

UNA ARQUITECTURA INMATERIAL; UN PAISAJE ARTIFICIAL. LA SUSPENSIÓN; LO IMPRECISO

Ricardo Pita Szczesniewski

Departamento de Teoría y Análisis

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA, UNIDAD XOCHIMILCO

En la arquitectura contemporánea, asistimos a la construcción de propuestas heredadas de la modernidad y otras procedentes de los sistemas contemporáneos de pensamiento; algunas más provienen de la fascinación por la neo-máquina y por la cultura de masas o de sistemas contradictorios, influidos por una nostalgia compulsiva por el pasado o por el futuro.

Quizá uno de los factores que introducen más confusión es que muchos son incapaces de articular sus propuestas como proyecciones de un modelo estético y ético. Estudiar estos constructos culturales como sistemas tentativos (tal como el Blur Pavilion y Blur 04), permite no solo aclarar cuáles son sus bases, sino también aprender sus procedimientos y técnicas proyectuales, además de discutir su vigencia y capacidad de realización. *Palabras clave: pabellón, material-inmaterial, suspensión-indeterminado, disolución, land-art, efímero, instalación.*

In contemporary architecture, we are witnessing the construction of new proposals, a legacy of modernity; other depend on contemporary schools of thought; many others come from the fascination with the neo-machine and mass culture or derive from contradictory systems, influenced by a compulsive nostalgia for the past or the future.

Perhaps one of the factors that introduces more confusion is the fact that many people are unable to articulate their proposals for what they are, pure projections of aesthetic and ethical model. To interpret these cultural constructs as tentative systems (just like the Blur Pavilion and Blur 04) clarifies not only their bases, but also their procedures and design techniques associated with each one and their force and performance. Keywords: canopy, material-immaterial, suspension-indefinite, dissolution, land art, ephemeral, installation.

El estado blur, es lo indefinido, lo desdibujado, lo indeterminado, dudoso e impreciso [...] es un paisaje definido por un medio sin características, sin escala, sin profundidad, sin espacio, sin masa, sin superficie y sin contexto...
Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio,
Blur: the making of nothing.

El actuar contemporáneo problematiza, suspende, des-territorializa nociones y no lo hace por una actitud meramente nihilista. Igualmente, la arquitectura contemporánea no es ajena a esta condición; por el contrario, está abiertamente inmersa en ella. El enunciado parece sostener una incompatibilidad inicial: prácticamente toda arquitectura es material por antonomasia o bien se propone un tratamiento de la arquitectura digital; sin embargo, lo que avanza es la deconstrucción de planteamientos unívocos que, durante años, fueron paradigmas de nuestro bagaje disciplinar: material/inmaterial, natural/artificial, preciso/ambiguo, figura/fondo, interior/exterior, nociones que la arquitectura de hoy relativiza porque no consiguen exponer y expresar la pluralidad de la realidad contemporánea.

Es iluso pensar que el paisaje es naturaleza pura, *el paisaje es tan artificial y natural* como la metrópoli contemporánea. Podríamos resumir esas recientes transformaciones en solamente dos: el colapso de la idea de *naturaleza* y su posterior actualización, y la inmersión masiva de la cultura en el mundo digital. Ambas podrían resumir y condensar la infinidad de transformaciones que han tenido lugar en los últimos años. Deberíamos olvidar, de una vez, esa idea por la que se concede a la *naturaleza* una doble condición; por una parte, alentar su dominio y la explotación de sus recursos, y por otra, presentarla como depositaria de una idílica capacidad redentora de todos los males de la civilización: por ello, al mismo tiempo la explotamos sin piedad y nos dejamos fascinar abúlicamente por su belleza.

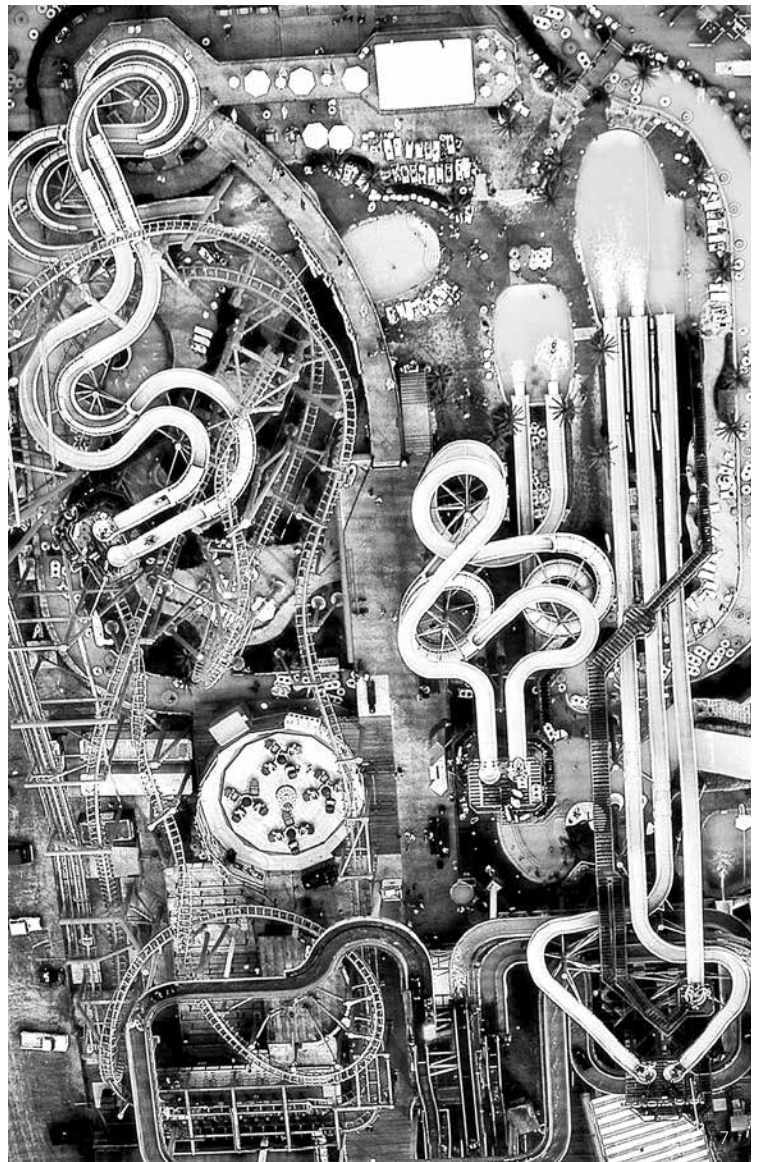
Ya no existe esa clase de *naturaleza*. Lo que nos circunda es una *naturaleza* compuesta por fragmentos desertificados, parques naturales, extensiones agrícolas, terrenos contaminados, ciudades magmáticas y extensivas, infraestructuras de transporte, etc. Esa *otra naturaleza* es, en realidad, muchas naturalezas distintas: un océano de *multinaturalezas*, alrededor de la cual se ha elaborado una nueva belleza que le es propia, totalmente alejada de aquella idílica que servía a los modernos como redención de los males de la gran ciudad.¹



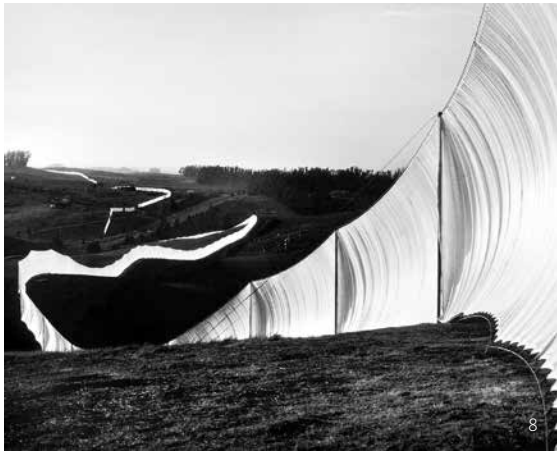
Figuras 1 a 3. Imágenes de naturalezas intervenidas de Alex S. Maclean, fotografías del territorio.

1. Cristina Díaz Moreno y Efraín García Grinda, "Atmósfera, materialidad del jardín digital", 2004. Disponible en www.mansilla-tunon.com/circo/epoca6/pdf/2004_121.pdf.

A esa asimetría, típica de la edad moderna, es posible transformarla en una relación biunívoca en la que todo es a la vez actuante y objeto de la acción, y superar la indiscriminada y recurrente apelación a *lo natural*, tan frecuente en nuestra disciplina, abriendo protocolos de relación con mayores matices. Tales protocolos ya han permitido aprender ciertos mecanismos de acción que nos han permitido ofrecer respuestas más complejas para tener un acercamiento con lo natural. Hemos experimentado a través de algunas propuestas contemporáneas, que es posible establecer una relación con el tiempo, que abarque su gestión temporal, los procesos de sucesión, las perturbaciones, las mutaciones o el fin del proyecto.



Figuras 4 a 7. Imágenes de naturalezas intervenidas y paisajes artificiales de Alex S. Maclean, fotografías del territorio.



Esos matices y esas respuestas más complejas, a su vez, han puesto la noción de *paisaje* en una inventiva cultural más amplia, todo sumado a la preocupación por una conciencia ecológica global y el impacto del crecimiento urbano masivo sobre las zonas rurales. En torno a ello, James Corner nos dice:

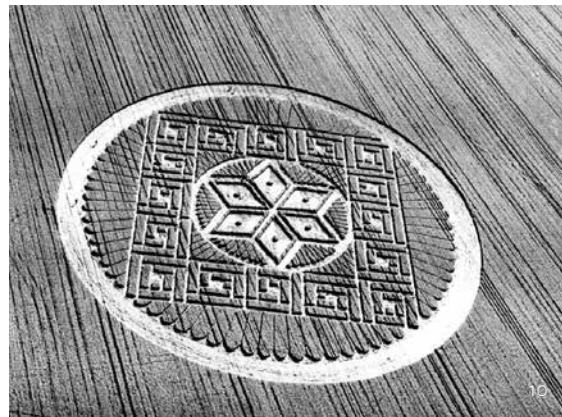
El término *paisaje* amplía el objeto de su interés y se transforma, se hace difuso en un proceso del que creemos intuir su capacidad, antes que una definición, deja de ser solo aquello que se encuentra fuera de la ciudad.²

El “paisaje” no es simple escenografía. El término ha acabado por abarcar un campo de acción enorme, ofreciendo una serie de connotaciones imaginativas y metafóricas por su alcance conceptual, por su capacidad para teorizar sobre emplazamientos, territorios, ecosistemas, redes e infraestructuras, así como para organizar grandes zonas urbanas, más acorde con la complejidad real de las ciudades como alternativa a los rígidos mecanismos de la planificación.³

Estas cualidades ponderan al paisaje como análogo a los procesos contemporáneos y como un medio adecuado y especial para abordar elementos indeterminados y de cambio, precisados por las condiciones (urbanas) contemporáneas. En la actualidad, *el paisaje* es el escenario de la experimentación arquitectónica que pone en crisis los dogmas de la disciplina, convirtiéndose en el nuevo campo de acción. Los arquitectos

2. James Corner, “Terra Fluxus”, en Charles Waldheim (ed.), *The Landscape Urbanism Reader*, Nueva York, Princeton Architectural Press, 2006.

3. James Corner. “Terra Fluxus”, en Iñaki Ábalos (ed.), *Naturaleza y arte: el ideal pintoresco en la arquitectura y el paisaje contemporáneos*, Barcelona, Gustavo Gili, 2009.



Figuras 8 a 11. Imágenes de intervenciones diversas (Christo, Agolino, Maclean, R. Long). Tomadas de land-art. www.flicker.com.

de hoy, al igual que los artistas del *land-art*, optan por introducirse en el propio *paisaje* y trabajar con sus aspectos más significativos. No representan *al paisaje*, sino que se implican en él; no siguen reglas: buscan un diálogo; se alimentan de acciones y de la naturaleza, transformándolas en invenciones espaciales.

La arquitectura contemporánea, asimismo, rechaza la noción de "espacio" *como plano sobre el que se organizan una serie de relaciones y actividades diversas, un valor de uso*; y sostiene, contrariamente, el *sentido heterogéneo del espacio*, objetando precisamente algunas lecturas del espacio, que, por ejemplo, desarrolla a través de sus instalaciones el escultor Gordon Matta-Clark,⁴ quien propone una consideración pasiva del entorno que los circunda,⁵ si bien ello es pertinente, porque señala cómo en otros ámbitos se experimentan de igual forma, nuevas nociones de paisaje. Las intervenciones más conocidas de Matta-Clark proponen suprimir cualquier valor funcional al espacio del habitar: abandonando la separación clásica entre espacio público y espacio privado y haciendo que entren en relación uno y otro. La obra, realizada mediante cortes o grietas en los edificios, anula la separación entre el interior y el exterior: la sombras, la luz, el contexto y los agentes atmosféricos entran en el edificio, encontrándose uno al mismo tiempo dentro y fuera, puesto que la desintegración del espacio lo favorece, buscando una relación entre el espacio en que vivimos y el paisaje, rompiendo el límite entre el lleno y el vacío. Para este autor, producir paisaje significa iniciar un diálogo con el emplazamiento que permite superar la noción

4. Gordon Matta-Clark (1943-1978). Arquitecto, artista conceptual y anarquitecto estadounidense, de ascendencia chilena. Exploró diferentes modos de intervención arquitectónica. Se le reconoce principalmente por sus *building cuts* o "cortes de edificios". Usó distintos tipos de formato para documentar sus trabajos, incluyendo filmación, video, y fotografía. Como poeta del espacio exploró sus vacíos operando directamente sobre los sólidos construidos. Intervino edificios cortándolos, seccionándolos, agujereándolos; desplazándolos para materializar sus ideas sobre el espacio que él intuía desde una dialéctica personal. Para él la casa es un dispositivo de memoria. Extrae de cada habitante sus pensamientos inconscientes y les da cuerpo; estos son entidades fantasmáticas nacidas de los recuerdos, que resurgen en el presente, y que se producen como un intento de vincularnos a ella, de acercarnos. Pero la memoria le ha sido enajenada. Cfr. Adolfo Vásquez Rocca, "Gordon Matta Clark: anarquitectura y deconstrucción", disponible en www.margencero.com/articulos/new/gordon_matta_clark.html

5. Pamela M. Lee, *Object to be Destroyed: The Work of Gordon Matta-Clark*, Cambridge (MA), MIT Press, 1999.

clásica de este, y deja de ser depositario de objetos cualquiera, inclusive de arquitecturas. Es una manera de intervenir en el paisaje, un diálogo, *una noción espacial*. El espacio se esconde en el *paisaje* que nos circunda.

El paisaje, por tanto, ya no se considera un escenario *sino un instrumento mediante el cual es posible proyectar y manipular una materia compleja*. El paisaje se convierte en un lugar sensible a las distintas transformaciones que registra los movimientos y los acontecimientos que lo cruzan. "*Esto es el paisaje contemporáneo, entendido como una superficie activa que estructura las condiciones para nuevas relaciones y unas nuevas interacciones entre las cosas que soporta*".⁶

En esta concepción, el paisaje, deja de estar referido a una imagen naturalista. Contrariamente, se trata de una estructura continua sobre la cual es posible operar por medio de la gestión de actividades diversas, de acontecimientos y movimientos. La superficie se convierte en un sistema que pone en relación las actividades que soporta; no es un espacio entre edificios o una plataforma sobre la cual se organiza un proceso de construcción, sino un auténtico campo de energía, una membrana dinámica y sensible, que despliega acontecimientos en el tiempo.

La estrategia que transforma *el plano del suelo en un tejido viviente y conector de unos fragmentos cada vez más distintos entre sí y unos programas imprevistos* tiene sus orígenes en las especulaciones radicales que grupos como Superestudio y Archigram (por mencionar algunos) impulsaron en la década de 1960. Hoy, 50 años después, se apuntan transformaciones e innovaciones en curso que están cambiando intensamente las significaciones disciplinarias y profesionales en la exploración de un sobresaliente diseño del ambiente artificial, entre estas, las propuestas del *urbanismo de paisaje* y de colectivos como FOA (Foreign Office Architects), West8, OMA, Stan Allen, Diller & Scofidio, Graundlab, Solá Morales, James Corner, Bernard Tshumi y Richard Weller, entre otros, y por nuestras latitudes (en torno al Valle de México y al Lago de Texcoco) las del Taller de la Ciudad de México de Alberto Kalach o las de Iñaki Echevarría.

6. Alex Wall, "Programming the Urban Surface", en James Corner (ed.), *Recovering Landscape. Essays in Contemporary Landscape Architecture*, Nueva York, Princeton Architectural Press, 1999.

Estos equipos sostienen e investigan situaciones contemporáneas y fenómenos emergentes, reclamando que los diseñadores exploren aproximaciones diferentes y el uso de una nueva serie de instrumentos y herramientas conceptuales aplicadas al entramado estratégico de paisajes y superficies, lo cual permita modificar y superar la noción de superficie obvia y simple por la de una superficie activada, dinamizada, viva y en persistente entramado, como si fuese una fina urdimbre de fragmentos dispares y programas azarosos que se despliegan en el paisaje y en la condición metropolitana contemporánea.

Aunque no es el objeto central del presente texto el explorar y profundizar en las ideas, propuestas y aportaciones del urbanismo de paisaje⁷ o en las de grupos o arquitectos en torno a paisaje-arquitectura-territorio (tareas ya desarrolladas en artículos previos publicados en las revistas *Diseño en Síntesis* y *Diseño y Sociedad*), me parece, sin embargo, necesario apuntar someramente algunas de las ideas y realizaciones de diseño de estas prácticas y de alguno de estos grupos.

A lo largo de las dos últimas décadas el *urbanismo de paisaje* o *paisaje urbano*, ha surgido como modelo conceptual y de diseño para afrontar las problemáticas de la metrópoli contemporánea; un modelo único por su capacidad de describir las condiciones de estudio para los fenómenos de una radical urbanización extendida, especialmente en el contexto de los complejos entornos naturales. El urbanismo de paisaje interpreta al paisaje como multiplicidad de ecologías sistémicas y procesuales. No se trata tanto de la producción de imágenes románticas sino de la reproducción de sistemas invisibles de flujos materiales; es decir, el paisaje—lo natural—como proceso más que como objeto de composición. Su relevancia se centra en la discusión y los debates sobre la ciudad y aboga por una mayor conciencia y preeminencia sobre el medio ambiente, surgiendo como el *locus* disciplinario más relevante en el debate histórico de la ciudad, siempre tratado por la arquitectura, el diseño urbano o la planificación.⁸

7. Ricardo Pita S., "El paisaje como territorio y ciudad", en *Diseño y Sociedad*, núm. 35-36, otoño 2013-primavera 2014 (División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X).

8. Ricardo Pita S., "Estrategias de superficie (programando la superficie urbana)", en *Diseño y Sociedad*, núms. 25-26, otoño 2008-primavera 2009; "La noción del paisaje y tipología del espacio abierto urbano", en *Diseño en Síntesis*, año 18, núm. 37, primavera 2007 (División de Ciencias y Artes para el Diseño, UAM-X).

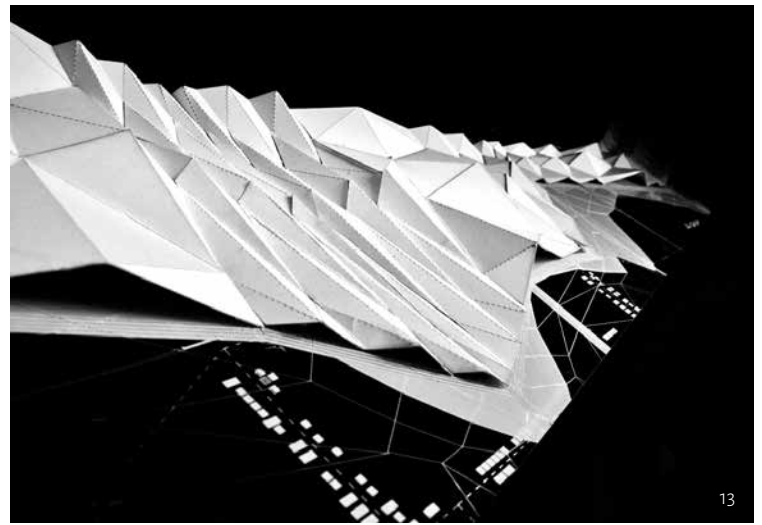
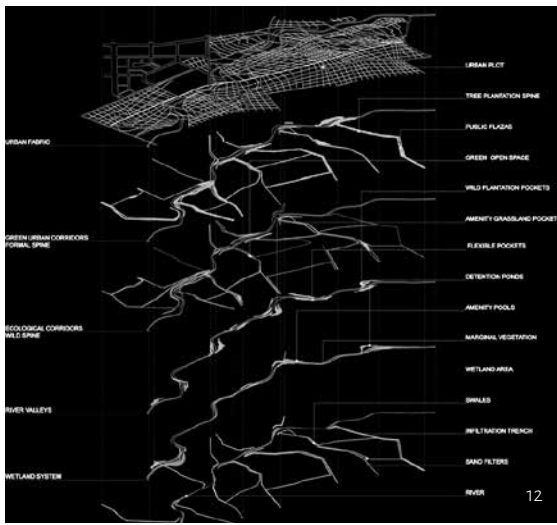
Muchas de las categorías conceptuales y de las prácticas descriptivas implícitas en el urbanismo de paisaje surgen de las disciplinas tradicionalmente adheridas a la descripción de la ciudad; sin embargo, formulan una implícita crítica en cuanto a la inhabilidad de la arquitectura y del diseño urbano para ofrecer explicaciones coherentes, competentes y convincentes sobre las condiciones urbanas contemporáneas. Muchos estudiosos de estos entornos, han expresado la original e inexplorada relevancia del urbanismo de paisaje para describir y estudiar la eventualidad de las mutaciones y la horizontalidad extensiva de la metrópoli contemporánea. Entre ellos figura Stan Allen, director de la Escuela de Arquitectura en la Universidad de Princeton, quien señala:

Cada vez más, el urbanismo de paisaje está emergiendo como modelo para el urbanismo. El paisaje se ha definido tradicionalmente como el arte de organizar superficies horizontales [...] Empezando el análisis de estas condiciones de superficies con afinada atención—no solamente en su configuración, sino también en su materialidad y funcionamiento— los diseñadores pueden activar el espacio y producir efectos urbanos múltiples sin acudir a los pesados mecanismos tradicionales del diseño del territorio.⁹

Algunas prácticas del urbanismo de paisaje han llegado a irrumpir en acciones cada vez más ligadas al estudio simultáneo de territorios postindustriales y en sistemas infraestructurales, tales como los del agua, las superficies de conectividad o las infraestructuras pluviales, y en diversos sistemas de movilidad. Tal como Richard Weller lo describe, en la renovada importancia de la práctica del paisaje:

En la arquitectura contemporánea se ha resaltado el cambio dado a la noción de infraestructura, hasta el punto de entenderla como principio social, al cambiar su apreciación anterior de instalación primaria a otra, en la sociedad de la información y de significación post-industrial. En la práctica más común del paisaje, el análisis y el estudio de

9. Stan Allen, "Mat Urbanism: The Thick2-D", en Hashim Sarkis (ed.), *CASE: Le Corbusier Hospital de Venecia and the Mat Building Revival*, Munich, Prestel, 2001, p. 124.



Figuras 12 a 14. Imágenes de Groundlab Longgang-Masterplan, Weiss-Manfredi-Olympic Sculpture Park-Seattle y Dominique-Perrault EWA Womens University.



la infraestructura, sigue atado como una sombra a la apreciación del objeto primario, a la cual se le da prioridad sobre el campo y el medio-ambiente en el cual será insertada. Sin embargo, es comúnmente sobreentendido, en la práctica del diseño de paisaje, que el paisaje es en sí mismo el entorno por el cual todas las transacciones ecológicas deben transitar: es, por lo tanto, la infraestructura del futuro.¹⁰

Algunos ejemplos de intervenciones y proyectos a través de la práctica del urbanismo de paisaje hacen evidente el hecho de que proyectos de esta escala y significación exigen y demandan una destreza profesional sobresaliente, sobre todo por el trabajo multidisciplinario y de intersección entre ecologías e ingenierías, políticas sociales y procesos políticos.

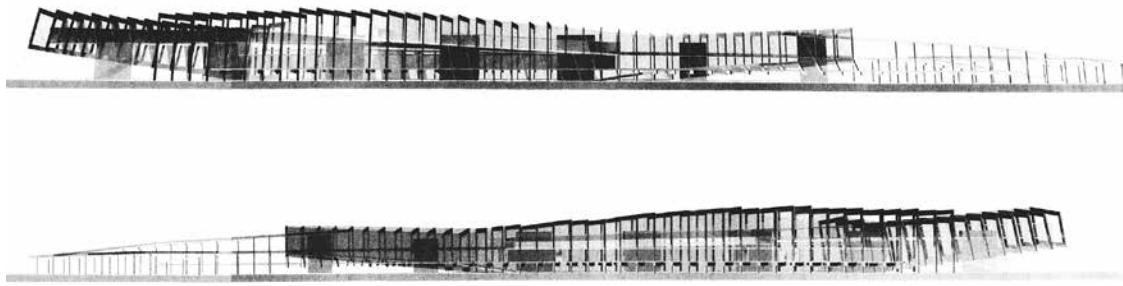
10. Richard Weller, "Landscape Architecture and the City Now", manuscrito inédito, basado en "Toward an Art of Infrastructure in the Theory and Practice of Contemporary Landscape Architecture", título de la conferencia presentada en la MESH Conference, Royal Melbourne Institute of Technology, Melbourne, Australia, 2001.

En este mismo contexto, Foreign Office Architects desarrolla en el ámbito de su propio trabajo una sensibilidad hacia la organización espacial que propone superar la relación clásica entre edificio y el terreno, considerando a este último como un sistema topográfico operativo. FOA redefine el concepto de terreno no solo formalmente, sino intentando determinar un código genético mediante una serie de técnicas que definen su campo de intervención. Para esta constructora el paisaje es una ocasión para extrapolar la tradicional oposición entre lo natural y lo artificial, entre lo racional y lo orgánico. Se trata de un campo en donde no es posible experimentar una visión naturalista, lo que interesa es desnaturalizar la naturaleza, ser capaces de producir unos instrumentos de análisis que nos permitan juzgar la idoneidad de una montaña o de un río. Animar lo artificial y construir lo natural son dos propósitos que van en la misma dirección.¹¹

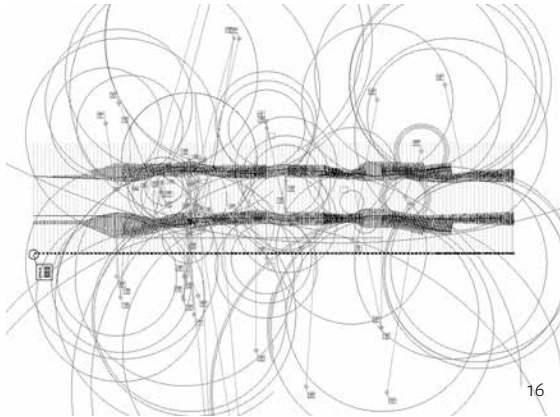
En la obra de FOA el paisaje reemerge desde la hibridación entre naturaleza, arquitectura, tecnología y contexto; al igual que está ocurriendo en la biotecnología y en la inteligencia artificial, lo natural y lo virtual dejan de ser discernibles, y el espacio producido surge de una organización compleja de elementos sencillos.

El proyecto de la terminal del puerto internacional de Yokohama es un buen ejemplo de esto, surge a partir de la mediación entre la idea de jardín y muelle. La mediación entre ambas ideas de espacio (la pública y la institucional) genera un sistema complejo, en apariencia no controlado, al igual que un *origami*. Explica Alejandro Zera-Polo:

11. Cfr. Alejandro Zaera-Polo, "Código FOA Remix 2000", en *zG*, núm. 16, (GG editor). Disponible en <https://dabvfaucc.files.wordpress.com/2010/05/codigo-foa-remix-2000.pdf>.



15



16



17

Nuestra propuesta para la nueva terminal será como un dispositivo de mediación entre el sistema de espacios públicos y Yokohama y la gestión del flujo de pasajeros. Un mecanismo para una des-territorialización recíproca: la de un espacio público que rodea la terminal, y la de una estructura funcional que se convierte en el molde de un espacio público a-tipológico, un paisaje sin instrucciones para ser ocupado.



18

Para nosotros, los procesos son mucho más importantes que las ideas. Las ideas están vinculadas a códigos existentes y operan críticamente o en alineación con sistemas de ideas preexistentes. Más que hacer de un proyecto la ejecución de una idea o el andamiaje de una imagen, lo que nos interesa es construir, realizar procesos a distintos niveles. Un proceso es la generación de la microhistoria de un proyecto, una especie de narrativa específica en la que la entidad del proyecto conforma una secuencia.¹²



19

12. Cfr. Alejandro Zaera-Polo, "Terminal marítima internacional de Yokohama. Osanbashi Pier, Yokohama, Japón, 12 de julio de 2000", en *Verb Processing, Architecture Boogazine*, 001-075 (Actar, Barcelona), artículo que describe el proceso de trabajo y las colaboraciones que han marcado el desarrollo del concepto de la terminal.

Figuras 15 a 19. Diagramas, imágenes y fotografías del muelle de pasajeros del puerto internacional de Yokohama, Japón, proyecto de FOA.



En este sentido, otras formas de experimentar y de reflexionar sobre las nociones contemporáneas de paisaje-espacio-arquitectura-territorio-naturaleza, objeto central del presente texto, es el trabajo de arquitectos como Diller & Scofidio y Ronquillo/Guzmán, para quienes el paisaje se ha convertido en un material de construcción y, al mismo tiempo, en el lugar, en donde *lo natural* y *lo artificial* componen una nueva materialidad a través de *un desenfoque* de los instrumentos operativos. “Confundir las cosas es hacerlas indistintas. Es igualarlas con lo dudoso”, afirma Elisabeth Diller. Para que esto ocurra, el paisaje no debe concebirse como un objeto o como un escenario, sino como un sistema activo directamente relacionado con la acción.

Esto es precisamente lo que intentan y desarrollan Diller & Scofidio en su Blur Pavilion y Miguel Ángel Ronquillo y Eleazar Guzmán (egresados de CyAD UAM-X) en su propuesta Blur 04, en donde *el desenfoque* (derivación tomada de la fotografía o de la pintura futurista, efecto especial en videocámaras y programas de edición tomados del arte y codificado por la tecnología) se convierte en *el arte de construir el des-énfasis*. Ambos trabajos proponen modos de percepción e interpretación que dejan palpable que han comprendido su significado efectivo, evitando el puro efecto formal, y que han experimentado con su corporeidad.

El Blur Pavilion, para la Swiss EXPO 2002, y la propuesta Blur 04, para el Concurso de Arquitectura Efímera México en España, para la ARCO 2004/2005 (realizada en el Patio del Edificio del Conde Duque en Madrid) son precisamente trabajos que ponen en *suspensión categorías de la arquitectura ya señaladas, así como la de museo-objeto y de arte-objeto*, en donde las instalaciones arquitectónicas *nublan y enturbian* cargas históricas, tectónicas, de materia, de espacio y conjeturan con el



Figuras 20 a 22. Diller y Scofidio. *Blur building*. Tomadas de www.dsny.com y del catálogo *México en España Concurso de Arquitectura efímera 2004/2005*, p. 194.

entorno del lugar, en el que intervienen realidades territoriales, contextuales y urbanas.

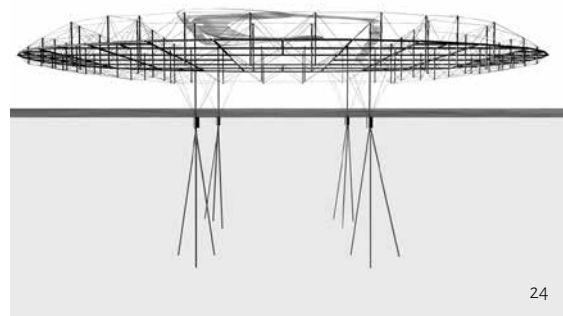
El Blur Pavilion es un proyecto y una reflexión sobre las potencialidades del *desenfoque* en la arquitectura; un proyecto que actúa a escala territorial. En él, el paisaje no es fondo, sino un material con el que es posible construir un edificio que puede utilizarse y vivirse.

El Blur Building es una nube suspendida sobre el lago Neuchâtel, Suiza. Estamos entonces ante una arquitectura inmaterial que funde naturaleza y artificio y demuestra de qué modo una instalación o una obra de *land-art* puede convertirse en arquitectura; una obra que no está hecha para ser observada, sino para ser vivida. La arquitectura casi siempre es estática, pegada al suelo, quieta, definitiva, unívoca y cosida al tiempo. En este caso, el juego constante entre naturaleza y tecnología la han vuelto *dinámica, efímera e imprecisa*. Es como el mundo de las termas de Adriano, como en aquellos lugares en donde *la ósmosis entre el cuerpo y el ambiente oscilan constantemente, como si hubiese una molécula de agua en suspensión entre el vapor y la liquidez*. Mide 91.5 m × 61 m y flota a 23 m por encima

del lago. La nube está formada por agua vaporizada del lago; atomizada como niebla por 12 500 pulverizadores integrados a la estructura y dirigidos a todos los lados. Es una forma dinámica que cambia constantemente de dimensiones en función de la humedad, de la dirección del viento y de su velocidad creando una atmósfera. Al entrar en ella, el contexto desaparece poco a poco hasta alcanzar una absoluta ausencia de estímulos. El andar por este interior transforma la interferencia entre naturaleza y artefacto en un objeto material destinado a *lograr una sustancia sin forma y organizar un evento lento*.

Arquitectura de nieblas y vapores... niebla no solo como condición atmosférica, sino más bien como experiencia ambiental, emocional, como sensación primaria. En esta arquitectura, la aproximación al acceso significa entrar en un campo completamente distinto en relación con el campo representado en una arquitectura convencional. Aquí hay que olvidar todas las referencias acústicas y visuales a las que estamos acostumbrados. *Lo real y lo virtual se funden en un paisaje donde se propone desestabilizar cualquier referencia conocida*. El proyecto pretende crear un sublime tecnológico: hacer palpables el alcance y la velocidad insondables de la nube de referencia. La intención principal del diseño es lograr pasar de un estado de la materia a otro. El *desenfoque* no es figurativo, sino sustancial, es decir, no se propone crear tan solo una imagen.

El *desenfoque* se produce también en los sucesivos estados de la idea del proyecto. El arte, la arquitectura, la tecnología y el paisaje se funden en el proceso de evolución de una idea espacial. Lo que se produce es un intercambio de competencias entre la arquitectura construida y el mundo inmaterial. A partir del momento en que la arquitectura se desmaterializa, el mundo de los *media* se vuelve físicamente tangible.



Figuras 23 a 26. Diller y Scofidio. *Blur building*. Tomadas de www.dsrm.com



Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio, los autores, apuntan:

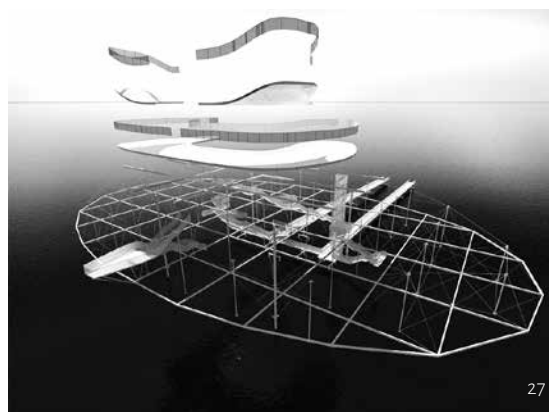
El objetivo que nos marcamos fue construir nada. Algo informe, sin peso, sin escala, sin rasgos, sin significado. El proceso de *diseñar nada*, comenzó a arrojar desde sus primeros esbozos una masa con forma de nube suspendida sobre una superficie acuática. Rechazamos asociarlo a las certezas derivadas de su parecido con la imagen de algo conocido, prefiriendo imbuirlo de ambigüedad. *No es un edificio nube, es un edificio difuso.*

Con ello, se afirmaba que la importancia de esta idea arquitectónica era su sustancia conceptual y no su entidad física. La obra surge de una investigación teórica y desde una perspectiva poética y radical, sobre las nuevas tecnologías como signo y elemento creador de modos de percepción e interpretación. Una experimentación prendida a los planteamientos de lo artístico ha llevado a este equipo a desarrollar propuestas de diseño liberadas de las convenciones que rigen la práctica tradicional de lo arquitectónico.¹³

El Blur Building fue la realización de una imagen existente, pero nunca antes construida. La imaginación humana ha concebido arquitecturas fantásticas, cuya materialidad etérea era el factor que simbolizaba su naturaleza mágica. Diller, Scofidio y Renfro no concibieron su edificio inspirados por esa concepción de sublimidad, sino con el propósito de desafiar al principio básico de la arquitectura: su materialidad.

Alrededor de una gran estructura ligera, el *no-edificio*, como lo definieron sus autores, puede acoger a 400 individuos, para quienes, una vez que se adentran en la masa de niebla, desaparece progresivamente cualquier referencia visual o acústica, quedando envueltos por la difusa materia permanentemente blanca y el sonido monótono de los pulverizadores. Aquí lo efímero se transforma en un factor secundario. La naturaleza de la idea de la que emergió y la sofisticada inteligencia con que se resolvió, mediante un sistema básico, marcaron un punto de reflexión crucial sobre los potenciales de la arquitectura y la pregunta de hacia dónde puede derivar y cómo podrá transformarse su sustancia. A diferencia de otros,

13. Cfr. "Blur BuilDiller Scofidio + Renfro", en www.arcspace.com/features/diller-scofidio-renfro/blur-building

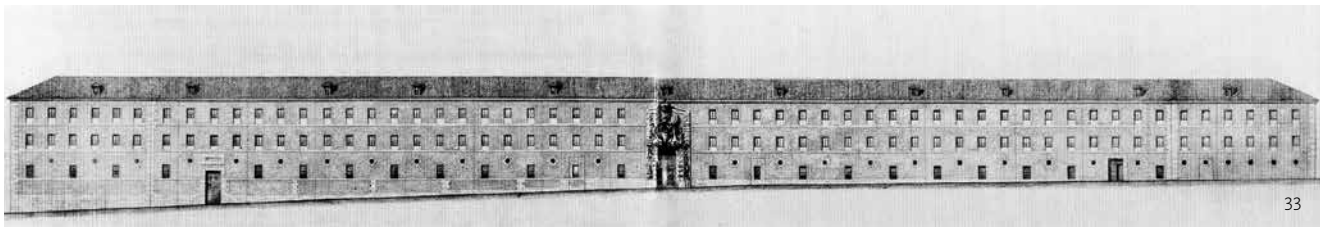


Figuras 27 a 32. Imágenes de Diller y Scofidio. *Blur building*. Tomadas de www.dsrrny.com

que sostienen que la arquitectura devendrá progresivamente un ente mutante, transformable y resuelto por efecto de la evolución de las tecnologías, Diller, Scofidio y Renfro evidenciaron con este edificio, que cualquier cambio procederá de la intensidad mental y sensorial con que seamos capaces de plantear la realidad.

Entrar en *Blur* es como sumergirse en un paisaje artificial capaz de implicar a los sentidos, y donde un artificio y la naturaleza empiezan a estructurar una arquitectura capaz de reinventar su papel de *media* en la sociedad. El paisaje no desorienta de inmediato; a partir del momento en que empezamos a observarlo; la desorientación se estructura a través de la experiencia directa.

Por su parte, el proyecto Blur 04, de Ronquillo y Guzmán, asume dos cuestiones básicas: *experimentar las potencialidades del desenfoque, de lo impreciso en la arquitectura y la inserción de lo efímero en lo estable y perdurable*. Se dice que la arquitectura es una suma de reflexiones y ponderaciones capaz de organizar el espacio y el tiempo social; pero, entonces, ¿cómo hacer para dotar de actualidad, de manera coherente, estructuras concebidas para la intemporalidad? Seguimos marcados por la idea de monumento: hitos inamovibles cuya desaparición o cambio de entorno son percibidos de manera peyorativa. Lo *efímero* se ha venido dibujando como antítesis de la arquitectura. Sin embargo, esto (lo efímero) se transforma en un factor secundario en el proyecto Blur-04. La idea de la cual emergió y



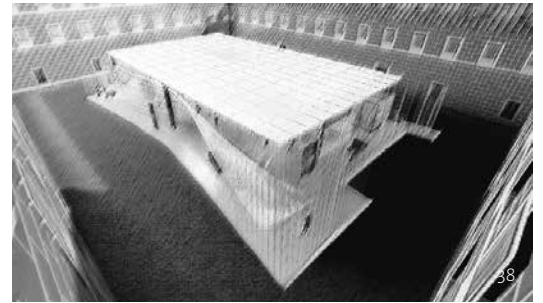
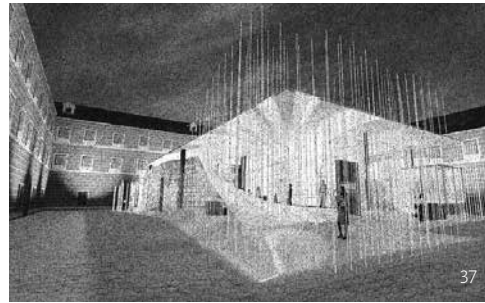
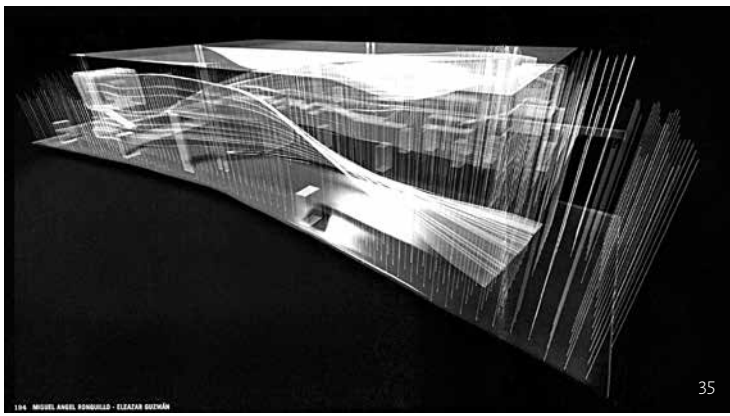
la sofisticada inteligencia con que se resolvió fueron un punto de reflexión crucial sobre los potenciales de la disciplina, al formular la hipótesis de arquitecturas que actúan de manera *simbiótica*; así suministra recíprocamente *contextos* y *deseñofques*, en un juego entre el antiguo edificio barroco al que acoge y legitima con su peso histórico, y una actuación puntual destinada a destacar un acontecimiento arquitectónico impreciso y limitado; opera, pues, como una segunda piel que modifica la estructura monolítica del edificio, sólido y permanente, y le introduce fragilidad, inexactitud y relatividad.¹⁴

Las oscilaciones, el movimiento y las transparencias, se emplean como elementos expresivos de la *suspensión*. *Lo inmaterial*, como herramienta del espacio indefinido. *Movimiento y oscilaciones*, a su vez, hacen que el edificio se agite en tres

Figuras 33 y 34. Tomadas del catálogo *México en España Concurso de Arquitectura efímera 2004/2005*, pp. 4, 31 y 194.

tiempos: pasado, presente y futuro, donde se des-estabiliza la tradicional idea del límite, es decir, donde el *blur*, ese desdibujamiento producido, es más efectivo que visual, al implicar además de la vista, la mente y el cuerpo del observador. Se sostiene y experimenta entonces con un mundo menos visual, capaz de implicar a todos los sentidos, donde la perturbación se estructura a través de la experiencia directa.

14. Patronato Fundación ARCO, *México en España: concurso de arquitectura efímera, 2004-2005*, Madrid, Centro Cultural del Conde Duque, 2005, pp. 193-205.



Figuras 35 a 38. Tomadas del catálogo *México en España Concurso de Arquitectura efímera 2004/2005*, pp. 196/199.

La intención principal del diseño es lograr pasar de una situación de la materia a otra. Así, el *desenfoco* no es solamente figurativo sino esencial; no propone crear solo una imagen. Lo que se produce es un intercambio de competencias entre la arquitectura construida y el mundo inmaterial.

En este contexto de *diálogo atemporal*, el usuario desempeña un papel básico en el desarrollo de la trama que privilegia y requiere de su mirada, pero que muestra a la vez el sistema que la hace posible. Un espacio que cumple con las funciones básicas y al mismo tiempo un espacio del que no se visualizan los límites.

El proyecto de Ronquillo/Guzmán surge de la renuncia a mostrar objetos, símbolos usuales o referencias. En lugar de esto propone una *manifestación de indeterminación*, mejor dicho, de complejidad e incertidumbre contemporánea, a través de una manifestación en constante experimentación, capaz de relativizar los alcances de las nociones tradicionales del museo y del arte/objeto.

Una arquitectura sin forma aproximada, permite cambiar la imagen sin que la forma se altere, se pasa de lo figurativo a lo sustancial y pueden absorber espontáneamente adiciones, sustracciones, modificaciones técnicas sin perturbar su sentido. Se propone una instalación arquitectónica como laboratorio, como lugar de investigación desde donde se enturbian cargas históricas, y tectónicas; al tiempo que inicia un des-dibujamiento de límites en constante (y de indudable) baja definición, poniendo, por tanto, en dilema la *alta definición*, la precisión y el rigor, para establecer —inversamente— *un edificio impreciso*,

sin intención formal pero esencialmente y fundamentalmente relacional. Nos dicen sus autores:

Proponemos en consecuencia, trastocar la *topología del acontecimiento* y desligar el tradicional binomio arquitectónico de *figura-fondo* y su substitución por nuevas interpretaciones abiertas a una fusión de contornos, a una fusión de las líneas límite, así como que el paisaje sea arquitectura o el interior/ exterior. Lo *intersticial*, el espacio de diferencia, es lo existente entre esos binomios antagónicos, abriendo campo a nuevas posibilidades intermedias.

Las ejemplificaciones de estas fenomenologías proyectuales las convierten en un auténtico movimiento de expresión visual, referido tanto a la lectura del espacio como a la producción arquitectónica. Y es esta una característica esencial que subraya la diversidad en la investigación arquitectónica; incluso cuando esta es transgresora, es que dicha producción se manifiesta como consecuencia, y no como indicador de una intención o de una transformación. No estamos frente al *manifiesto* de una tendencia, sino frente a unos instantes de reflexión en el transcurso de una investigación, frente a una indagación que va adoptando poco a poco instrumentos múltiples, con el fin de comunicar las distintas etapas de su propio desarrollo.

Estas manifestaciones recientes son paralelas y distintas de las de diversas expresiones implicadas en las investigaciones arquitectónicas durante los años 1960, señaladas al inicio

como origen de las especulaciones radicales sobre el paisaje, naturaleza, superficie, conectividad, etc.; y distintas porque el lenguaje arquitectónico es el elemento privilegiado para comunicar intenciones, con la seguridad de que una propuesta arquitectónica con todo su lenguaje es un instrumento de transformación de la realidad. Antes de ello, ciertamente, existe un tributo seguro e inequívoco del *Archigram*, de *Superestudio* y del *Metabolismo*: la idea incipiente de entender *el paisaje, el plano del suelo, de la superficie un tejido viviente y conector de unos fragmentos* y de la transformación consciente de la arquitectura en imagen innovadora; la voluntaria clarificación del proyecto como instrumento operativo.

CONCLUSIONES

Más allá de esa precursora preocupación por trabajar con un “paisaje-espacio libre”, hoy se abre paso otro tipo de inquietudes, menos previsibles, hechas de extraños deslizamientos entre antiguas categorías semánticas: arquitectura, naturaleza, paisaje, territorio..., cuyos significados tienden a desplazarse. Deslizamientos en los que, ya desde el uso o la representación, desde la concepción promotora o desde la escala *territorial*, la arquitectura se hace paisaje y el paisaje se *arquitectonaliza*; el territorio es paisaje; el paisaje es medio; el suelo es superficie activa, produciendo nuevas dinámicas disciplinares, situadas a medio camino entre la invención de la forma, el artificio, y la llamada materia bruta: la naturaleza.

Así es el nuevo espacio contemporáneo: un espacio que se manifiesta, en efecto, como un escenario múltiple e imprevisible, sujeto a colisiones, mezclas y deslizamientos, consecuencia de su propia mutabilidad. Ante esta nueva realidad escurridiza, uno de los retos es la orientación, es decir, la investigación de nuevos sistemas de posicionamiento para un espacio que exige nuevas miradas para escrutar y para actuar.

La mirada de la disciplina tradicional ha sido una mirada unidireccional: la mirada del oficio, una mirada de procedimientos propios, de gestos íntimos, de inercias aprendidas, basada en procesos e instrumentos conocidos y de códigos transmitidos. Hoy, sin embargo, esa misma mirada ensimismada debe medirse con desconcierto y perplejidad, ante una realidad menos previsible y definida por sacudidas, empeñada en contradecir una y otra vez cualquier sueño bucólico: una realidad aparentemente caótica e incoherente, que responde a una naturaleza mestiza, solapada por procesos dinámicos, no lineales y progresivamente complejos.

Por último, y al respecto cae como anillo al dedo la cita de Luigi Pellegrin:

me da la impresión de que hoy es posible pensar la arquitectura como un cuerpo dividido en dos: una parte adormecida y a la espera, y otra que ha escogido como base su pertenencia a los flujos culturales predominantes que –por su propia naturaleza– encuentran su validez en la necesidad del cambio.¹⁵

BIBLIOGRAFÍA

- ÁBALOS, Iñaki, *Naturaleza y artificio: el ideal pintoresco en la arquitectura y el paisaje contemporáneos*, Barcelona, Gustavo Gili (Compendios de Arquitectura Contemporánea), 2009.
- FUNDACIÓN ARCO, *México en España: concurso de arquitectura efímera 2004/2005*, Madrid, Fundación ARCO/Ayuntamiento de Madrid/Centro Cultural Conde-Duque, 2005.
- GALFARO, Luca, *Artscapes: el arte como una aproximación al paisaje contemporáneo*, 2ª ed., Barcelona, Gustavo Gili, 2004.
- GARCÍA-GERMÁN, Javier, *De lo mecánico a lo termodinámico: por una definición energética de la arquitectura y del territorio*, Barcelona, Gustavo Gili (Compendios de Arquitectura Contemporánea), 2010.
- GAUSA, Manuel y Ricardo Devesa (eds.), *Otra mirada: posiciones contra crónicas, la acción crítica como reactivo en la arquitectura reciente*, Barcelona, Gustavo Gili, 2000.
- WHITEMAN, J., J. Kipnis y R. Burdett (eds.), *Strategies in Architectural Thinking*, Cambridge, Chicago Institute for Architecture and Urbanism/The MIT Press, 1992.
- ZAERA-POLO, Alejandro y FOA, “Terminal marítima internacional de Yokohama. Osanbashi Pier, Yokohama, Japón, 12 de julio de 2000”, en *Verb Processing, Architecture Boogazine*, 001-075, Barcelona, Actar, 2001.
- ZAERA-POLO, Alejandro y Moussavi Farshid (eds.), *Filogenésis: las especies de Foreign Office Architects*, Barcelona, Actar, 2012.

15. Luigi Pellegrin, *L'architettura cronache e storia*, núm. 541, 2001, pp. 188-189. Egresado de la Facultad de Arquitectura (Roma). Va a Estados Unidos y conoce el trabajo de Sullivan y Wright. Trabajó en Venezuela, Nigeria, Chad, Arabia Saudita, Senegal y España. Hace planificación urbana de gran escala y a nivel regional con la idea de eliminar la separación entre la arquitectura y el urbanismo. Como profesor enseñó y difundió los conocimientos adquiridos.