proyectista y al comitente experimentar el objeto antes de llegar a materializarlo, **poniendo en crisis la naturaleza «constructiva»** o física de la arquitectura, entre varias otras cosas. La posibilidad de la contemplación anticipada del espacio y el recorrido como espectador garantiza la subsistencia de **la idea en sí misma**... ¿o la convierte en experiencia? Hoy en día estamos acostumbrándonos a vivir simulaciones como experiencias reales. Cuando vamos al cine o leemos un libro, al mirar la televisión; al ir al cine, o al entregarnos a un videojuego. En todos estos casos, depositamos nuestra atención y nuestras emociones en el artificio que se hace presente ante nosotros. Nuestra percepción ya no diferencia lo real de lo virtual y, de hecho, no se propone hacerlo. Ya no necesitamos estar dentro de un límite para poder sentirnos **contenidos por él**.

El **cierre espacial** no está más atado a la noción de refugio o a la delimitación de entornos interiores, sino que lo **digital** sugiere una problemática distinta en la que interviene la **fluidez**, la **multiplicidad** y los **territorios fluctuantes** que delinear **experiencias más que programas**.

12. Sistemas de representación asistida como AutoCAD, 3D Studio, Maya, Photoshop, LightWave, etc.



La **forma** se encuentra redefinida por la introducción de **software**, originalmente diseñado para la animación y la industria fílmica, que ahora se encuentra en manos de arquitectos y diseñadores que lo utilizan como una herramienta más de diseño. Programas que se usan en procesos de modelado que permiten introducir algoritmos **dinámicos** y **orgánicos** para generar todo tipo de **artefactos informes**.

Así, el concepto de orden se ve alterado y redefinido, lo mismo ocurre con otros «viejos» paradigmas. En esta nueva realidad que replantea límites, la arquitectura amplifica sus referentes y sus implicancias. **Orden**, hoy, es un concepto dinámico y abierto que se basa en **movimiento**, **tiempo** y **fluidez** más que en tipologías y proporciones.

Por ello se empieza a hablar de una **arquitectura orgánica**, desde el punto de vista de su origen, **inclusiva**, respecto a las variables y referentes que concurren en ella, e **informe** respecto a su forma. La arquitectura se transforma en una disciplina en constante expansión, con infinitas posibilidades de redefinición y crecimiento, y lo mismo ocurre con el objeto arquitectónico en sí mismo.

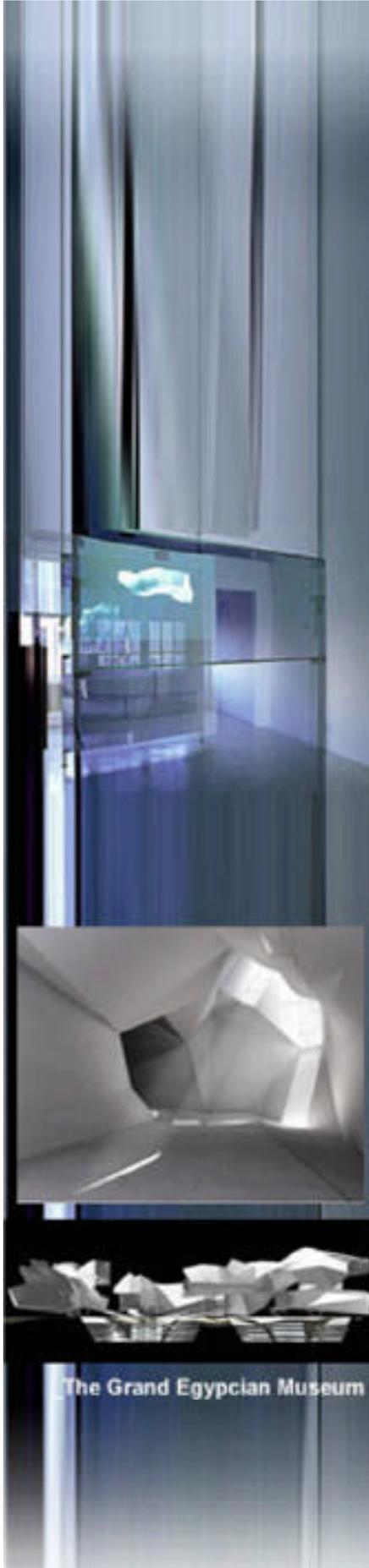
Ahora bien, estas manifestaciones de la tecnología son sólo un aspecto de una **realidad** más vasta y compleja. No se limita sólo a cómo se representa o concibe una idea como proyecto, también afecta simultáneamente, y hasta con anterioridad, al campo de la **construcción** y **materialización** del objeto arquitectónico como tal.

Actualmente, los límites entre **realidad** y **representación**, **verdad** y **mentira**, interior y exterior se ven desdibujados por la capacidad del **tiempo** y lo **digital** para desmaterializar lo físico.

El avance de nuevas tecnologías en el campo de la construcción y la producción, ha permitido no sólo la realización de propuestas que en otro momento hubieran parecido utópicas, sino que también ha abierto un nuevo espectro de ideas, incentivadas por la promesa de que el constante avance tecnológico les pueda permitir su concreción material.

La arquitectura tradicional en sí ya no tiene la **agilidad** para competir con lo mediático y el ritmo de difusión de la información. Nuevamente, los rascacielos tradicionales, las grandes estructuras de hormigón armado... ya no reflejan los estados de nuestra cultura. El **aspecto constructivo** de la arquitectura, basado en la **materia** y la **permanencia**, se ve puesto en crisis por el **peso de las ideas** y de la **imagen**, cada vez más incentivadas por las posibilidades de crecimiento que la tecnología le da.

Así, el desarrollo tecnológico se concreta como un aliado de la arquitectura, ampliando sus referentes formales y figurativos, sus posibilidades de «vuelo creativo» y de expansión, y consecuentemente, las de nuestros sentidos, los que se ven sometidos a nuevos estímulos y propuestas.



Es, a su vez, paradójico pensar que, dado el **origen artificial** de la **tecnología**, el estímulo y la herramienta que recibe el hombre no es nada más y nada menos que una extensión de su propia mano creadora.

«La ciencia y la tecnología se multiplican a nuestro alrededor. Cada vez más, son ellas las que nos dictan el lenguaje en que pensamos y hablamos. Utilizamos ese lenguaje, o enmudecemos.»
J.G Ballard, Crash (1973).

3.0.- Arquitectura Futurista (la posición)

Ninguna actividad artística ha tenido tanto un carácter de displicente **anacronismo** como la arquitectura.

La concepción arquitectónica «futurista» puede resumirse en dos términos: **lirismo** y **dinamismo**. Ellos han caracterizado la llegada de la **estética futurista**.

La visión **lírica** de la idea arquitectónica futurista encuentra su equivalente estilístico en el **dinamismo plástico**, y la concepción de sensaciones de **fluidez** y **etereidad**. Pero esta visión no configura universales, es única y distinta en cada caso.

La vida es movimiento, cambio; las estéticas futuristas refieren al movimiento y la transformación, y la arquitectura «futurista» es, por lo tanto, aquella del **movimiento** que se adapta a nuestros días y a nuestra imaginación de un futuro emergente del hoy, **materializado en el espacio**. Por consiguiente, la arquitectura futurista no debe verse sólo como un desarrollo más de la evolución estética de la arquitectura hacia una adaptación puramente estilística o formal, sino como una **visión espiritual del mundo sobremoderno** y de las nuevas fuerzas que en él se desencadenan en potencia.

El dominio del **aire** y de la **velocidad**, la exploración del universo a través de sondas, el vértigo del ciberespacio... han enriquecido nuestra sensibilidad con nuevos valores emocionales y nuevas posibilidades estéticas. El reino **de la máquina y la tecnología** nos ha abierto de par en par nuevos horizontes estilísticos, porque paisajes mecánicos y artificiales desconocidos se presentan ante nuestros ojos, oteados del más allá, que abrevan en las vivas fuentes del infinito.

Actualmente se persiguen nuevos horizontes en el campo del diseño espacial. Estos apuntan a la **ligereza**, la **transformación** y la **movilidad**. A la velocidad y al concepto de **espacio en movimiento**. Nuevos horizontes que se vislumbran a través del descubrimiento de nuevos caminos. Nuevas formas de estudio de la espacialidad y la forma concebidas íntegramente como entes reguladores de nuevos mundos. Mundos como el del **ciberespacio**. Mundos donde los caminos salen de lo convencional priorizando la vivencialidad y la



experiencia por sobre la razón técnica y la condición constructiva. La construcción virtual de objetos combina **espacio, tiempo e información** para concretar una experiencia espacial rica y cognoscitiva donde la **memoria** y la **percepción** ayudan a decodificar el medio. Esta construcción espacial alude al par real con el cual el espectador está familiarizado disparando esquemas de relaciones inconscientes ya no tan complejos como los propuestos. La **experiencia arquitectónica** se convierte en un juego de **expectativas, memoria y asombro**.

«Somos libres y confiamos en nosotros mismos. Podemos aceptar este desafío y diseñar las imágenes que se nos acercan cada vez más rápido y frente a la manera de espacios arquitectónicos nuevos y simbólicos. **Espacios arquitectónicos que ya no proceden de la tradición, sino de un mundo de conceptos, de un mundo virtual**» (la negrita es mía)
Herzog & De Meuron¹³.

Todos estos horizontes se ven extendidos ilimitadamente abordados por una nueva gama de posibilidades de representación y materialización que nos brinda el avance tecnológico. La posibilidad de construcciones virtuales y simulaciones espaciales amplían sobremanera la capacidad creativa del **diseñador** permitiéndole escapar de su entorno cultural para sumirse en un nuevo espectro de posibilidades que se desprenden de todo lo conocido y buscan nuevos esquemas de relaciones. Se accede a la generación de un sin fin de paisajes de información (**datascapes**) que permiten recrear desde las situaciones más verosímiles hasta los recorridos más delirantes. Lo utópico pasa a ser algo accesible.

El interés en la **tecnología constructiva** y en la **física edificatoria** resulta indicativo del furor que rodea al aspecto tecnológico que desde hace tiempo acompaña a la arquitectura.

El objeto toma **nueva relación con el entorno**, concibiendo una **extraña conjunción de fuerzas y tensiones**. La manipulación intencionada del plano en el que se apoya el objeto se vuelve cada vez más patente en las obras de arquitectura, manifestándose éste como una extensión del proyecto. El tiempo en el recorrido (o en los recorridos, porque la multiplicidad es un valor) hacia y dentro del proyecto se vuelve tan importante como la estructura del proyecto mismo.

Esta cuestión de **tiempo** es una de las variables que hoy **regulan una nueva estética**. La nuestra no es una cultura de detalles ni de absolutos. Todo se desarrolla a gran velocidad y esa velocidad, que implica un acortamiento de los tiempos de percepción, presupone una nueva y distinta forma de ver.

«- A veces pienso que los automovilistas no saben qué es la hierba o las flores, pues nunca las ven lentamente – (...) – Si usted les señala una mancha verde, ¡oh, es pasto!, dicen, ¡eso es hierba! ¿Una mancha rosada? ¡Un jardín de rosales! Las manchas

13. Estudio de arquitectura suizo. Autores del Tate Gallery. Famosos por el minimalismo y la síntesis de sus obras y su orientación hacia la experimentación con la materialidad de los objetos.



blancas son edificios. Las manchas oscuras son vacas (...) ¿Ha visto esos anuncios de ciento cincuenta metros a la entrada de la ciudad? ¿Sabe que antes eran sólo de quince metros? Pero los coches empezaron a pasar tan rápidamente que tuvieron que alargar los anuncios para que no se acabasen demasiado pronto.» Ray Bradbury¹⁴ – Fahrenheit 451 (1953)

El edificio deja de conceptualizarse como un mero contenedor y pasa a ser un elemento proponente de nuevas espacialidades y sensaciones que interactúan con el espectador, capaz de **tomar siempre nuevas formas** y de **evolución permanente**. Sensaciones que se encierran en sí mismas para interconectarse fugazmente o superponerse conjugando variables antes no tenidas en cuenta estableciendo un juego de valores enriquecido por esa posibilidad de **experimentación**. No prioriza el intelecto, prioriza automáticamente la experiencia directa, la **experiencia sensorial del espacio**, de los materiales y de la luz.

Este juego de diversidad devino en una especie de tendencia que ya no respeta una postura ni un sistema. Más bien se abre a un espectro de multiplicidad de formas y resoluciones del espacio, conformándose un lenguaje nuevo e **híbrido**, y por lo tanto, **elástico** y **cambiante**. Tal vez un reflejo de nuestra cultura, de la sociedad de hoy. Una sociedad saturada de información.

La alta evolución de la forma y la manipulación del espacio, están deviniendo en nuevas expresiones cada vez más sintéticas y contundentes, y, en esos términos, altamente expresivas.

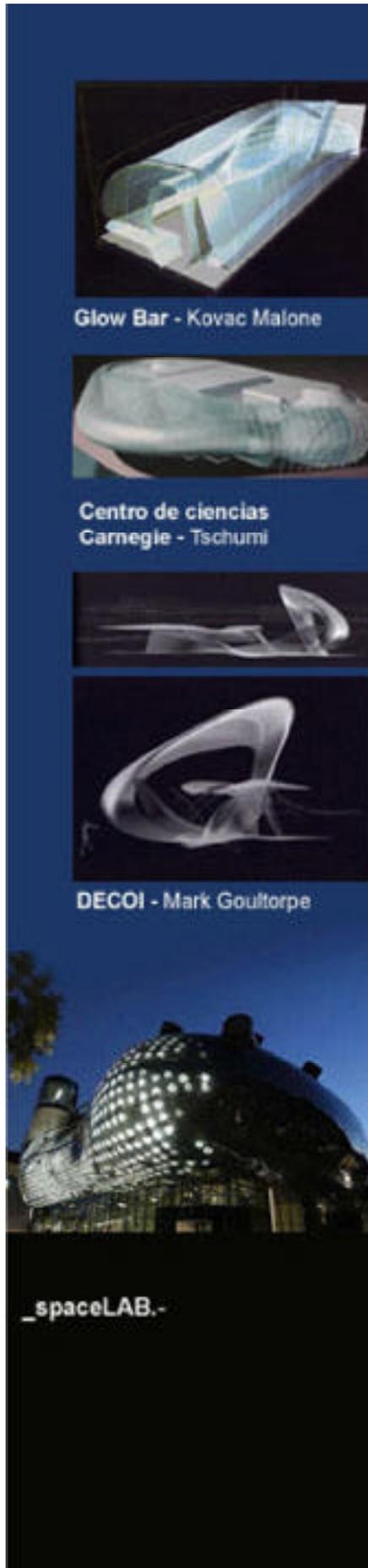
Hoy, el diseño alcanza todos los campos y toca a todos los objetos, con lo cual, nos encontramos en un mundo lleno de símbolos. Por eso, el objeto de arquitectura comienza a manifestarse como elemento que se jerarquiza a sí mismo, que vale por sí mismo, por su valor espacial y sensorial.

Y en una época que justamente, como dije al principio, ya nadie se sorprende de nada, se requieren estímulos más fuertes que nunca para despertar los sentidos: la música se escucha más fuerte, los carteles publicitarios son cada vez más grandes, las películas recurren a mayor cantidad de efectos, la arquitectura se ofrece a la captación sensual.

Esta persecución de **sensaciones extremas**¹⁵ se manifiesta no sólo en la fría transparencia y suavidad de los cristales o la crudeza impactante de los metales, sino también en el poderío táctil de los volúmenes y el asombro visual de las envolventes.

14. Escritor norteamericano autor de novelas, cuentos cortos, libretos y poemas, nacido en 1920. Visionario del futuro escribió obras como «Las Crónicas Marcianas», Fahrenheit 451" y «Las Maquinarias del Placer».

15. Tal es el caso de los deportes extremos, que tienden a llevar las sensaciones de peligro, vértigo y excitación al máximo a través de experiencias que hacen aumentar la adrenalina en el cuerpo de quien los practica – bungee jumping, base jumping, rafting, wall climbing, etc.



Eso sí, decir que los arquitectos persiguen una arquitectura sin **alusiones simbólicas** no quiere decir que ya no exista significado, sino que la tendencia de corrientes anteriores en el tiempo por encontrar significados escondidos en todas partes se ha convertido en algo superfluo y hasta incómodo, por la simple razón de que dicho significado casi nunca existe. A cambio, tenemos un significado que se manifiesta en la propia apariencia de la arquitectura y en cómo se utiliza y, sobre todo, en cómo se **experimenta**.

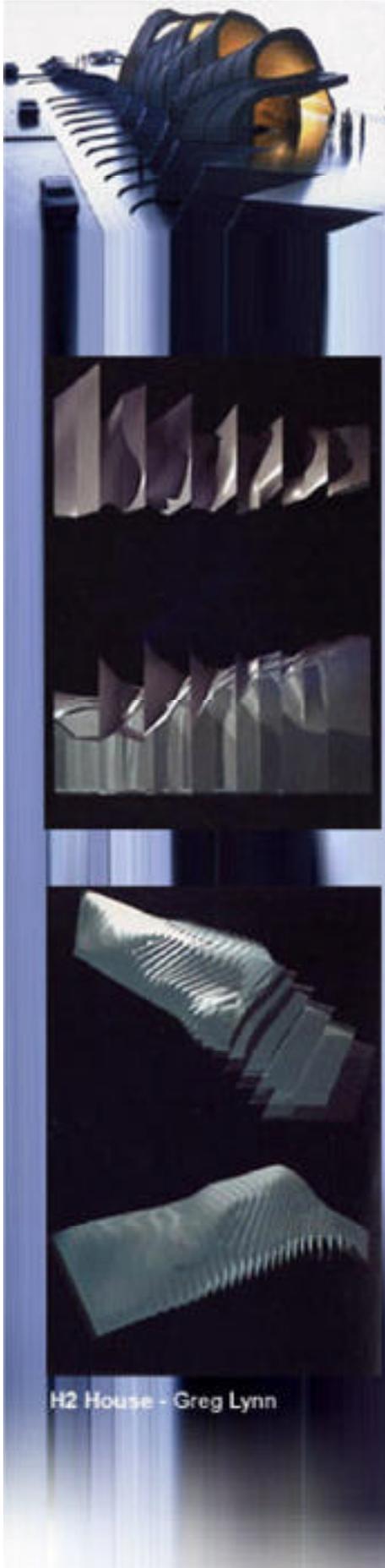
4.0.- Mi proyecto – Ego Futurista (el objeto)

4.1.- El contexto

Puerto Madero es un extenso conjunto de **170 ha.** que funciona de fuelle entre la ciudad y el río, Abandonado y hasta vedado su ingreso por años, desde finales de los '80 cobró nueva fuerza a través de un plan de restauración y reciclaje propuesto por el gobierno de la ciudad y emprendimientos privados. Su ubicación vecina a la zona céntrica, lo extenso del área y su conexión con el paseo ribereño lo hacían apropiado tanto para la instalación de actividades comerciales y administrativas, como para constituir un espacio de extensión recreativa. Diversas circunstancias trabaron la materialización de su desarrollo. En **noviembre de 1989**, mediante un convenio entre el Ministerio de Obras y Servicios Públicos de la Nación, la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires y la Secretaría General de la Presidencia de la Nación, se creó la Corporación Antiguo Puerto Madero S.A., transfiriéndole el dominio del área y confiriéndole el poder para llevar adelante su desarrollo urbano. Su gestión hizo posible la recuperación de esta estratégica zona, representando por su envergadura y repercusión **el desarrollo urbano de mayor importancia emprendido en Buenos Aires**, con trascendencia internacional.

Se le destinaron nuevos usos, se armó un nuevo **master plan** y se rehabilitaron viejos edificios. Actualmente representa una de las áreas más prometedoras y populares de la ciudad.

Este sector, en auge, y tan popular actualmente, se presenta tanto **natural** como **artificial**. En esencia pretende ser un sector que equilibre un planteo urbano «artificial» con un sector «verde» en la ciudad. La disposición **racional** y **controlada** del elemento «natural» del conjunto (como es la reserva ecológica, la cual fue especialmente construida) lo convierte, analizando su totalidad, en un planteo **artificial**, destinado al uso de un público más bien elitista (aspecto disminuido por el carácter bucólico que tomó todo el sector de la Costanera Sur como espacio de recreación de fin de semana).



A mi forma de ver, su disposición ordenada y controlada acentuada por una **uniformidad tipológica y formal**, genera, a través de los elementos emplazados en ella, una acentuada gradación del espacio urbano hacia el río. Los distintos elementos que aparece – la vías de tren, los docks, los edificios – disponen barreras que entorpecen la percepción de esta gradación, generando grandes espacios contenidos como vacíos. A su vez, esta vacuidad que determina el espacio público se redefine como situación **intersticial** por su notable fluidez y la posibilidad de brindar **grandes perspectivas**.

4.2.- El tema: Museo de Arquitectura

Museo: Institución cuya finalidad consiste en la **conservación** de aquellos objetos que ilustran los fenómenos de la naturaleza y las actividades del hombre, y en la utilización de los mismos para el **desarrollo de los conocimientos humanos**. (la negrita es mía)

Diccionario Larousse Ilustrado.

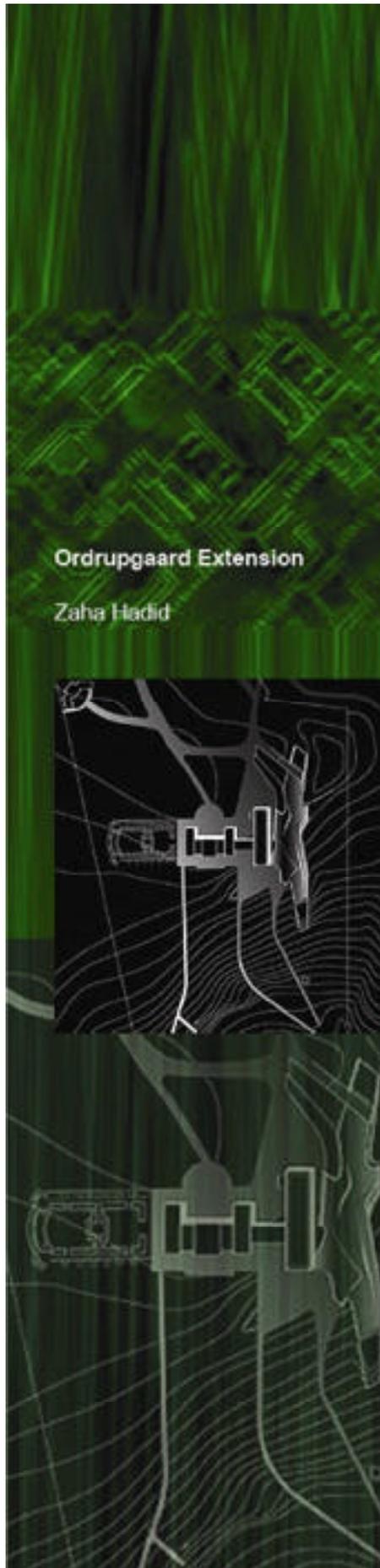
«El arte del siglo XX quiso ser distinto, revolucionarse y transformarse. Lo hizo. El propio arte trajo el fin de una concepción de siglos acerca de qué era el arte. Trajo nuevos papeles para sí mismo en relación con la sociedad, con la economía, con la cultura. Su nuevo papel, nuevo concepto de sí, nuevas formas y soportes exigieron museos en los que **obra y espectador entablasen un tipo de relación perceptiva** muy distinta al que ofrecían los museos de fachada neoclásica. Ya se ha probado y comprobado que **un museo puede y debe ser algo más que un espacio continente de obras**. También puede ser una obra de arte que trabaje sobre los sentidos, que los altere: desconcertando, recordando, mixturándose con otras ideas espaciales, formales o de uso, y las costumbres; transmitiendo o intentando transmitir a través de los quiebres y el enfurecimiento formal de su propia génesis, creando así lugares místicos de espacios divinos y alienantes.» (la negrita es mía)

La metamorfosis Por Fredy Massad & Alicia Guerrero Yeste – Revista Summa+ #52

Anteriormente, el **museo**, como depositario de objetos significantes, era un tipo de construcción hecho para conservar y exponer los valores concertados por la posmodernidad. Actualmente, el museo ha perdido esa actitud pasiva, convirtiéndose en **nuevo campo para la exploración arquitectónica**. Concentra en sí un amplio carácter social y cultural, de espacio fluido y cambiante, devenido de su calidad de edificio semipúblico.

Físicamente, y desde el punto de vista de la arquitectura, un **museo** podría sintetizarse como un objeto concebido a modo de **contenedor** de un objeto o un grupo de objetos que conforman una **muestra o exhibición**. El objetivo dual de este edificio **contenedor** es el de generar un recorrido que transporte al espectador a través de diversas situaciones que son en sí mismas básicamente estancas, que él mismo recrea para ponerlo en contacto con lo que se encuentra exhibido.

En un museo, entonces, se da la convivencia de dos situaciones espaciales distintas: la del **espacio dinámico y recorrible**, y la del **espacio estanco y de contemplación**.



Se contraponen conceptos de fluidez y de contención y se vinculan diversas situaciones.

Cerrado a sí mismo, cuenta con un alto grado de neutralidad y de diálogo para con todos los elementos que alberga en su interior.

«Un espacio de exhibición (...), según nosotros lo percibimos, es un **espacio sencillo y eso es lo que lo transforma en difícil**. (...) Ese espacio sencillo que se requiere es un caso extremo, una especie de radicalización de la normalidad, un lugar que se desvía tanto de sí mismo que crea una tensión, una concentración espacial que se transfiere a la obra de arte y permitirá una percepción del arte mucho más directa y más fuerte de lo que los visitantes están acostumbrados.»

Herzog & De Meuron.- Tate Gallery

Un caso muy particular de museo y que, acorde a todo lo expresado me interesa particularmente, es el proyecto del **Museo Guggenheim Virtual**¹⁶.

«En 1999, el museo Solomon R. Guggenheim encargó a Asymptote Architecture proyectar y realizar un museo absolutamente nuevo en las redes del ciberespacio. El Museo Virtual Guggenheim es una experiencia arquitectónica **pluridimensional, navegable, controlada** y accionada por los visitantes en línea. El trabajo reúne las innovaciones del sector de la tecnología de información digital con un nuevo tipo de manufactura espacial y de experiencia arquitectónica. En este género inédito de arquitectura es necesario tener presentes numerosas condiciones. Una de ellas es el **espacio físico arquitectónico**, tal como lo habíamos conocido siempre, en el cual destacan la **apariencia, la forma** y la **permanencia**; otra es la condición, menos familiar, en la cual lo **virtual**, en cuanto experiencia cercana a aquellas de los medios, define un territorio en el que la estabilidad y la actualidad son contenidos de una realidad inefable. Los recorridos que seguirán estos diferentes aspectos de la producción arquitectónica serán, ciertamente, convergentes, sobre todo porque estamos cada vez más inmersos en los ambiguos territorios que existen actualmente entre lo real y lo virtual.» (la negrita es mía)

Hani Rashid arquitecto, miembro fundador del estudio Asymptote Architecture

El Museo Virtual Guggenheim aloja numerosas obras creadas específicamente en y para la esfera de los medios digitales interactivos. Estos proyectos permiten la participación simultánea e interactiva en una escala global y son accesibles y estimulantes. De esto resulta la apropiación, en tiempo real, de la información y del espacio de los datos, acompañada de un nuevo tipo de experiencia museística. Gracias a este nuevo servicio, el arte virtual y las colecciones de arquitectura son frecuentadas y, de hecho, afectadas, por una reconfiguración de la modalidad perceptiva, que redefine la experiencia de ver arte. El **Museo Virtual Guggenheim** fue proyectado para alentar formas de arte sorprendentes y desconocidas, forzando a los artistas a reinventar el propio papel y posición en términos del flujo tecnológico y de la inédita eficacia de un radio potencial de acción global. La arquitectura del Museo **Virtual Guggenheim** se coloca deliberadamente entre estos dos distintos paradigmas: el museo como

16. Es un ejemplo que elegí por contener dentro de su programa la incorporación protagonista de un diagrama con características espaciales absolutamente virtual.



experiencia estética y como lugar de una nueva ética. Las formas, espacios, interfases y lugares resultantes, forman una estructura precisa y abierta.

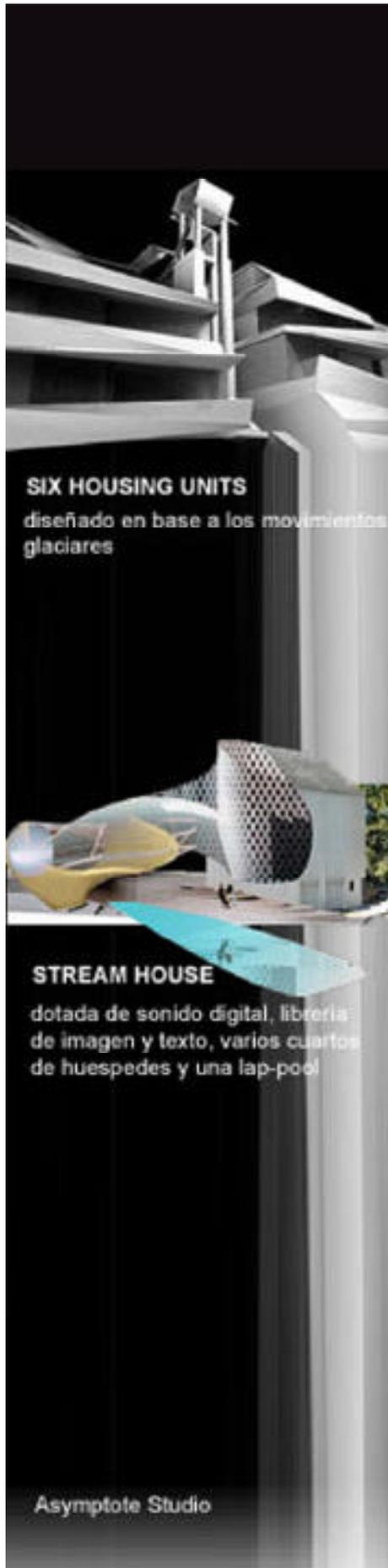
«El arte que nace de las **tecnologías digitales**, de la cultura de los medios y del Internet, es menos manejable en función de los instrumentos tradicionales de conservación material y enmarcamiento. Los parámetros con base en los cuales se definirán los futuros espacios de los museos son los **medios**, la **tecnología** y la **información**. Ciertos aspectos institucionales ya comenzaron a ser desmantelados en términos de la concepción tradicional del arte como estética, representativa o monumental.»
(la negrita es mía)

Hani Rashid arquitecto, miembro fundador del estudio Asymptote Architecture

Las posibilidades digitales en las cuales hoy estamos inmersos nos incitan a repensar el museo no tanto o no sólo como un nuevo esfuerzo formal o como tipología, sino, sobre todo, como un lugar de condición **imprevista e impredecible**, como un lugar de **desdoblamiento** y, lo más importante, como un lugar de **transición fluida y permanente**: una **arquitectura del flujo**. El nuevo museo no ostentará grandes vestíbulos de ingreso ni un aspecto exterior de baluarte; sino, más bien, uno podrá deslizarse inadvertidamente a través de una epidermis, o moverse a través de interiores ambiguos. Las superficies nos permitirán **observar, percibir** e, incluso, **incidir** en el arte y alterarlo en el momento en que lo visitamos. La epidermis externa, en sí misma, podrá suspenderse en una permanente y, a la vez, mudable condición de transición, sujeta a las **inflexiones** y a las **metamorfosis** causadas por las **influencias electrónicas** y por un «gusto» (que ya excede el campo de lo arquitectónico) cada vez más marcado por la imagen de «**transformable**». Los criterios para que esto ocurra podrán ser generados por el arte mismo, por las prerrogativas de los curadores, por las preferencias de los visitantes, por el patrocinio privado, por la utilización de los espacios, etcétera. Estos agentes de cambio y alteración deberían, en última instancia, ser capaces de reconfigurar no sólo nuestra percepción y experiencia del arte, sino también a la arquitectura.

Ahora bien, a mi entender cuando hablamos de **museo de arquitectura** aparecen nuevos puntos a tener en cuenta. La naturaleza del **contenedor** pasa a ser la misma que la del **contenido**. La vinculación que existe entre el objeto y lo expuesto se vuelve más directa, convirtiéndose el edificio en parte de la exposición. El **tema** y el **programa** convierten al mismo edificio simultáneamente en parte de la muestra y en contenedor de la misma.

Su acción de envolvente ya no es pasiva y meramente vivencial como la de un museo común. La experiencia deja de ser la del espectador que es transportado a través de la muestra. Ahora el edificio participa **activamente** mostrándose como **objeto expuesto**. Su conexión pasa a ser con el espectador y con la muestra a la vez. Su calidad de envolvente deja de tener un mensaje meramente metafórico para ser, a la vez, explícito y más comprometido.



4.3.- El proyecto - la máquina

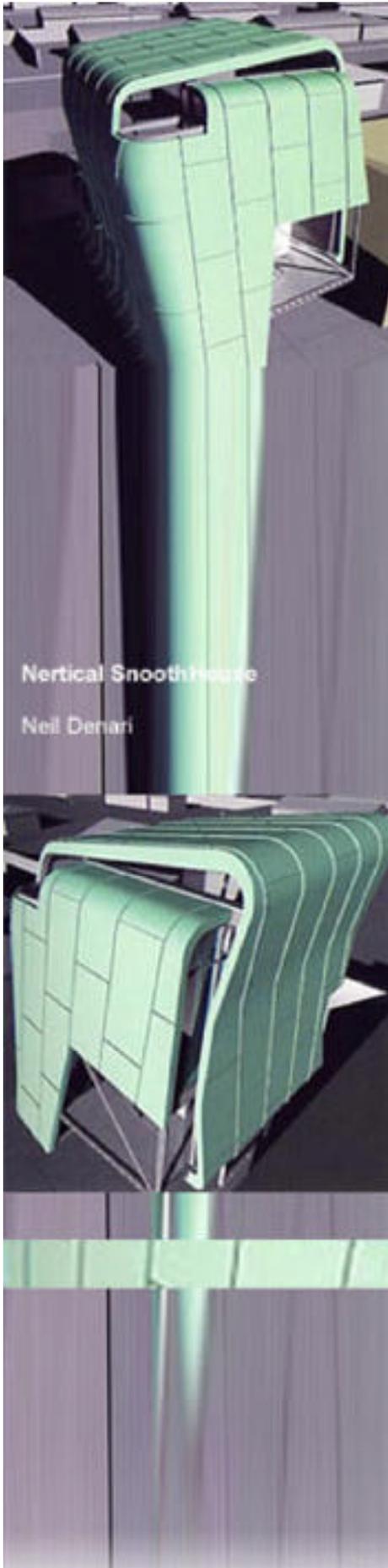
La **base ideológica** en la cual se concibe el proyecto se determina por la **sumatoria** y **superposición** de distintas posturas en cuanto a diferentes aspectos o puntos de análisis que conciernen a la génesis **formal, espacial y vivencial** del objeto. De hecho, podemos hablar de un proceso patente de convergencia e **hibridación** que se resume en el objeto arquitectónico.

En primer lugar y bajo la certeza del objeto arquitectónico como hecho **cultural**, distinto de aquello que entendemos como **natural**, es determinante la necesidad de acentuar la **artificialidad del edificio** (condición que se va a ver reforzada apelando al concepto de singularidad y ajenidad), desprendiéndose así la idea de «**nave**». Nave entendida como paralelismo a los vehículos generadores de espacios contenedores capaces de conformar espacios transitorios pero habitables (transatlántico, aeroplano, nave espacial). En una **nave** todo es **artificial** y todo está determinado por las voluntades autodefinidas del proyecto en sí mismo. El contexto, o mejor dicho el «**afuera**», lo contextual, puede ser natural o artificial, pero siempre es ajeno y circunstancial al espacio interior. La intencionada **manipulación del suelo**, como material urbano en los espacios exteriores del proyecto, se adscribe también a esta búsqueda de **artificialidad** y **complejidad**, dictada por el uso de direcciones o tensiones estrictamente subordinadas al vértigo. En un medio sumamente afectado por la intervención humana, un objeto aún más **artificial**. Volúmenes **autocontenidos** en o sobre el terreno, transformándolo, y no como consecuencia de éste. En base a esta preconcepción podrán distinguirse distintos recursos analógicos que tenderán a acentuar el carácter «**autárquico**» del proyecto, quizás tomando a la utopía que despliega la **ciencia ficción** como referente cultural y a **Lebbeus Woods** como exponente.

Debiendo hablar de referentes arquitectónicos, podríamos citar a las arquitecturas de **Peter Eisenman**, **Daniel Libeskind**, **Ben Van Berkel**; o incluso a **Lebbeus Woods** a quien antes mencioné. Pero principalmente, a la obra de **Zaha Hadid**.

En el caso particular de **Zaha Hadid**, nos interesa su particular preocupación por la **articulación del espacio público** del entorno con el espacio público propio del edificio, retomando intuitivamente las características del primero para producir analogías potencialmente productivas que inspiren la creación de nuevos **paisajes artificiales**. Es decir, tanto el carácter natural como construido del entorno son tomados como un accidente geológico o topográfico, y de esta misma manera es pensado el nuevo edificio.

«Tal vez de manera sorprendente, esta arquitectura resulta ser eminentemente **contextual**. Sólo puede existir con esta forma, en este lugar y con este programa, y sólo puede explicarse a través de las cualidades específicas de este **emplazamiento**. Los múltiples estratos de emplazamiento y el proceso de percepción llegan a ser un atributo del propio edificio, de su específico paisaje



exterior. En la percepción del visitante que se mueve por el edificio. El paisaje exterior (circundante) se transforma en un paisaje 'interior' que, en combinación con el paisaje real, se transforma a su vez en el paisaje exterior (el entorno construido) del nuevo edificio.» (la negrita es mía)

En tiempos de hastío¹⁷ – El Croquis #103, 2001

La **implantación** de nuestro proyecto se determina, también, a modo de analogía, tal vez como la **metaforización** de la configuración del espacio urbano del entorno mediato y la consecuente trasgresión a su identidad perspectívica. Es entonces la **implantación** el punto de partida en el proceso de proyecto, y a la vez el **único anclaje** del proyecto con el sitio. Es decir, se produce una **gestación contextual del proyecto**, en la que también interviene el tema y el programa, pero el desarrollo posterior busca que el objeto se independice del contexto, definiéndose así una **simbiosis dialéctica** entre un contexto dado y un objeto singular que se destaca y se define como extraño en su percepción particular e iconográfico en la visión general.

En cuanto a lo **formal y espacial**, el edificio se compone por **tres volúmenes fracturados**, dos opacos (uno elevado y otro apoyado en el terreno) y un tercero vidriado que materializa la conexión entre los dos anteriores. Existe, así, una cierta inclinación hacia la poética del **deconstructivismo**, en el sentido de lograr espacios y formas que tienen su origen en el conocimiento intuitivo y que responden a geometrías no convencionales, fracturadas, en donde la articulación o el montaje resultan subjetivos y hasta arbitrarios. Esa referencia no incluye el adscribir a la generación de espacios a través de objetos que parecen haber colisionado, sino que se trata, más vale, de una **postura expresionista** en la concepción del objeto, totalmente orientada a la **estimulación de los sentidos**; trabajando con control geométrico, metáforas formales que aluden a la nave y el aterrizaje (y no con formas relativas a lo orgánico) enfatizando siempre el carácter **artificial** antes mencionado. Se aprecia una transformación de un repertorio orgánico a otro **geométrico y racional**, quizá como intención de abarcar todas las posibilidades formales pero logrando objetos que están subordinadas a **vectores** o campos de fuerzas y no a ejes o direcciones de composición. Es decir, se distingue, nuevamente, un proceso más intuitivo que racional en la composición, o un proceso mixto, híbrido, lográndose una inmediatez **vivencial y sensorial** y no un distanciamiento intelectual. A la vez se entiende al espacio como la suma continua de decisiones arquitectónicas comprensibles, que puestas en evidencia consiguen expresar la transparencia intelectual del proyectista desacreditando una interpretación formalista del hecho arquitectónico.

La **distribución funcional** es consecuencia de un planteo circulatorio jerarquizado por el tema. El mismo es **continuo y reversible** a modo de circuito cerrado y posee identidad volumétrica propia. A su vez es forzado por las tensiones impuestas por la morfología y la disposición espacial, dándole un carácter de **fluido**.

17. Observaciones sobre la arquitectura de Zaha Hadid – por Walter Nágeli.



La **estructura** (luego hablaré en mayor profundidad de ella) se acopla o coincide a las voluntades del proyecto en su expresión, pero nunca llega a ser fundante (en lo expresivo) y responde a criterios de **ingravidez** y **atectonicidad** en determinadas situaciones, transfiriendo al proyecto carácter de **liviano** o **etéreo**, o mejor dicho, de **inestable** o **inquieta**. Existe una búsqueda de liberar a la estructura portante de la racionalidad de la ingeniería que se ocupa de la arquitectura, que muchas veces peca de racionalidad económica, para dotarla de una fuerza expresiva que acompañe las voluntades del proyecto.

De esta manera se obtiene un objeto totalmente adaptado a su entorno y nunca subordinado a él. Se trata de establecer un diálogo de oposiciones no absolutas que metaforiza y revaloriza todas las tensiones del mismo. Un objeto sumamente híbrido por anclarse en una amplia variedad de tendencias que se despliegan conjuntamente, tamizando sus cualidades intrínsecas en un nuevo y redefinido diálogo de relaciones formales y espaciales, sin comprometerse con ninguna. Un objeto artificial en su totalidad, profeta de una visión de futuro referido a nada. Un futuro que es la evolución de todo y de nada. Ajeno a su génesis espacio-temporal.

La envolvente

Siguiendo con la analogía de la **nave**, optamos por trabajar la piel del proyecto como un contenedor que asemeja a una **cáscara flexible**, remotamente orgánica, resultado de un elaborado proceso de quiebres y torsiones.

Los elementos que parecen libres dentro del **espacio contenedor** concretan la idea de **vacío controlado** dentro de un **casarón flexible**, caracterizado por una particular sensibilidad hacia lo neutral, indefinido, implícito, cualidades que no se limitan a la sustancia arquitectónica y que hallan una poderosa expresión en una nueva sensibilidad espacial. El espacio, condicionado por las tensiones formales de la envolvente, responde a la idea de continuidad y de espacio potencialmente ilimitado, pero contenido, controlado.

Este **espacio**, que idealmente tiende a traspasar sus propios **límites**, concebido como una distorsión metafórica de la impresión que causan las grandes perspectivas resultantes de la disposición del entorno, combina el concepto de continuidad y fluidez con la de espacios definidos y delimitados particulares interiores, concentrando la atención en el tiempo y la secuencia.

Tanto desde el interior como desde el exterior, los límites del proyecto se expresan como una reducción drástica para lograr una impresión excepcionalmente fuerte. Esta impresión no se suscita a partir de la articulación de ciertos mensajes, sino a nivel **emocional**, desde su propia atmósfera. Espacios suaves y fluidos. Amenazadores y acogedores a la vez determinan **el impacto brutal con el que el edificio dialoga con el entorno**.



spittelvau - viena - suelos

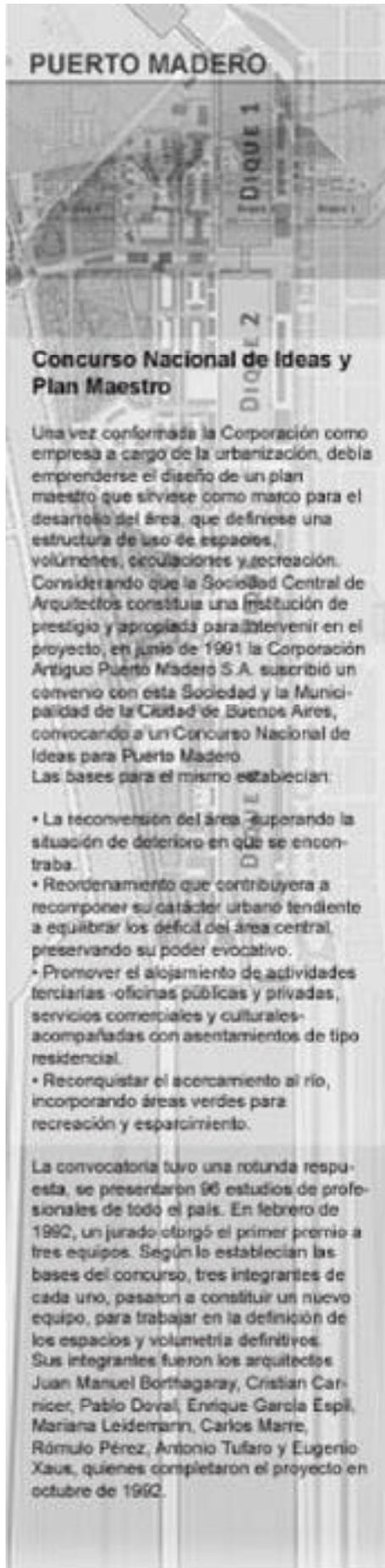
Zaha Hadid

En cuanto a su **lenguaje**, se muestra totalmente **neutro**, o mejor, **ajeno**, desprovisto de cualquier tipo de inclinación o alusión a nada conocido, lo que en su condición de Museo de Arquitectura pareciera ideal.

Por fuera, los **volúmenes** se muestran opacos y pesados. Totalmente revestidos por paneles de una **aleación de cobre, aluminio y zinc** (40x100cm), dichos cuerpos se encuentran fugazmente interrumpidos por rajadas de **vidrio laminado** con carpinterías metálicas que responden más a la idea de «**grietas**» **artificiales o rajadas** que al de aventanamientos tradicionales. En el **interior**, por el contrario, y volviendo a utilizar la estrategia del diálogo de opuestos, éstos se muestran etéreos y casi abstractos, revestidos por **paneles metálicos pintados** (blancos, 40x120cm) tanto en sus cerramientos laterales como superiores. Esas placas se encuentran aleatoriamente interrumpidas por otras, de las mismas proporciones, de vidrio (pintadas de blanco en el interior) que sirven para ocultar los artefactos de iluminación y generar, por esta vía, una atmósfera «irreal». El cierre inferior está materializado por un piso técnico de terminación metálica que descansa directamente sobre el steel deck y que cumple la función técnica de pase de instalaciones y pleno de retorno para el sistema de aire acondicionado. En el sector de exposición subicado en el nivel +6.70, en el sector de la exposición dedicada a la tecnología, el piso es reemplazado por un piso de vidrio laminado de alto tránsito 10+10 apoyado en una estructura de fijaciones de acero inoxidable para poder ubicar toda la panelería por debajo de él. Los **paneles divisorios internos** se materializan como placas de curvatura facetada de aluminio con una estructura independiente, acentuando la idea de **cápsulas libres** dentro de un espacio casi neutral. La sala de reuniones, dispuesta como elemento distribuidor y para acentuar las tensiones, cuenta con un sistema especial de vidrios que gracias a la acción de la electricidad sobre el gas contenido en su doble capa, son capaces de pasar de ser **totalmente transparentes** a ser **totalmente opacos** (que aparte de ser funcional, sirve como elemento alterador en la percepción del espacio). En el encuentro de los muros y el piso se colocó un zócalo metálico de chapa plegada. La **tecnología** se muestra, el **artificio** se celebra.

El volumen que conforma el **acceso** y el **puente** cuenta con su propia estructura de anillas reticuladas vinculadas y arriostradas entre sí, totalmente de acero inoxidable cromado que soporta módulos de **vidrio electrónico** (1x2mts.) capaz de proyectar imágenes y textos generados por computadora, recreando las atmósfera de un espacio «**digital**» virtualmente en movimiento y cambiante en el conector del proyecto.

En sí, la elección de materiales, disposición de volúmenes y aventanamientos está estrechamente vinculada con la organización de las funciones, la **fluidez** y la intencionalidad de calidad de cada espacio. Además, con el tipo de **sensación** que cada uno de ellos intenta transmitir, afirmando el carácter artificial y futurista que la misma composición posee. Se trata, así, que la solución de cada variable, de cada detalle, enfatice el sentido general del **objeto arquitectónico**.



El Soporte

Dadas las cualidades espaciales que perseguíamos en la génesis de nuestro proyecto, el mismo se planteó desde el principio como un elemento utópico libre de apoyos en el espacio. Sin embargo, lo interesante de estos objetos es su enfrentamiento **real** con un lugar determinado y una cultura dada: **la confrontación y la verosimilitud técnico-constructiva del objeto potencian su significado**. Por ello, a medida que nos fuimos adentrando en el proyecto, la necesidad de un anclaje constructivo con la realidad se volvió sumamente necesario para validar la propuesta.

Nuestra primera preocupación fue la percepción estética de lo que fuera a ser la estructura portante de nuestro proyecto. Habiéndonos afianzado desde un principio en la metáfora de la «nave», casi inconscientemente buscamos como referente a otro tipo de edificio que es hoy por un foco importante de interés en la arquitectura: **el aeropuerto**.

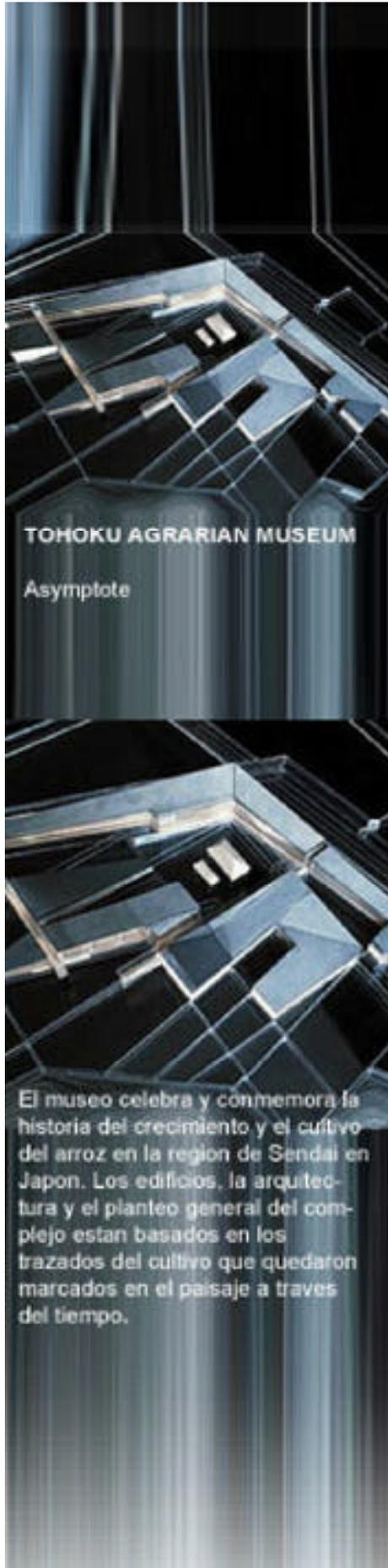
Dotado de una característica **movilidad, accesibilidad e infraestructura**, el aeropuerto representa uno de los ideales más importantes de nuestros días, el acceso ilimitado al mundo, el cual podría compararse con la concepción de museo como **«acceso ilimitado» a la cultura y el conocimiento**, y por ende, al mundo.

En síntesis, los tres cuerpos diferenciados del proyecto están constituidos por un **esqueleto metálico** de anillas enlazadas entre sí por tensores cruzados y horizontales **(1)** a las cuales denominamos **«cuadernas»**. En el caso de volumen **A**, las cuadernas descargan sobre dos gigantescas vigas, las cuales descargan a través de tensores y articulaciones fijas a un sistema de 8 columnas que transforman al cuerpo en un enorme sistema suspendido **(2)**. En el volumen **B**, dichas cuadernas – o costillas – descargan directamente sobre el terreno **(3)**, mientras que el tercer volumen, el **C**, cuenta con una estructura independiente (reticulada) que descarga apoyando en los encuentros con los otros dos cuerpos del edificio **(4)**.

Paisaje artificial

Dos puntos muy tenidos en cuenta desde el arranque del trabajo han sido la vinculación metafórica con el entorno – **gestación contextual** – y el arraigamiento y vinculación del edificio con su plano de apoyo a través de la racional e **intencionada manipulación del terreno**.

Tal y como se viene manifestando en la arquitectura de los últimos años, el edificio no muestra particular interés con el entorno tanto como con demostrar su calidad de artefacto único e irrepetible. Se conforma meramente con emular una proporción que lo vincule con las tipologías existentes y el esbozo de una **metaforización deformada del entorno** (que es la idea base de la morfología general de la propuesta).



«No se trata de rendirse ante la naturaleza salvaje. La cuestión consiste aquí en buscar **analogías potencialmente productivas que inspiren la creación de nuevos paisajes artificiales**, de accidentes geográficos apropiados a nuestros procesos vitales contemporáneos, que son complejos, múltiples y efímeros» (la negrita es mía)
Zaha Hadid – En Tiempos de Hastío – el Croquis #103, 2001

Sin embargo, a la hora de disponer sus funciones presta mucha atención a su orientación. El volumen elevado, que conforma la parte más social del proyecto, y por lo tanto, la más «humana», se levanta permitiendo la visión hacia la reserva ecológica, inmortalizándose en su imagen de nave que se recorta en contrapunto con el horizonte «natural». El volumen que se apoya en el terreno sin embargo se muestra macizo y pesado, como una enorme pantalla que oculta el perfil de la ciudad, ese gigantesco aguzamiento de voluntades artificiales que amenaza con opacar su esencia y debilitar su carácter.

Así, silencioso e inmutable, el edificio se recorta al acecho sobre su entorno inmediato.

5.0.- Mi manifiesto – Catarsis (la conclusión)

«Cada segundo que pasa es como una puerta que se abre para dejar entrar lo que todavía no ha sucedido, eso a que damos el nombre de futuro, aunque, desafiando lo que acaba de ser dicho, tal vez la idea correcta sea la de que el futuro es solamente un inmenso vacío, la de que el futuro no es más que tiempo de que el eterno presente se alimenta.»
José Saramago, «El hombre Duplicado», Ed. Alfaguara (2003).

En la época en que vivimos, en la que todo es comunicación, la tremenda influencia de lo mediático -medios de comunicación, computadora, video-juegos, etc.- en nuestros gustos y hábitos cotidianos da lugar a una nueva forma de ver y de proyectar los objetos. El **universo digital** define otra cultura para el entorno doméstico y público, ya no basada en la **materialidad** o en la **realidad estructural**, sino en la **imaginación en tres dimensiones** (en la realidad virtual e intangible).

Debido a la ausencia de restricciones físicas y mecánicas, la **realidad virtual**, al distanciarse de la realidad presente (tangible), está generando una nueva **expresividad** a la que el diseño está apuntando con entusiasmo. Formas infladas, formas moldeadas, extrusiones, gestualidades, efectos especiales, colores artificiales (derivados de la pantalla y de los rayos catódicos, materiales intangibles...), **todo es posible**. La computadora, como herramienta por excelencia, libera, simplifica y sintetiza el universo formal, haciendo accesibles a la arquitectura mundos hasta ahora reservados a la ilustración, dibujos animados y cómics. La **tecnología digital** nos ilusiona con que todo es posible: viejas películas se actualizan, timbres de voz que antes se lograban sólo a través de la castración, hoy se simulan (Farinelli), series de televisión muestran crímenes del pasado que hoy, gracias a



ella, pueden resolverse (Cold Case), trasladarse físicamente para definir un negocio o acceder a una información no resultan necesarios. A la vez, todo este proceso está **dinamizando una renovación conceptual de los objetos y del hábitat doméstico**.

Por eso, nos encontramos frente a **un futuro que es hoy y es ahora**, un futuro de constante cambio que no se define de manera acabada y, tal vez, no tiene por qué. Un futuro que prescinde de un pasado y que se construye, cambia y evoluciona permanentemente y no necesariamente sobre sí mismo por lo cual resulta, en sí, fugaz y circunstancial. El **mañana** se funde con el **hoy**, porque vivimos en un mundo casi infantil en el que cualquier posibilidad puede ser satisfecha enseguida.

Es una nueva etapa donde todos los valores y pautas que rigen la generación de objetos se ven redefinidas bajo nuevos preceptos e ideas. Los medios de representación y los **métodos proyectuales** en sí no son los mismos y la problemática arquitectónica deja de subyacer en cuestiones de tipo o proporciones, o cuestiones de lenguaje y funcionalidad ya superados, para encarar cuestiones más relacionadas con el espectador y la **experiencia arquitectónica**. Cuestiones que tienen cada vez más que ver con la **anamorfosis cinematográfica** del objeto y la afección del tiempo en él. Cuestiones que hacen referencia a la memoria y a la sensibilidad, a la **experiencia de todos nuestros sentidos**. Una arquitectura dominada por el **vértigo** y la **excitación**.

Vivimos un mundo donde ideas y proyectos que rozan con lo **onírico** o lo **utópico** han alcanzado, gracias a los avances tecnológicos, un **grado de tangibilidad que supera la presencia del objeto construido**.

Somos una cultura básicamente de sentidos e imagen, y son tiempos regidos por lo **extremo**, saturados de información y a una velocidad que limita con el **vértigo**. En este época en la que segundo a segundo experimentamos, vivimos y sentimos nuestro entorno a kilómetros por hora es que la arquitectura tiene que evolucionar, subir un grado y liberarse, abandonando cualquier estereotipo o precepto del pasado para poder lograr que ese segundo que le toca con cada espectador, el instante que tiene de contacto con cada una de las personas, consiga que **otro segundo más le sea concedido**.

«La búsqueda de las formas no es más que la búsqueda del tiempo.»

Paul Virilio¹⁸, «Estética de la desaparición».

Así, nos enfrentamos a una **producción arquitectónica** totalmente nueva que, a su vez, sabe que debe seguir renovándose. Ya nos vemos encauzados en un estilo híbrido que no responde a tendencias ni vanguardias. En realidad, tal vez

18. Paul Virilio, arquitecto y urbanista parisino (1932) autor de numerosos ensayos como «Velocidad y Política», «Estética de la desaparición», «La política de la percepción» y «El espacio crítico».



ni siquiera se lo pueda considerar **híbrido**, porque cuando usamos ese término hacemos referencia al producto de la combinación de dos cosas ajenas entre sí (como dos tendencias), cuando en realidad, cualquier relación de un objeto con algo previo en nuestra memoria, consciente o inconsciente, puede resumirse a una mera interpretación subjetiva de cada espectador, o como una forma de comprenderlo. Es una forma de tratar de comprender al objeto. Eso que hoy tan fácilmente llamamos «híbrido» por no encontrar una clasificación mejor o porque no queremos caer en clasificaciones, es la expresión de una nueva y amplia tendencia que apunta a lo **intuitivo** y lo **sensible**. Una tendencia totalmente libre de antiguos preceptos o formas de diseño, que implica por lo tanto, una **nueva forma de lectura**.

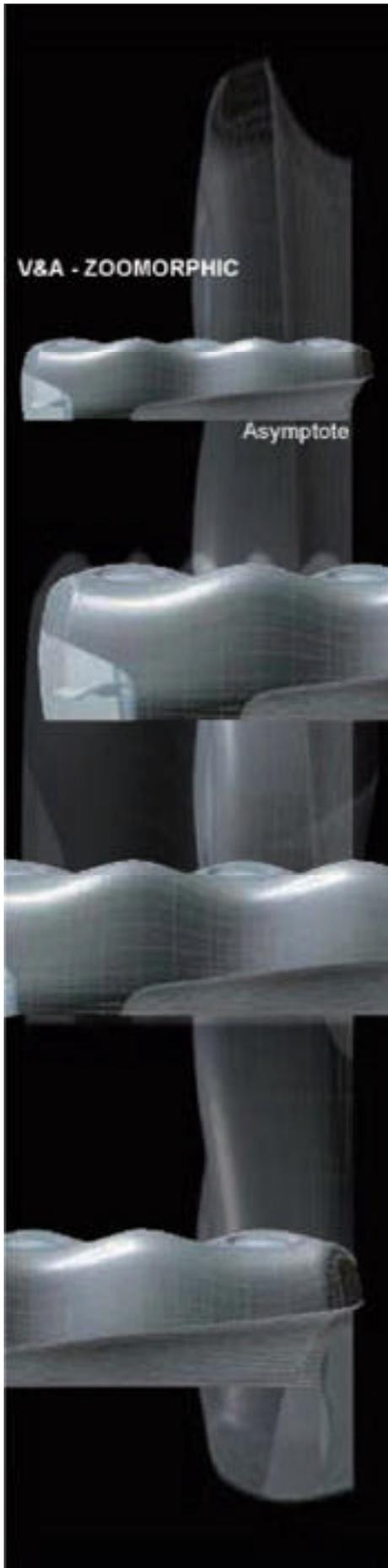
«Hibridarse no implica indeterminación, ni libertad irrestricta (...), ocurre en condiciones históricas y sociales específicas, en medio de sistemas de producción y consumo.»
Nestor García Canclini.

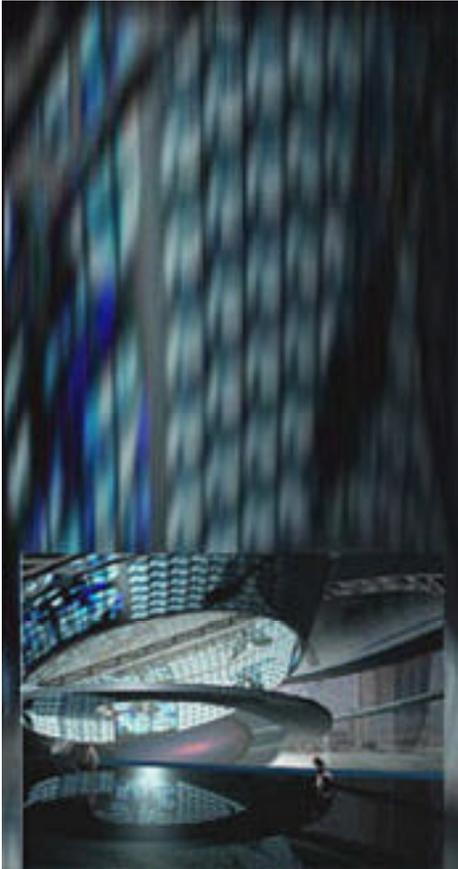
Personalmente, después de mucho experimentar, me siento comprometido con el objetivo de lograr desarrollar una arquitectura innovadora, capaz de alcanzar ese dinamismo, ese vértigo en el espacio que logre asegurarle su permanencia en el tiempo; que logre ganarse ese segundo extra.

Nuevamente (o citándome a mi mismo),

«Sean cuales sean las orientaciones actuales, la próxima cultura será ante todo una cultura dominada por lo **artificial**. Atrás ha quedado un modelo de organización pensado desde un concepto de naturaleza excesivamente inmediateista y construido con intenciones explícitamente miméticas. En el intermedio, la generalización de nuevos sistemas de conocimiento, derivados hacia tecnologías poderosas, capaces de procesos de transformación e innovación absolutamente inéditos, han hecho posible sistemas nuevos de objetos que, en su conjunto, configuran el ambiente del hombre, su **hábitat**, sus **relaciones**.»

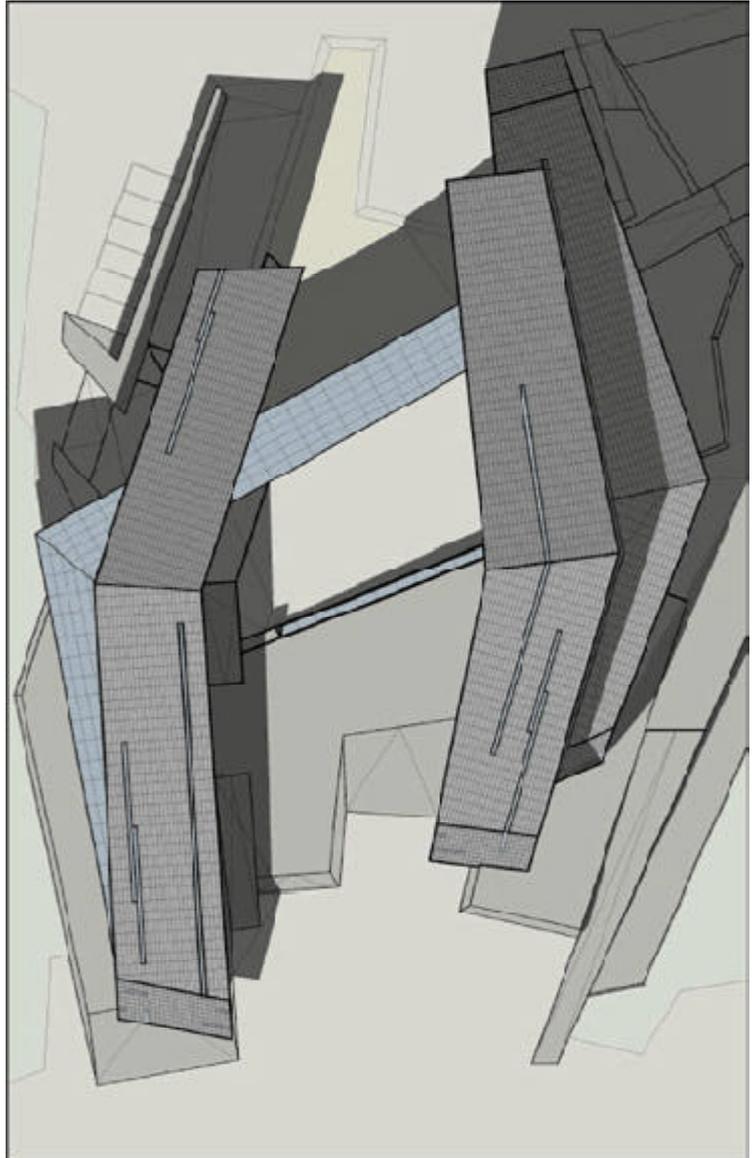
6.0.- Documentación de Proyecto Museo de Arquitectura

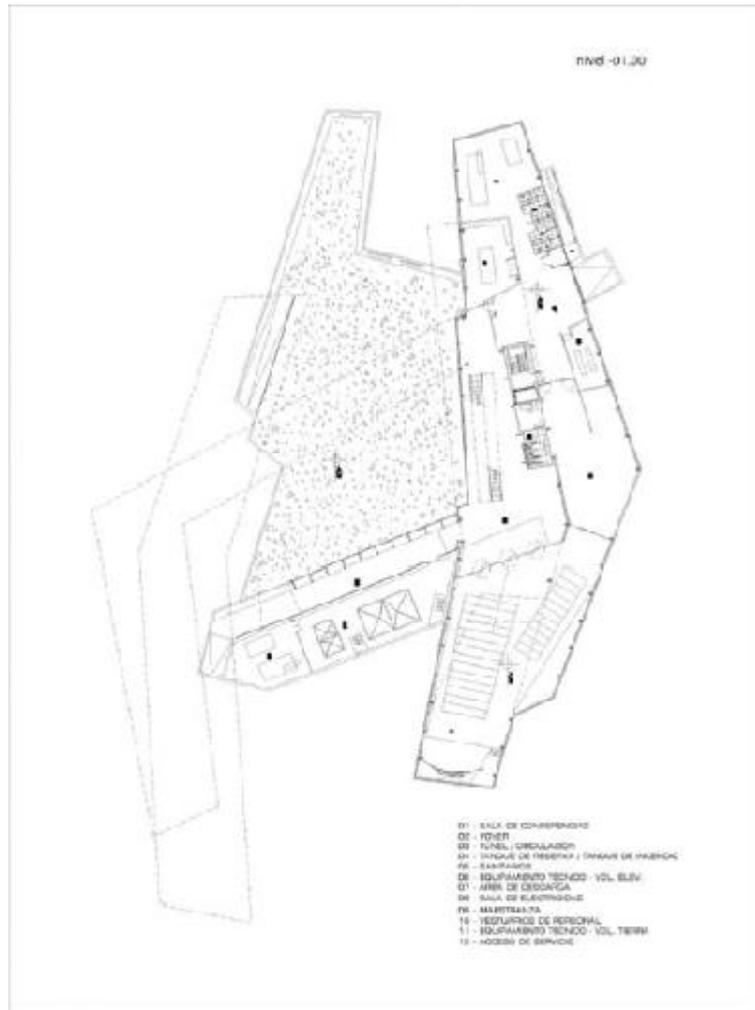
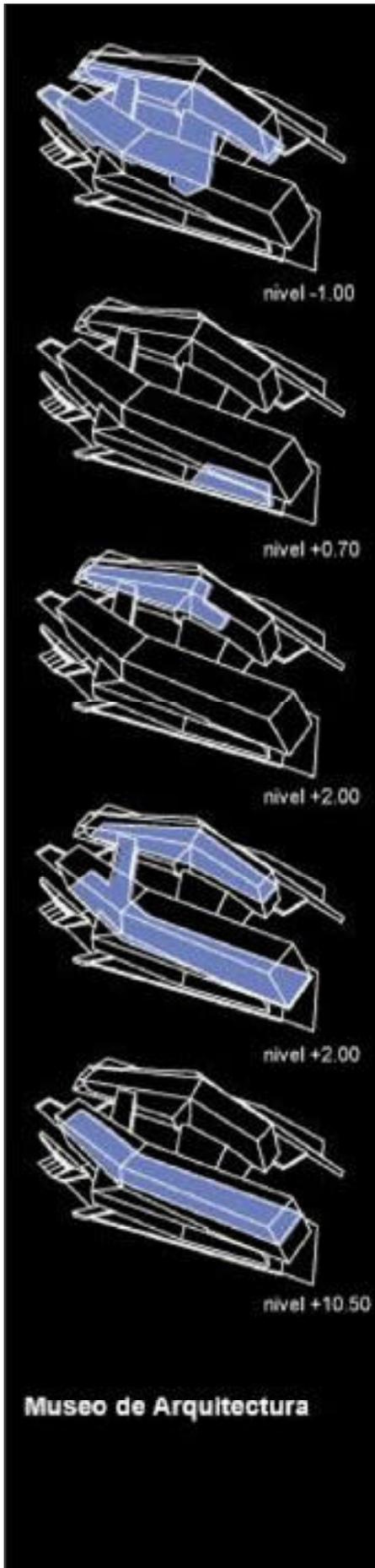


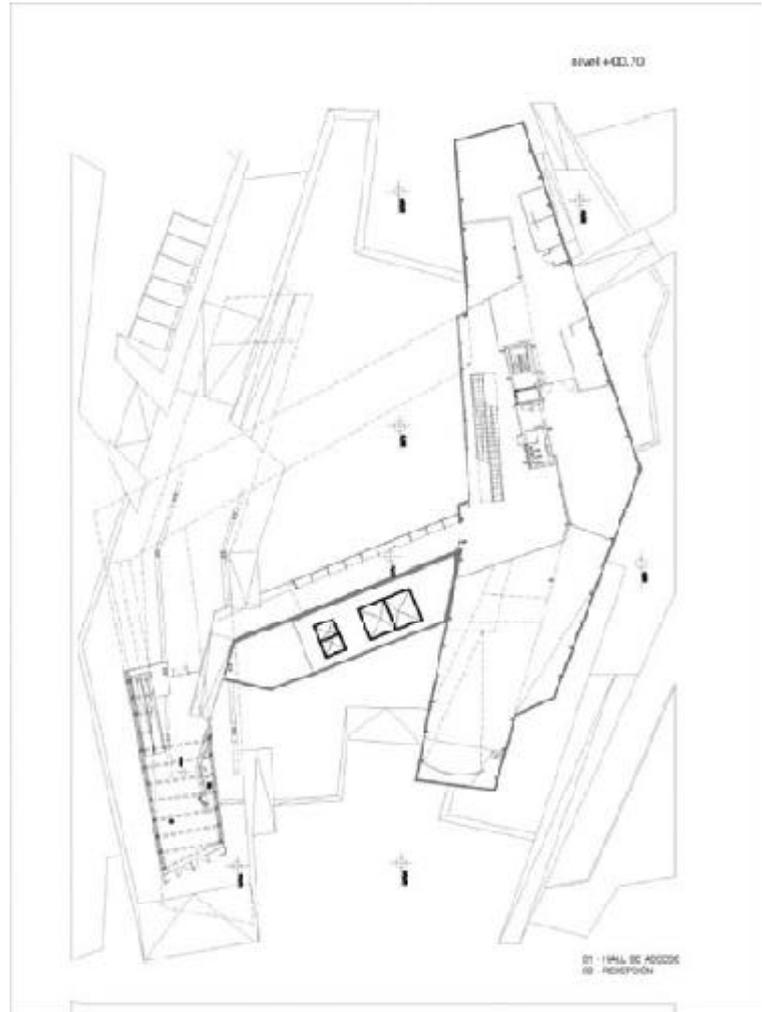


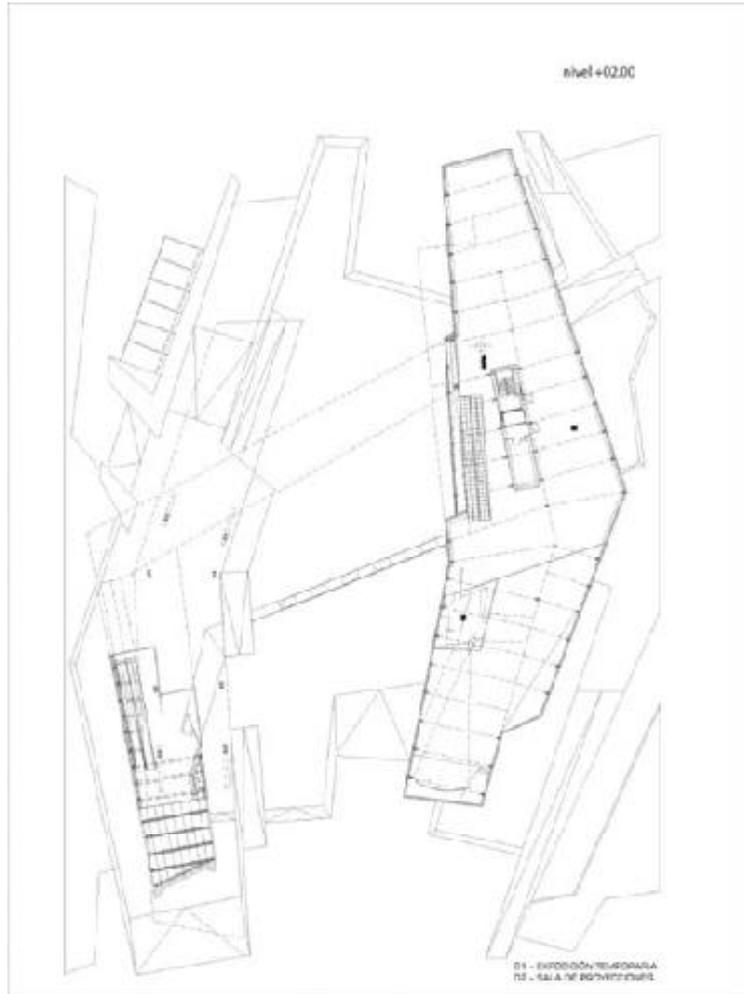
**_ Museo de Cultura y Tecnología
Asymptote**

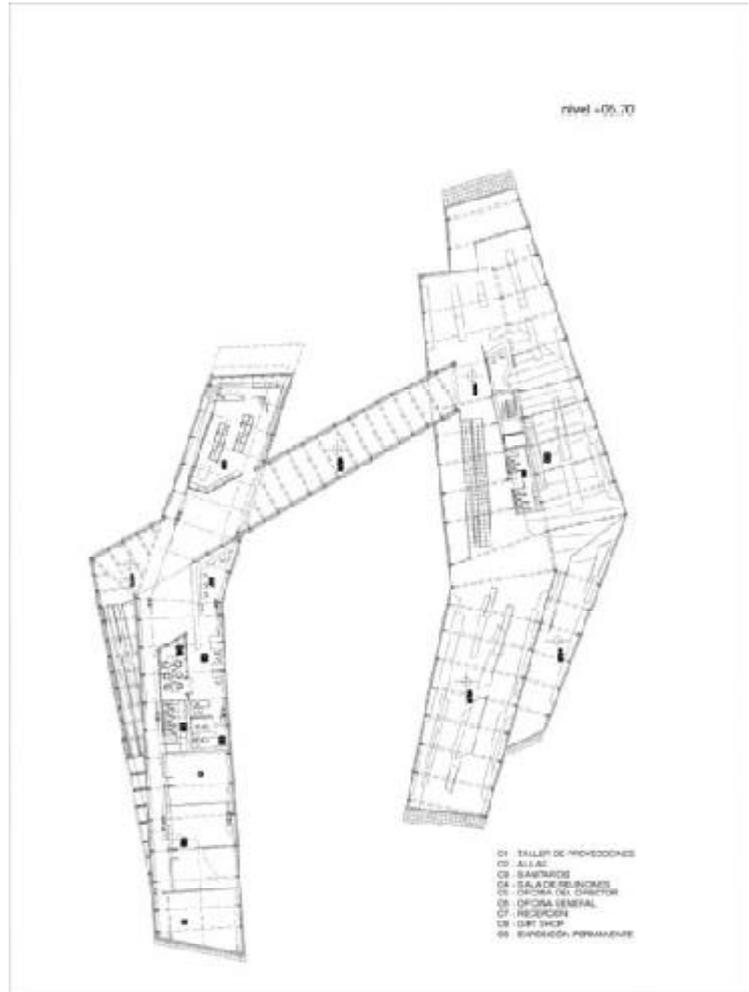
ubicado a orillas del río en Manhattan, la propuesta conforma un verdadero híbrido entre estadio deportivo y centro de convenciones.

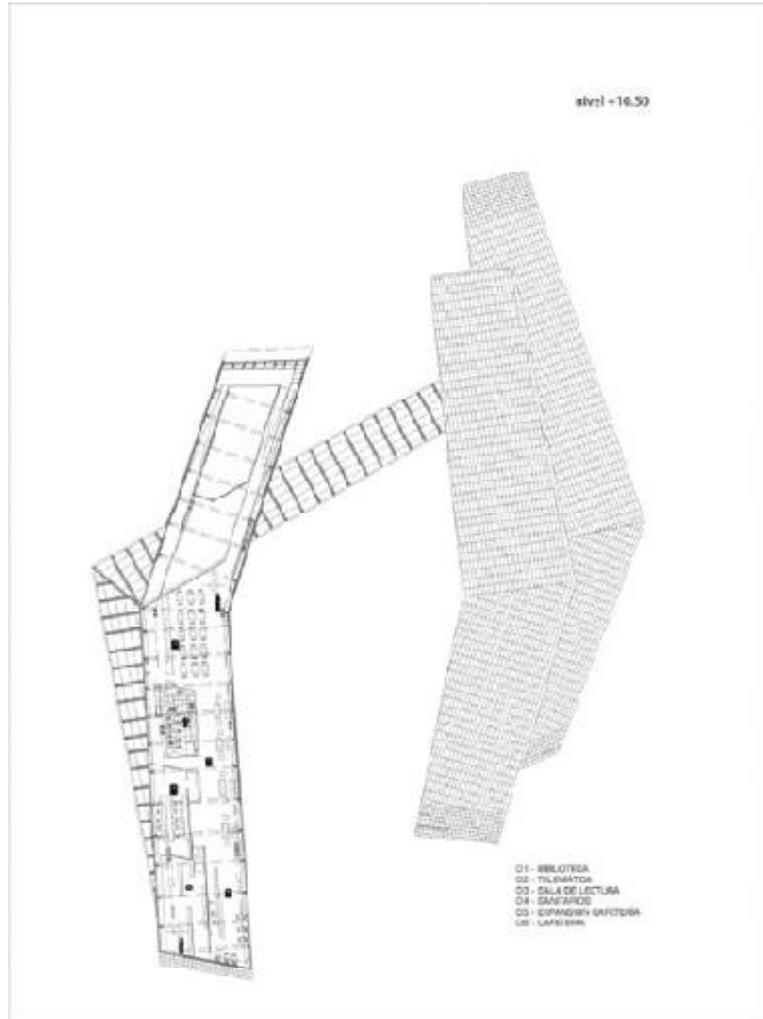


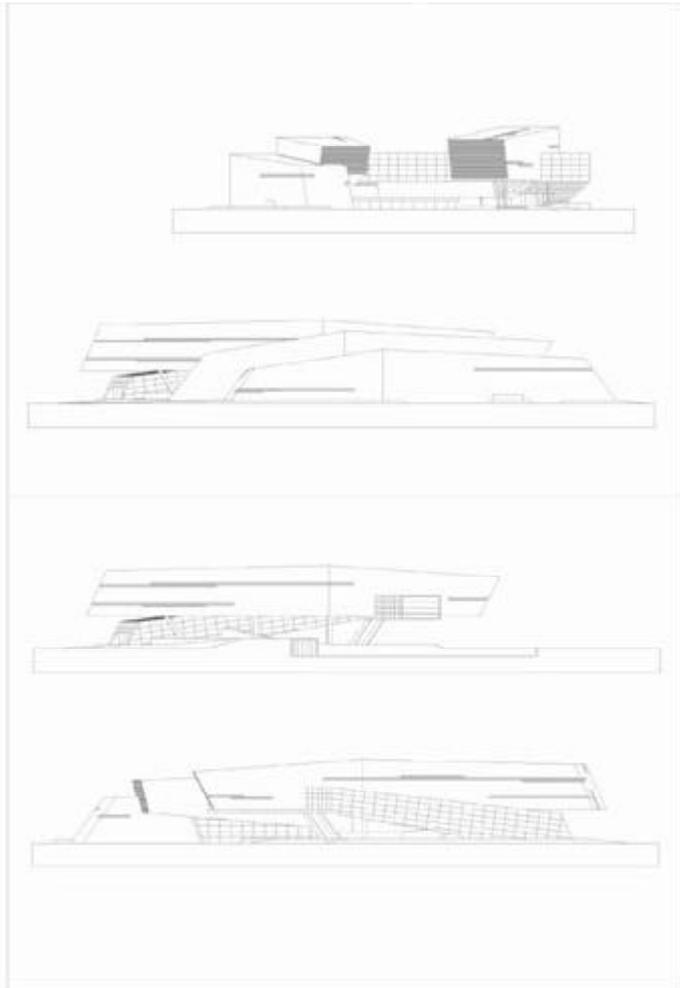














La expresión formal del edificio deviene del programa. La idea es que el objeto combine las tres exposiciones principales: formal, geométrica y tecnológica. El museo, que se concibe como objeto expuesto, combina las dos primeras destacando el aspecto tecnológico como soporte constructivo y expresivo de la idea.

7.0.- Bibliografía Consultada

- **Star Trek: del territorio a la nave** – F. Diez – Revista Summa+ #46
- **La metamorfosis** - Fredy Massad & Alicia Guerrero Yes-te – Revista Summa+ #52
- **Revista El Croquis #72** – Ben Van Berkel
- **Revista El Croquis #80** – Daniel Libeskind
- **En Tiempos de Hastío** – Revista El Croquis #103, pág. 236 (2001)
- **Manifiesto de la Arquitectura Futurista** – Antonio Saint´Elia (internet)
- **Arquitectura Futurista** – César Augusto Poggi (internet)
- **La Atmosferastruttura** – Bases para una arquitectura fu-turista – E. Prampolini (internet)
- **Arquitectura Futurista** – E. Prampolini (internet)
- **La casa futurista** – Vincenzo Fani (internet)
- **Lo Virtual** – Philippe Quéau
- **Artefactos hacia una nueva ecología del ambiente artificial** – Ezio Manzini
- **Estética de la Desaparición** – Paul Virilio - Ed. Anagra-ma (1998)
- **Supermodernismo - Arquitectura en la era de la glo-balización** – Hans Ibelings
- **Culturas Híbridas – Estrategias para entrar y salir de la modernidad** – Nestor García Canclini – Ed. Paidós (2001)
- **Crash** – (prólogo) James G. Ballard – Ed. Minotauro (1996)
- **Fahrenheit 451** – Ray Bradbury – Ed. Minotauro (1970)



