

Asymptote

Hani Rashid

Asymptote, como escucharon, es la compañía que tenemos mi socia Lisa Anne Couture y yo en Nueva York. Desde que empezamos hace años, hemos estado involucrados en muchos distintos tipos de proyectos.

Se me ocurrió de lo que podía hablar aquí serían siete puntos de lo que quizá desde el punto de vista de Asymptote, pueden ser una forma de que los arquitectos se revigorizan y reconsideran la ciudad, replanteando el espacio urbano como un lugar de despliegue. Esa zona gris entre el arte, la arquitectura y el urbanismo, nos interesa mucho. Sin embargo nos consideramos arquitectos y ello implica que tenemos que interactuar en el ámbito de lo público, que hay un cierto tipo de contrato social. Tenemos que satisfacer las necesidades del cliente y de la ciudad, pero al mismo tiempo tratamos de mantener una visión crítica y una actitud que podría parecer subversiva pero realmente lo que pretende es construir.

Por ello me voy a concentrar en la forma en la que nuestro trabajo se inserta en el mundo de la construcción. No nos hemos alejado del trabajo virtual, ya que todavía hacemos mucho del trabajo en realidad virtual –pero abandonaré más las múltiples maneras en las que lo virtual está influenciando nuestras propuestas de edificios. Estos son los siete puntos a los que me referiré.

El primero. Notaran que detrás del texto he utilizado imágenes, algunas que probablemente reconocerán de cierto período de la vanguardia, principalmente de los años sesentas, Ufo, la Vanguardia Florentina, Yona Friedman, Constant y muchos otros que han sido fuerzas importantes en la forma en la que nos relacionamos con el espacio urbano, con la política o con el diseño. Su influencia está presente en todo nuestro trabajo en el campo urbanístico.

Hace unos años nos pidieron que estudiáramos a la ciudad de Copenhague en los países escandinavos para proponer nuevas formas de estructuras urbanas para la ciudad. Empezamos tomando fotografías UT, UTM o UTE, fotografías de reconocimiento militar urbano. Puede sonar extraño, pero de hecho encontramos fotografías de reconocimiento militar en Copenhague. Decidimos utilizarlas como premisa para la sensación de lo urbano, o como base para el diseño urbano y las estrategias arquitectónicas de la ciudad.

Este es uno de los dibujos que realizamos, mismos que fueron producidos en forma más o menos automática. En realidad fueron hechos uniendo cierto tipo de sistemas de diseño u operaciones por medio de un grafiti digital. Después filtramos estas operaciones especialmente para crear un tipo de estructura urbana. Era para encima de los canales. Solo voy a mostrar imágenes, no todo el proyecto, pero esta ejemplifica el trazo cartográfico sobre el canal, sobre los intersticios de la ciudad y dentro de los espacios vacíos de la ciudad.

De cierta forma es como un encaje tectónico gráfico, que acabo resultando en una propuesta para un nuevo tipo de parque urbano en Copenhague. Uno que de hecho, cubriría todos los canales con veredas para bicicleta, andadores, sitios de descanso, etc. fue una propuesta que de hecho tuvo bastante aceptación, hasta que el ministro de cultura en Copenhague nos dijo que era blasfemia cubrir los canales por que son como un sitio turístico sagrado.

Aquí a la izquierda hay otro dibujo tipo mapa, una cartografía digital que dejamos caer sobre la ciudad. En este caso descendió en un área remota. Al fondo puede verse el famoso Hotel SAS. La computadora reveló lo que llamamos el "parque de metal". Era un parque que era como un patio de recreo urbano o un espacio híper Richard Serra.

Aquí dejamos caer otro sobre el área del muelle en las afueras de Copenhague. Y esta clase de escritura, o una capa textual sobre puesta, nos reveló una serie de operaciones que podían acabar siendo jardines y cortes estilo Gordon Matta Clark, atravesando el

edificio mismo y después fundiéndose en otro tipo de estructura que de hecho tendría una clase de cartografía urbana.

Así es que estos dibujos, estas operaciones digitales revelaron una serie de intervenciones arquitectónicas y urbanísticas. Y, para nosotros fue un trabajo muy importante porque era una de las primeras veces que trabajábamos con computadora, fue en 1996. Fue la primera vez que utilizamos la computadora profesionalmente para hacer dibujos, bocetos. La usamos como una forma de pensar no solamente como herramienta para producir planos.

Poco después la ciudad de Aarhus en Dinamarca nos pidió que viéramos su plaza central. Esta plaza es una típica plaza europea, situada enfrente a una iglesia muy importante en Aarhus. La plaza se llama Bispertov, que puede traducirse vagamente como el gorro del obispo, que es a lo que se asemeja la estructura principal del teatro.

Lo que notamos es que hay otro tipo de espacio vacío en la ciudad que la mayor parte del año es utilizado como estacionamiento, que es el típico crimen contra de las ciudades europeas medievales que cometen el Estado o los políticos. Pero una vez al año hay un festival llamado el Festival Teatral de Aarhus u nos pidieron que pensáramos en una estructura conmemorativa. Una estructura que crease un cierto tipo de ambiente para el teatro.

En realidad nuestro impulso fue envolver el espacio para crear un tipo de manto, una superficie de una pieza sobre toda la plaza. Ahí se podrían programar arbitrariamente áreas de la plaza para las diferentes producciones teatrales, eventos y situaciones. Idealmente nos hubiera gustado cubrir toda la plaza incluyendo la iglesia y los edificios existentes. Pero, como saben. Como lo sabemos los arquitectos, tarde o temprano enfrentamos códigos y reglamentos que limitan lo que podemos hacer y con los que hay que negociar constantemente.

Así es que terminamos ocupando el territorio que nos fue permitido, incluso un poco más. Pero de cualquier forma pudimos insertar en el espacio urbano una superficie fascinante. Logramos entablar un juego visual con la iglesia, con la catedral misma. Incluso jugar con la idea de la gorra del obispo como una intervención tectónica. También logramos que la ciudad de Aarhus recordara la herencia marina, el hecho de que está a la orilla del mar. Si alguno de ustedes conoce Aarhus, sabrá que el mar está a sus espaldas. Uno ni siquiera se da cuenta que es una población a la orilla del mar.

La estructura se colocó en tres días, se desplegó muy rápidamente. No niega la herencia de las carpas circenses y militares. La idea es que sea una estructura que aparece repentinamente en el centro de la ciudad, es ocupada u en ella se programa y efectúa un gran festival, y después desaparece con la misma rapidez. Y ahora es una constante año tras año, creo que por los últimos 5 o 6 años. Aparece hacia finales de verano, se lleva a cabo el festival de teatro y se celebra el tipo de espacios que tiene Aarhus. Además se ha convertido en algo como un marco para el centro histórico. Hay una relación con los edificios existentes. En cierta manera tuvimos la capacidad de construir una estructura temporal que dialogara con el espacio urbano y lo reinterpretara.

La celebración de lo banal. Esto es algo común en la actualidad que también refleja en el ámbito artístico y en el arquitectónico. Por todos lados hay una cierta banalidad insípida. Como ya se dijo aquí, que tiene que ver con las marcas y operaciones, así como con cierta omnipresencia, por así decirlo con la publicidad, los productos y demás.

BMW se nos acercó con una propuesta extraña. Bueno, no fue extraña. Era lo que ellos consideraban una propuesta normal, una propuesta muy real: ellos querían construir lo que llamaron un "Centro de Pedidos". Mientras leíamos la carta, cada vez nos intrigaba más cuán perversa y extraña era. Siguiendo los pasos de Audi y VW y otras compañías automotrices, BMW tuvo la idea de construir un edificio donde la gente podía ir a comprar autos. Quizá los ordenaría por medio de internet o en una sala de exposiciones, para después viajar, quizá a Múnich y, posiblemente en compañía de la familia, rentar un cuarto de hotel y quedarse 3 o 4 días en el centro de pedidos a esperar el nacimiento de su carro.

La perversidad no nos pasó desapercibida. Como pueden ver, era muy parecido a Disneylandia, similar a la forma en la que básicamente el mundo es percibido desde el punto de vista de las marcas y la publicidad. Todo mundo es un producto, todo mundo puede convertirse en un producto y todo puede ser un producto. He aquí que nosotros estábamos tratando de desarrollar y ganar el proyecto. Nuestro cinismo hacia la propuesta no podía salir de manera obvia. Esto es algo que los arquitectos aprenden hacer muy bien con sus clientes. El cliente tiene que percibir esto como el edificio que queremos. Le entramos al juego.

Diseñamos el edificio basándonos en la idea de la pista de carreras. Los carros de hecho estarían en el edificio y transitarían, algunos muy rápidamente, otros lentamente y podrían ver el tortuoso nacimiento del carro. El final de la línea se ensamblado estaría en el edificio, por lo que ellos mismos se convertirían en una trayectoria dentro del edificio.

El edificio tiene estos componentes obvios, como el famoso edificio de Fiat en Turín, pero con una variante. Uno de los aspectos más interesantes de BMW, es que como la mayoría de las compañías automotrices, pero quizá más BMW que las otras, es el amor casi fetichista que sienten por lo que hacen. Por ello, también era parte de la idea que el edificio tuviera un aspecto fetichista, que tuviera aspecto de banda, motor o una parte de un motor.

El edificio sería ambos: una pista de carreras individual, pero también el objeto del deseo de la gente de BMW.

El interior de los dos salones principales. Este es el salón en el que se pueden estudiar todos los prototipos. Uno se puede meter a las máquinas de realidad virtual y ver como se siente manejar un BMW nuevo a cierta velocidad. Y puede pasar innumerables horas curioseando y babeando por los productos BMW. El otro salón era verdaderamente divertido. Los carros transitaban por la pista en el edificio. Aquí hay un precedente, el

muy famoso edificio del Palacio Ducal en Urbino. Tiene una rampa muy interesante. De hecho es una doble rampa, que le permitía al duque de Urbino observar a sus caballos con sus jinetes, a sus soldados partir hacia la batalla. Y ahí esperaba a ver quien regresaba y cómo subían los caballos la rampa.

La idea del espectáculo, del panóptico, de estar en el sitio en el que se puede observar el nacimiento del carro era muy importante. Después los carros llegarían al escenario y habría una película de alta definición de setenta milímetros de cada detalle del carro. Se escucharía música de fondo, la familia subiría al carro y partiría. La gente aplaudiría y saldría el siguiente carro.

No ganamos. Me pregunto por qué. Así es que rápidamente nos subimos a un Mercedes Benz y nos fuimos a Stuttgart. Es una historia verídica.

En Stuttgart, Mercedes nos pidió que diseñáramos un museo del automóvil. Resulto interesante que ahora otra compañía alemana, con otro tipo de obsesiones con los carros, acabe con el automóvil. Pero, en este caso decidimos que lo realmente interesante era la premisa que Mercedes Benz quería desarrollar, y ahora están construyendo: "la quinta esencia del museo del automóvil". Querían un museo que mostrara toda la historia del automóvil y por lo tanto les concediera el sitio como sus inventores, lo cual, hasta cierto punto, es cierto.

Nuevamente la idea original era crear una superficie única en la que los carros serían mostrados en un estado, por así decirlo, casi erótico. Se piensa en la publicidad de los carros, estos siempre se presentan dando la vuelta a una esquina, salpicando lodo. Hay una condición algo sorprendente del carro que llamamos una "condición z", que es cierto tipo de inclinación, dando vuelta a la esquina, etc. así es que pensamos: ¿Por qué no mostrar al automóvil en esta clase de situación? Por ello se ven como en movimiento, fluidos. Son vistos como objetos tridimensionales, nuevamente una cosa fetichista. Lo que se muestra aquí es un Mercedes de los años cincuenta, de hecho el que tenía el récord de velocidad. Su forma es como los signos de seno y coseno sobre el cuerpo, que crea una forma aerodinámica. Esa misma relación es la que queríamos explorar al

hacer este edificio. Literalmente diseñamos el edificio en función de esa premisa. Desarrollamos una relación seno/coseno en computadora definimos el tipo de suelo que tendría que desarrollarse para mostrar los carros sobre pendientes y cómo permitir que la gente caminara sobre ese piso. Y después planteamos que todo el edificio tuviera un exterior liso que evocara el espíritu del carro. Es algo similar a lo que plantea Neal en su historia de la orquídea y la avispa. Aquí el carro y el edificio están inmersos, como diría Neal, en ese tipo de comportamiento.

De hecho, los carros el cuerpo, la interioridad, la forma en la que la estructura se desarrolla, el edificio entero, parten de la idea de que están manufacturados en forma similar a los procesos de producción de los automóviles y al conjunto de deseos que los rodean.

Entrando a esta superficie única estarían los diferentes carros expuestos en orden cronológico. Sin embargo nos dimos cuenta que a los curadores les choca que les digan como colocar sus carros y prefieren hacer lo que consideran correcto. Uno iría a la parte de abajo para ver un par de camiones París Decard o atrás para ver una pista Fórmula uno, etc.

Ahora hablemos de innovación tecnológica, que es otro aspecto importante en el que estamos involucrados en términos de nuestra manera de abordar la ciudad. Obviamente aquí está el famoso súper edificio de estudios que rodaría al mundo. Creo que nuestra relación actual con la tecnología es diferente a la que fue en ese momento. Nuestra relación a la tecnología está mucho más ligada a los sistemas de telecomunicaciones, tanto en términos de armamentos como de edificios. Si uno empieza a concebir las intervenciones arquitectónicas en estos términos, la arquitectura se empieza a pensar en forma diferente.

Este es un proyecto real para un complejo de oficinas en San Francisco. Tiene treinta mil metros cuadrados de espacio interior para oficinas en una estructura como de bóveda, una estructura vieja y grande. En realidad se trata de una intervención de un edificio nuevo sobre un edificio viejo. Los problemas eran obvios. Los problemas eran

que el edificio podía tener piel interesante por que no necesitaba protegerse de la lluvia o el clima, pero al mismo tiempo tenía un problema de luz. Teníamos que idear como conseguir la mayor cantidad de luz posible para el interior del edificio, considerando que estábamos trabajando dentro de un espacio cerrado.

Desarrollamos un proyecto en el que el volumen interior tendría dos tecnologías principales que permitieran la dispersión de luz en los interiores. Uno sería como un eje de estructuras ventriculares y lentes de fresno que permitirían que la luz entrara y fuera dirigida al interior del edificio. La otra era luz eléctrica adentro del viejo edificio con una superficie reflejante que permitiera rebotar la luz de esas superficies en el edificio. Eso significaba que teníamos que crear una capa envolvente que permitiera a la luz dispersarse por los pisos de oficinas.

Por otro lado, el eje central se convertiría en lo que llamamos “el quinto elemento del sistema de circulación”. Concebidos a los trabajadores como gente inmersa en la histeria de la era punto com., que literalmente querrían huir de la oficina en sus patinetas o patines. De tal suerte todo el diseño del edificio esta hecho pensando en que se podían transportarse en un Segway, que son como unos patines del diablo eléctricos, el último grito de la moda en los mercados. Uno podría entrar en su Segway encontrar su camino en esta Babilonia, o recorrer el quinto elemento y salir a otro lugar. Y sobre la piel misma tendría sensores de luz que harían que las computadoras crearan distintos reflejos, ambientes y ángulos. Así, la luz que entraría de arriba, circularía por el edificio constantemente de manera cambiante. En ese momento lograríamos un tipo de piel más parecida a la biológica. Se conseguiría una piel como la que tenemos en nuestros cuerpos que es maleable, en constante movimiento. Todo el volumen interior sería como una gran creatura dentro de un capullo cuya piel estaría cambiando incesantemente con el movimiento de la luz, lo que daría la idea de vida animada.

Otro proyecto que ganamos fue para hacer una cosa que llamamos el Hidro Muelle en Holanda. Está en un lugar llamado Haarlememeer, que es tan difícil de deletrear como de pronunciar. Probablemente jamás hayan oído de este lugar. Yo no lo conocía, pero la alcaldía rápidamente me informó que es el desarrollo urbano de mayor crecimiento en Europa debido a su proximidad al Aeropuerto de Schiphol. Así es que este desarrollo

que crece rápidamente, que de hecho no es más que una mancha urbana, necesitaba una identidad.

Lo interesante de este tipo de mancha urbana contemporánea es que seguimos construye y construye fanáticamente. La tendencia es tener como escenario los centros comerciales, hoteles y cosas así. Así es que la idea fue construir un pabellón. Nuestra primera reacción fue que el pabellón debiera celebrar un par de cosas en términos tecnológicos. Uno era la asombrosa historia de Haarlemmeer, que fue construida en un polder hace ciento cincuenta años cuando le robaron cinco mil metros al mar. Y estos cinco mil metros de agua, de hecho son los que permiten que Holanda y particularmente Haarlemmeer existan. Así es que jugamos con la idea de ganarle terreno al agua, el tipo de estaciones de bombeo que permiten que eso suceda, el hecho de que el agua misma sea una parte atractiva e intrigante de paisaje Holandés. Siempre existe una tensión entre el agua y la tierra, este constante contener al agua por medio de diques, etc.

El otro aspecto intrigante son los vuelos. El hecho que Haarlemmeer y particularmente este sitio está en el camino de los vuelos hacia Schiphol. Así es que constantemente se tiene una suerte de naturaleza artificial, los lagos, el polder, etc. pero también estos inmensos jumbos sobrevolando todo el tiempo. Y son parte de esa naturaleza, de esa artificialidad.

La propuesta realmente era tener una gran piel de agua que corriera sobre todo el edificio que cayera como cascada. Uno tendría que entrar al edificio bajo agua a través de un muro. Así, para entrar al edificio se atraviesa una cascada de agua. El agua es controlada por medio de la ingeniería para que caiga de cierta altura y el flujo esté controlado. Fluye sobre estas estructuras de vidrio dejando toda la suerte de trazos de sombra y elementos interesantes.

En cierto modo estamos usando uno de los métodos más antiguos de imagen virtual, de ilusión y retomando la idea de obras acuáticas y el uso arquitectónico del agua para crear algo que tiene más que ver con ese hecho, que con el ensamblado. En otras

palabras el edificio esta en un constante estado de mutación y un cierto tipo de transformación ya que la capa de agua que recorre la superficie crea todo tipo de sombras y luces. Es un enfoque de baja tecnología que crea una tendencia o efecto que de hecho se relaciona con la computación la virtualización, la digitalización.

Por cierto el proyector ha perdido todos sus tonos rojos. No se si esto tiene que ver con mi condición como marxista o estética, pero no hay rojo. La escalera es de hecho anaranjada, que es el color preferido de los holandeses.

Adentro del pabellón principal hay un objeto que parece un De Villa Mala parte, que no es una cita directa, sino una arquitectura que de hecho nos permite llegar hasta la marca de cinco metros adentro del pabellón mismo. Todo el edificio es una superficie suave, recubierta de piel. Las ventanas abren directamente a los revestimientos de acero inoxidable y aluminio, dependiendo de que parte del edificio nos encontremos. Después de su arquitectura trata de aparentar ser casi generada y manufacturada por computadora. El edificio mismo de hecho reposa su paisaje como una estructura enigmática. De hecho se ha convertido en un sitio turístico en sí mismo.

Por cierto, la idea de ser un sitio turístico en sí mismo, el efecto Bilbao, es algo que me intriga. En el urbanismo y en la arquitectura no puede pasarse desapercibido. Algo muy perverso sucedió al construir este edificio. Desde que se inauguró, todo lo que hace es tener exposiciones sobre sí mismo. A pesar de que hay otras ideas para su programación, parecen satisfechos teniendo exposiciones sobre sus fotografías. También se ha convertido en un sitio de reunión para arquitectura que discuten sobre otros edificios. Tienen una vida y una existencia muy extraña.

Pero en el aspecto tecnológico, hay un intento aquí de construir un artefacto liso, sin interrupciones con una estructura mínima. De hecho, en varios puntos se ve como que sólo toca cuatro puntos.

Tuvimos que encontrar como lograr esto en términos de los mecanismos disponibles y un presupuesto muy reducido. Cualquiera de ustedes que sea arquitecto sabrá que el momento en el que se empieza a hacer paneles de acero y vidrio curvo todo se vuelve carísimo.

Por ellos nos alejamos de la producción arquitectónica y nos acercamos a la gente de aeronáutica que hacen los fuselajes de los aviones utilizando un proceso de dinamita que explota los paneles. Ellos podían crear la curvatura que necesitábamos por muy buen precio. Hicimos eso y mi socia Lisa Anne pasaba mucho tiempo entre semana en el sitio en el que lo hacían, supervisando los paneles dinamitados. No hubo problema hasta que llegó al aeropuerto y encontraron TNT en sus zapatos y entonces nos metimos en problemas.

Otro aspecto que hemos estado desarrollando, es la idea de un edificio tecnológico y de cómo en la actualidad los diseños arquitectónicos están influenciados por la tecnología que se ha vuelto común, los programas de computadora y técnicas de modelado. Y me refiero al software de computadora que se está desarrollando para la industria de la animación y del cine y la industria pesada, no para el mundo de la arquitectura. Todo esto está impactando la forma en la que concebimos el espacio construido y las intervenciones urbanas.

Este es el museo llamado el I Museum. Es un museo dedicado al arte digital, interactivo y de internet. Saben, ante una propuesta de esa naturaleza, uno lo piensa dos veces. La historia de los museos, particularmente en Nueva York, es larga. Uno puede empezar a hacer una taxonomía de los museos en términos de que están bastante apegados al tipo de arte que se creaba cuando fueron construidos. El Guggenheim fue creado cuando el paradigma del arte imponía que se pudiera ver a través de grandes áreas. El Whitney tiene otro tipo de influencia sobre el arte, al igual que el MOMA, el Museo de Arte Moderno, en su momento tuvo influencia sobre el arte.

Por ello, para crear un museo para un arte no podemos definir claramente, un arte que apenas está emergiendo, tenemos que recurrir a nuevas ideas y técnicas. Una de las

cosas que hicimos fue empezar el proyecto planteándolo como una animación digital a partir de la cual llegamos a esta estructura sólida que pensamos que podría ser manipulada por los artistas y curadores una vez que estuviéramos trabajando en el edificio. Esto nos llevó a plantear la idea de una fachada fluida en la que, detrás de un velo de vidrio, las diversas galerías, teatros u objetos de hecho pudieran moverse en el espacio y ser alterados de acuerdo a las obras de arte. Llegamos a esa conclusión por que dada la trayectoria de lo digital, nos es imposible predecir cómo será el arte en veinte, treinta o cuarenta años. Hoy en día los artistas están acercándose poco a poco a las nuevas tecnologías, pero es inevitable que estas tecnologías van a inferir y empezar a crear todo tipo de nuevos artefactos.

El edificio mismo acataba todas las reglas convencionales de Nueva York y realmente era un intento de crear un híbrido entre un espacio tipo loft y los espacios fluidos que pueden transferirse a través del sitio en secciones. Logramos esto desarrollando un sistema estructural de un conjunto de superficies independientes y uniformes que de hecho permitirían que el edificio no tuviera columnas y pudiera ser penetrado en áreas en las que hubiéramos puesto en peligro la estructura. Después envolveríamos eso en vidrio. Y la idea de envolver realmente era una forma de capturar el edificio y sellarlo como lo hacemos con un pedazo de carne en el supermercado.

Pero aquí la idea era que cada uno de los paneles de vidrio contendría 256 tonos del blanco al negro. Esto sería electrónica y económicamente viable por que ahora se puede conseguir este tipo de vidrio. Y por defecto se tendría una superficie textil negra y blanca sobre la cual podrían operar las personas del museo. Sobre este material uno puede reproducir iconos, texto e imágenes parpadeantes, así es que el edificio mismo sería una pantalla o un lienzo, por así decirlo, para algunas producciones digitales.

El concepto del blanco y negro era clave por que propusimos un edificio con tomas de video completamente dinámicas en la superficie. Pero también es el primero que se construye y es para un museo de arte interactivo. Es como esas Machintosh antiguas en blanco y en negro que algunas personas conservan para recordar los viejos tiempos. Así es que he aquí un ensamblaje de la estructura, las piezas móviles en su interior y los muros circundantes de vidrio: se ve como llega al suelo y cómo el edificio entero se abre en la planta baja y la gente puede transitar por diversos espacios.

Esta es una propuesta muy seria para un edificio en la ciudad de Manhattan. Pretendíamos construir un edificio tecnológicamente sorprendente, pero de construcción visible, que quedara en la historia de los museos que marcaron el tiempo en el que fueron construidos. Toda la pared posterior del edificio sería una superficie de video pixelada para que pareciera que el edificio se movían sin fin hacia atrás. Aquí, algunas secciones del edificio se insertan en el espacio principal, a manera de auditorio. De hecho son pocas. Por la forma en la que las lozas están colocadas, el edificio se puede recorrer en forma fluida. Se puede bajar a las otras galerías

Como dijimos, no estamos hablando de artefactos para exponer, como pinturas o dibujos o fotografías o incluso en este caso hay un Nam June Paik de la era de las cavernas ahí en la esquina, no saben exactamente dónde ponerlo. O superficies de video y obras clásicas como los videos de Bill Viola para muro en el sentido convencional.

Humanizar la cotidianeidad. Pensando en estas líneas nos preguntamos: ¿Cómo podemos humanizar o fomentar un interés más allá de lo tecnológico, más allá de la distancia que tendemos a imponernos? Creo que es uno de los grandes debates en la arquitectura y el urbanismo es la marca suburbana. No importa a que ciudad nos referimos. Existe cierta condición de los constructores con fallas y problemas evidentes. Pero, aunque hay aspectos ecológicos en el tema, de momento centrémonos en lo sociólogo.

Este es un proyecto que recientemente ganamos en un concurso y con suerte será construido pronto. Desafortunadamente no tenemos nada que ver con el edificio gris, aunque no me importaría construir muchos de ellos. Abajo está el tipo de paisaje que propusimos para el grupo Westate en Holanda. Nuestra propuesta erradicar los primeros tres o cuatro pisos de cada edificio de oficinas. Logramos esto por que probamos que la mayor parte de lo que sucede en los primeros pisos es servicios públicos o por lo menos así debería de ser.

Así es que tenemos ese espacio cerrado en el que podíamos meter ciclo pistas, áreas verdes que son como un sistema de parque que lo recorre, cines y otros servicios públicos, todos coexistiendo en un paisaje complejo. La idea es que todos los edificios tengan una vida urbana en sus primeras plantas. Ya no se trataría sólo de salir y sentarse a comer y un sándwich para luego regresar al cubículo, acercándose más y más al suicidio.

Aquí lo que realmente sucedería es que ahí abajo habría toda una vida urbana. Habría urbanismo, las mejores ideas del urbanismo, las ideas sobre espacios públicos, servicios, diferencia. Se generaría una cierta vitalidad y se crearía otro tipo de paisaje y ámbito arquitectónico. Para nosotros es una forma de alcanzar al continuo deseo de los contratistas de sacar el mayor provecho por metro cuadrado de lo construido. De obtener mayores ganancias. Y de hecho lo aceptaron porque les comprobamos que, al se estos lugares en los que la gente quiere trabajar y divertirse, su rentabilidad sería superior.

En esta misma línea de humanizar estructuras o edificios, competimos para construir el nuevo auditorio en Graz, Austria. Nuestra intención original era llevar a Graz el tipo de edificio que celebrara lo que le es peculiar a este lugar. Nos interesa ver las huellas digitales de cada ciudad y periodo que lo hacen especial. En Graz es la música, las escuelas de música y el hecho de que cuando uno recorre la ciudad, especialmente ciertas áreas cerca de la academia de música se escuchan el afinar de instrumentos o alguna sonata. Hay una situación metafísica en términos de sonido.

Nuestra propuesta fue un edificio basado en el sistema de notación musical Rez. Y la idea era que el sistema de notación revelaría un sistema de notaciones para un edificio mutable o transformable. Que ese edificio, sus muros, techos y pisos, podrían ser afinados. Un músico podría intervenir en el espacio. Cualquier músico o persona utilizando el edificio lo podría afinar, cambiar su configuración. Todos estos paneles serían acústicos, lo que alteraría todo el volumen interior y la resonancia del edificio, por lo que sería como una caja de música que continuamente podría ser alterada. La idea era crear un edificio que de hecho fuera un instrumento musical interesante en sí mismo. Estaría hecho e música, de notación musical y evocaría elsonido.

Es interesante por que cuando hicimos esto, un par de gentes lo compararon con el Bilbao. Y lo que nos intriga del Bilbao es que nos lo venden repitiendo el dicho de que la arquitectura es como música congelada. De hecho es un edificio es muy clásico, aunque parece nuevo y vibrante. Pero en muchos aspectos es convencional: se puede alterar la fachada, la entrega sigue estando más o menos en el centro y los salones son relativamente simétricos, etcétera.

Pero aquí la idea es que el edificio en sí mismo tiene un doble aspecto de mutación. Uno es que la gente que lo usa y lo altera. El otro que el edificio mismo y su superficie de alguna manera reflejarían la ciudad en la que se encuentra. Esto nuevamente nos lanzó por otro derrotero. Otra vez a la idea que mencionó Neal del camuflaje. Realmente nos interesa la idea de que los edificios puedan empezar a convertirse n camuflaje. Que puedan integrarse a su entorno. Y aún cuando la arquitectura pueda parecer en extremo formal, de hecho puede ofrecer lo contrario. De hecho esos eran todos reflejos de la ciudad y las distintas superficies al irse moviendo en el edificio.

Promover la idea se contextualismo cultural. En esta aldea post-global. ¿qué significa trabajar en distintas culturas y tratar de extraer algo de la naturaleza contextual de esos lugares? Un proyecto nuestro muy viejo, pre digital, por así decirlo, es un museo para la ciudad de Tohuko en Sendai en Japón.

Se trata de un museo sobre la cultura y la historia agraria. De hecho, sobre el cultivo del arroz. El edificio fue diseñado sobre un antiguo arrozal flanqueado por el tren bala arriba y el sistema de carreteras a un costado. La propuesta consistió en crear un edificio que se refiriera al contexto local, al internacional y a su pasado como un trabajo histórico, pero a la vez moderno. Tenía que conjugar todos estos aspectos.

Uno de los aspectos más importantes se este museo es que cuando lo diseñamos fue la noción de inundación. Continuaría la inundación anual de los arrozales y el edificio construido en un arrozal también sería inundado. El edificio existiría como una suerte de

entidad cuya superficie estaría inundada. De hecho todas las líneas fueron trazadas en relación a los arrozales existentes. Al entrar al edificio se encontrarían minkas, edificios viejos y en el patio principal diorama. Y todos los techos son de hecho estas estructuras de triple doblez que jugaban con la idea de la arquitectura de los templos de los campesinos en Japón. El minka es un edificio campesino. Al contraponer la idea del templo, una posible lectura sería que realmente todo lo que esta entre el cielo y la tierra es insignificante. Los techos se convirtieron en estructuras elaboradas. La idea central del Museo Tohuko era que la estructura del techo celebraría este tipo de doblez tripartita asumiendo una nueva coniciión formal.

Otro proyecto en Japón que pretendía trabajar con este tipo de intervención moderna que asimilara la historia local está en Kyoto, es el KEP Furosaka Gas en el parque de investigación de Kyoto. Este es un edificio que tienen todos los problemas asociados con los parques industriales. Empezamos creando un complejo. Pueden observar el tipo de edificios que se construían en los setentas, en los ochentas y en los noventas y nuestra intervención actual.

El edificio realmente se convierte en un sistema de notación gráfica, casi como una pincelada. Una arquitectura que se convierte en una solución de construcción viable. Incluía un hotel, cines, todo tipo de cosas. Este es uno de nuestros primeros edificios. La idea era que el edificio realmente podía integrarse a la ciudad y referirse a la historia no solo limitándose a ser un pastiche post moderno o a una escenografía de lugar en el que se encuentra evocando el lugar en el que está inserto o extrayéndole algo.

Años después nos pidieron que hiciéramos otro edificio. Este es de 95 y este de 97. Hicimos un pequeño edificio para investigación y exhibición de multimedia en la misma área. Este fue el primer edificio en el que tratamos de crear algo que jugar con el concepto de contexto pero introduciendo algún nuevo lenguaje en términos de éste. Uno de los aspectos obvios de esta imagen es el contexto real del edificio. Si lo piensan, estábamos construyendo este proyecto en la periferia urbana, en un proyecto industrial en las afueras de una de las ciudades más hermosas e históricamente importantes en Japón, en Kyoto. Y el contexto realmente es un estacionamiento suburbano.

Así es que el edificio tenía que abarcar dos aspectos: por un lado integrar la cultura del automóvil, la noción del viaje a los suburbios y por otro mantener el espíritu de la comunidad y un cierto individualismo. El edificio tiene que navegar en dos aguas. Es un híbrido que abarca las estructuras tradicionales y alude a esta tradición, pero a la vez es un edificio muy moderno que promueve la idea de que Kyoto y Japón tienen una historia muy antigua, pero un presente vigoroso.

El cliente nos pidió considerar dos aspectos: por un lado promover el uso de la máquina y las tecnologías de construcción robótica para crear todos los diseños de panel curvo. Y, por otro, los investigadores de Kyoto estaban trabajando con superficies de video y de piel de video como una posibilidad. Empezamos a pensar en qué pasaría si en efecto pudiéramos crear un edificio que tuviera la sensación vida en toda su superficie, que es de lo que se trata la simulación. Y, naturalmente, la pregunta obvia esta aplicación sería utilizada en el NASDAQ en Nueva York. Se convierte en otra superficie más en la cual imprimir datos básicos, publicidad y logos. Pero nosotros planteamos que se convierte en un lugar que fuera casi como una jaula, cuya superficie fuera musical y tuviera cierto contextualismo que fuera más allá de cualquier contexto formal. Literalmente, sí existe la palabra, estaría contextualizada, en el entretejido urbano.

Otro ejemplo en esas líneas que produjimos en Nueva York que parece están reviviendo últimamente fue el Museum for Technology Culture. Ese edificio hecho es anterior a la fatídica fecha del 11 de Septiembre en Nueva York. Lo que planteamos, y curiosamente el 11 de septiembre reafirma nuestra idea, es que la ciudad de Nueva York y su silueta, son como un ícono que representa en cierto periodo del modernismo, una época heroica de la cultura estadounidense. En el momento en el que Estados Unidos estaba en la carrera espacial, en la guerra fría y en otras cosas. Por ello pensábamos que agregar otro edificio más a la silueta era algo fútil. Así es que dijimos, vamos hacer un edificio que esté en el agua, que esté camuflado, que exista de modo subversivo, que sea casi invisible. Queríamos crear un edificio invisible que a la vez fuera uno de los museos más grandes del mundo.

Situamos el edificio en la rivera este, empezamos a pensar en sus superficies y cómo sumergirlo en el East River, en que clase de recubrimientos de video podríamos ponerle. Cómo sería la arquitectura de un edificio en el río. Que pasaría cuando

empezáramos a vigorizar sus superficies con información sobre la ciudad de Nueva York, su cultura, su vida.

En especial en su interior, que podía ser transformable, pensamos que podíamos inundar el edificio. Hubo una famosa batalla naval en la Piazza Navona durante el renacimiento en la cual inundaron todo el lugar. El edificio tendría que ser un híbrido entre estadio deportivo y, por ejemplo, una sala de convenciones. Y, en estas distintas situaciones podría exhibir todo tipo de artefactos de cultura y tecnología contemporáneos, desde las interesantes motocicletas del Guggenheim y moda, hasta barcos de guerra, aeroplanos y todo tipo de cosas que por su escala no caben en los museos.

La iluminación sería como una enorme película esteroide de Nam June Paik que construiría toda la iluminación del edificio. Habría como un vórtice de luz de video tipo Nam June Paik.

Parte de la colección, de hecho, sería la silueta misma de Nueva York. Sería como si el edificio mismo hubiera adquirido la silueta como parte de su colección. Futuros anticipados. Como la relevancia de nuestro trabajo como arquitectos, diseñadores es anticipado como podamos. Este es un proyecto muy hipotético que de hecho fue realizado para empresarios. Nos llamaron y nos dijeron ¿nos podrían enseñar como se vería la oficina del futuro en términos de espacio? Y nosotros dijimos: —bueno, sabemos que lo que probablemente va a pasar, es que los aeropuertos cada vez se conviertan más en ciudades. Se están transformando en lugares en donde se encuentra la gente. La idea del aeropuerto como un extraño urbanismo substituto nos intrigaba.

Nuestro planteamiento era que, en el 2000 hay aeropuertos con terminales de cada aerolínea. Pero nosotros planteamos que para el 2005, las oficinas corporativas empezarían a apropiarse de las terminales aéreas. Así es que la IBN (no usamos los nombres que ustedes conocen por que hay problemas con los derechos autorales) o la corporación Suni tendría en las terminales sus oficinas centrales. A lo largo de los años se constituirán como entidades independientes.

Al ir probando los aeropuertos, cada corporación construiría estructuras cada vez más grandes en las que estarían sus oficinas corporativas en las que operará toda la empresa. Uno de sus edificios sería para sus aviones. Aquí nuevamente vemos la idea de la orquídea: las reuniones serían en el edificio corporativo de IBN y llegarían en aviones a su propia terminal.

Las terminales mismas se convertirían en parte del paisaje urbano en el que no sólo encontramos viajeros, gente en tránsito y hombres de negocios. También habría espacios deportivos, acceso a las bolsas de valores, datos, etc. Entre juntas naturalmente jugar golf. Luego aborda nuevamente el avión para ir a la siguiente ciudad. A mi me parece lógico situar campos de golf y otras instalaciones de negocios junto a los aeropuertos, ¿por qué no hacer un edificio entero, el edificio de la compañía de las ideas? Y mientras sus acciones sigan a la alza, tendrá control de su diseño interior y arquitectónico.

Otra propuesta en términos de la idea era tomar el control sobre estas cosas es un nuevo estadio para los Dodgers de Los Ángeles. En este estadio proyectado hacia el futuro habría que considerar que, por la contaminación y si no logramos ciertas mejoras ambientales, vamos a necesitar estadios techados aún en climas favorables. Este estadio está basado en la idea de que hay un espectáculo neumático que contiene gases líquidos y de colores que muestran en grande los logotipos de los patrocinadores que de hecho patrocinarían el edificio. Y cambiaría todo el tiempo porque estos edificios no tendrían que ser de un solo dueño y continuarían transformándose según quien adquiriera el estadio. Según esto, la idea es que todo el recubrimiento del estadio estaría en constante transformación y animación. De hecho hay otros dos o tres objetos que de hecho se mueven alrededor del estadio sobre vías para venderle hot dogs a la gente sentada en las butacas. Así todo circula para que la gente no tenga que caminar lejos. Dios nos libre de que se haga algo de ejercicio en un juego de baseball.

Este es un proyecto para Little Train Station, hecho en colaboración con Jeff Shaw de ZKN que es una cineasta muy interesante que está haciendo películas hemisféricas interactivas. Esta es una proyección interactiva de trescientos sesenta grados

interactiva, que está en medio de Little Train Station. Cuando se bajan del tren ven este artefacto al final de la estación en la antigua estación d trenes y es parte de las capitales culturales 2004.

Y, finalmente, está idea de extraer el DNA urbano. Como dije anteriormente, buscamos formas en las cuales entender las huellas digitales, las anomalías de los lugares en los que trabajamos. Porque, de hecho, sabemos que para cualquier arquitecto que hoy está trabajando en muchos, muchos lugares, la noción de una arquitectura local es cada vez menos común.

Así es que, ¿cómo hacemos eso? Este es un boceto que hice hace tiempo. Fue parte de otro proyecto que estaba más en el mundo de arte que en el de la arquitectura. Y en realidad es una forma de entender la arquitectura en términos del cuerpo humano, en términos del ciberespacio.

¿Dónde empiezan el cuerpo y el ciberespacio a formar un mundo arquitectónico? Aquí utilizamos equipo de protección deportivo. En este caso partimos del equipo de protección deportiva, que, para nosotros es una analogía de lo que necesitamos al entrar en interface con la virtualidad: necesitamos una piel mutante para enfrentar el ciberespacio y las realidades virtuales. Así es que este es sólo un boceto, una reflexión sobre las formas que obtuvimos de la hibridación y de reunir varios aspectos del equipo deportivo de protección para crear un estado fluido, dinámico virtualizado del cuerpo. Esos experimentos nos han llevado a otro tipo de trabajo en términos de dibujos y bocetos y dibujos digitales.

Algo que me ha interesado mucho es como la computadora se convierte en una herramienta para hacer bocetos. Como el medio mismo puede provocar nuevos espacios y posibilidades en la arquitectura. Estos estudios los llamo "paisajes de hielo" o "paisajes de imagen". Están basados en cierto tipo de desconstrucción o desmantelamiento de la publicidad, de los logos y de artefactos que nos rodean cotidianamente como nuestros zapatos, relojes, carros, ciudades, edificios y los

convierto en formas que buscan ser nuevas formas arquitectónicas. Son dibujos para posibles arquitecturas.

En esa línea, en algunos estudios y dibujos recientes, he estado haciendo lo que llamo "paisajes M" o "paisajes en movimiento". De hecho están basados en la idea del automóvil, y esto nos remite los proyectos BMW y Mercedes. Actualmente el automóvil me parece un artefacto realmente interesante e intrigante. No solo es algo que supuestamente tiene que ver con la velocidad, la elegancia y el diseño, sino también con el deseo. Está muy cercano a los mecanismos publicitarios que lo rigen y la relación que tenemos con los arcos es casi erótica. Así es que la idea de tomar carrocerías y transformarlas en cosas que parecen ser casi anatómicas, que parecen corsés y cosas que utilizamos fue parte del estudio. También la ambigüedad de su presencia en términos de su rigen y de dónde partí al hacer estos dibujos.

Por ejemplo, aquí hay otra toma de la carrocería y transforma en un tipo de piel. Este fue muy importante para nosotros pues tenía una serie de asociaciones y aspectos importantes y queríamos desarrollarlo más. En realidad hablaba de un tipo de interioridad y exterioridad. Como las condiciones anatómicas del cuerpo. Un cuerpo mecanizado, la armadura. Tenía muchas de las cosas que estábamos buscando y estudiando, así es que se convirtió en parte del proyecto sobre el que empezamos a basar todo el estudio de lo urbano.

Más o menos por esas fechas nos invitaron a Documenta y estábamos pensando como podíamos llevar este interés a Documenta en términos de debate que ahí se desarrolla. Y ante figuras tan importantes como Yona Friedman y Constant invitados, nos dimos cuenta que también teníamos que entablar un diálogo con ellos. No tendría sentido ir a Documenta, solo para dialogar con los artistas o con nosotros mismos y debería haber una polémica sobre el urbanismo.

Partimos del "Paisaje M" que acaban de ver y formalmente planteamos que podíamos hacer con esa imagen en términos de una estructura urbana hipotética. Así es que le transferimos una serie de diferentes temas y finalmente llegamos a dos "Paisajes M"

grandes. Cada uno es como del tamaño de dos automóviles, cada uno construido en su estatus de uno a uno y el automóvil colgado en medio del espacio acababa pareciendo un hueso primitivo o algo por el estilo.

Sobre eso hicimos una proyección de video de las ciudades, con lo que llamamos el DNA de tres ciudades: Hong Kong, Tokio y Nueva York. El DNA marca algo único de cada ciudad eran como cuerpos. Seleccionamos ciudades que tuvieran siluetas importantes, con edificios altos a propósito y los transformamos en un sistema de notación computarizada. A cada imagen computarizada le agregamos una banda sonora que estaba constituida por una conversación que grabamos ya sea en Hong Kong, Tokio o Nueva York. Así es que literalmente tocamos esas ciudades como un instrumento a través de sus rascacielos, los rascacielos convertidos en las marcas, como en un CD, que el laser podía reproducir en como una banda sonora para ese lugar.

Curiosamente, una de las cosas que me sorprendió cuando caminé por ese espacio en vivo por primera y no solo en el simulacro computarizado que repasé una y otra vez en nuestro estudio en Nueva York, es que parecía la mezquita de Córdoba. No esperaba encontrar algo tan inesperado. Fue fascinante encontrar que había una dimensión espiritual imprevista que apenas descubrimos en la sala en Documenta.

Cada banda sonora tiene una cualidad muy especial. Tokio sonaba como pájaros cantando. Hong Kong como una canción. Y Nueva York apagado, como que todos estaban de mal humor. Resultó muy interesante que cuando le enseñaba esta pieza a la gente al entrar al espacio, me decían, ¿Qué CD es? Tenía que escuchar, no sólo ver lo que de hecho estaba en la textura de los mapas. A fin de cuentas sólo los sonidos me dieron la información sobre la clase de urbanismo en verdad estaba tranzando sobre el espacio. •

Gracias.