

Manifiesto CIUDAD RELACIONAL

0 CURAR DE...

Ser comisario hoy es realizar un proyecto que potencie la arquitectura y que expanda sus límites. Ser comisario hoy es ser curador y, por tanto, cuidar una línea de investigación.

También ser comisario es posicionarse y crear el marco teórico necesario para la comunicación de una arquitectura.

Por tanto, se suman el escenificar (en forma de instalación), el identificar, buscar semillas-proyectos actuales (en forma de sondeo-catálogo) y, por último, el marco teórico, ideológico (en forma de manifiesto).

La decisión es ésta y no la de hacer un panorama de la arquitectura nacional.

Esta instalación-exposición no es una muestra colectiva de despachos de arquitectura.

Es, ante todo, una selección de proyectos embrionarios que albergan en su interior una conciencia, una densidad teórica y científica, unos inputs de la arquitectura contemporánea.

Me parece decisivo para la transferencia de la arquitectura a la sociedad moderna, abordar estos inputs.

1 CONTEMPORÁNEO

Urge hablar de contemporaneidad.

Existe la arquitectura industrial y sus relaciones y vínculos con la industria.

Existe la arquitectura moderna, una arquitectura formal, de diseño, que es una estilización de la industrial.

Existe la arquitectura de fórmulas globales, conocidas, difundidas en red y comprensibles.

Y, por último, creo que existe, y la busco, una arquitectura de fórmula individual, creada en red y no "comprensible". No comprensible pero real, de su tiempo.

Urge archivar, validar, escenificar, difundir la historia del año 2000. Urge construir los pasos pendientes de la historia, sus deudas históricas, sus problemas no resueltos en lista de espera desde 1929. Urge construir hoy aquel legado utópico, teórico de los setenta y, con la misma intensidad, urge crear el legado utópico para el año 2025.

Pero ante todo, y simultáneamente, urge avanzar a la velocidad del momento, y realizar hoy lo de hoy en hoy = 2003.

Sociedad: abre tus ojos. La burbuja inmobiliaria te tiene hipnotizada y las subvenciones anestesiada. No sabes que puedes habitar hoy en un espacio tan tecnológico, ligero y seguro como el espacio que conduces.

2 UTOPIA

¿Qué legado utópico está dejando esta generación para las próximas generaciones?

¿Pueden las escuelas, los institutos o los estudios de arquitectura ser fábricas de utopía?

¿Es crear utopía un trabajo exclusivo de Silicon Valley, del Medialab, del MIT, Indra, la NASA y alguna ONG?

La distancia kilométrica: siglos, entre utopía y realidad de Jules Verne, se reduce y pasa a ser de treinta años en el caso de Frank Gehry y el Guggenheim de Bilbao.



3 BIO

La naturaleza está-estará a salvo gracias a la tecnología y a la intervención humana.

Existe el camino hacia lo rural, una cierta vuelta al campo, al mundo hippy, a la lentitud de vida, a la caverna simple.

Pero creo en el camino hacia delante, hacia la construcción de paisaje natural con la tecnología.

La arquitectura es vida.

Tiene que ser mutante, evolutiva, interactiva, integrada, progresista.

Los espacios con sensores, que sienten.

Retos:

“Un edificio ha de ser como un árbol, productor de energía”, Cradle to Cradle, de William McDonough.

La construcción de paisajes naturales del Eden Project.

La importancia del ciclo de vida que nos explica Rieradevall.

La arquitectura “viva” interactiva, de sensores, de Konic Theater.

La arquitectura integrada de Gaudí.

La arquitectura-paisajes sonoros con sensores de José Manuel Berenguer.

La ARQUITECTURA es líquida, es reactiva, es híbrida, produce energía, es mutante, se camufla, es efímera, evoluciona, crece, es fractal, es información y es genética, es estructura, es por tanto NATURALEZA.

Los proyectos de esta arquitectura son semillas.

4 INVENCIÓN

¿Cuánto de invención tienen los proyectos de arquitectura contemporánea?

El hombre llegó a la luna con un megabyte de memoria.

Es importante que exista una conexión con el pasado, con la tradición, para contradecirla, evidenciarla o recordarla como base para su proyección hacia el futuro.

Es importante construir el futuro sobre la base de la historia.

Pero igual que no hay futuro sin base, tampoco hay futuro sin invención, sin creación. No vale lo retro, la relectura, otra mirada, el vintage ni otra interpretación,

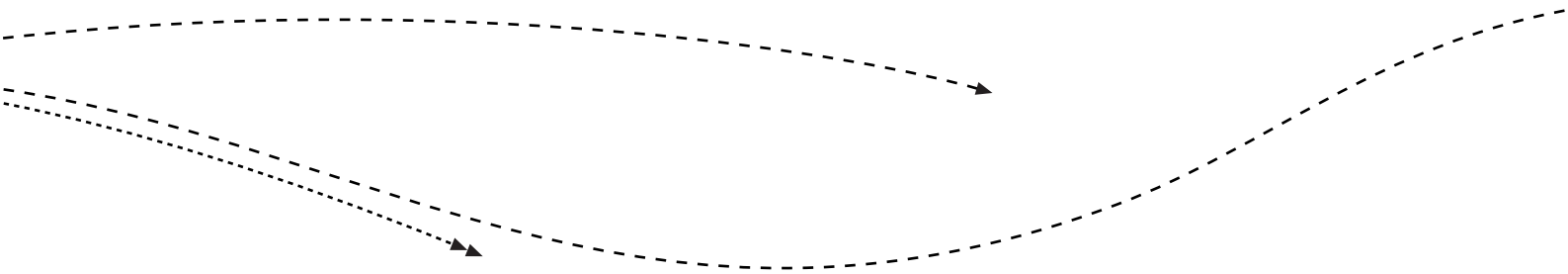
Estamos hablando de la invención de algo que no somos capaces de ver y comprender, por no conocer sus instrumentos de lectura.

El conocer, reconocer, una arquitectura ya vivida anteriormente da calma al saber humano.

Esa calma se convierte en miedo cuando no se asume el riesgo de no entender, de escuchar, de NO ver otras cosas.

Debe ser terrible para un jurado de arquitectos no ver –literalmente, no ver–, porque ver es reconocer, hacer conexiones entre referencias.

Así funciona nuestro aparato visual, sin referencias estáticas no hay movimiento.



Retos:

Los tejidos biodegradables de McDonough y Michael Braungart.

La actitud creativa de Buckminster Fuller con su statement: "we are all astronauts".

Las palabras-nuevos conceptos del Diccionario Metápolis.

Sería pensable medir, evaluar, el trabajo del arquitecto por el número de PATENTES de su despacho.

Las marcas en el deporte, la creación escénica, las nuevas tecnologías, el media art y la arquitectura convergerían bajo la idea de nuevas Patentes.

5 DIGITAL

Es incomprensible mirar la realidad y construir herramientas como réplica de esa realidad.

El 90% del software creado es "simulador" de la realidad natural.

¿Podemos construir software, sistemas lógicos, inteligentes, autónomos, que construyan esa realidad digito-natural? La arquitectura contemporánea se inserta en la edad de la información, en la era digital y no en la industrial. La información es un material de construcción.

Hemos de construir una arquitectura real-digital en la que exista una nueva relación material entre átomos y bits, entre partículas y píxels.

6 CULTURA

¿Qué es crear valor-cultura para la arquitectura?

Valor es crear conexiones, relaciones entre las disciplinas para intercambiar conocimiento.

Como el cine, el teatro y los videojuegos pueden influir en la arquitectura.

Como la geografía, el sistema GPS, el tráfico, la gestión de temperatura y los cortafuegos de los bomberos, las inmigraciones de las aves del zoológico, los cultivos de la agricultura y las trayectorias de Iberia pueden compartir el mismo plano, el mismo sistema de información que es capaz de gestionar esta complejidad.

Como la arquitectura de redes de la información puede incidir en el cálculo de estructuras.

La arquitectura de vanguardia representa un 2% (cifra optimista) de la construcción total en España. Pero esta arquitectura es vital, pues es la gran plataforma de la cultura.

Una plataforma que potencia la cultura, la escenifica, la nutre, la hace visible y la transmite a la sociedad. La arquitectura se convierte en agente de fomento de la cultura, como interface entre la sociedad y ella.

Retos:

Algunas respuestas de los setenta apuntan hacia la participación como medio. La estética relacional.

Los encuentros como Archilab, la Galería Aedes, el NAI, el ICA, el PS1, el Watermill Center, el Mercat de les Flors... También en Porto Alegre, São Paulo: participación social, dinámicas urbanas...



7 INTELIGENCIA

Quizá nos ayude vivir en entornos inteligentes, en espacios creativos.

Retos:

La programación de Deep Blue de IBM por Yllescas.

La domótica como inicio hacia una arquitectura inteligente.

El Media House como un nuevo lenguaje = Internet 0.

Los replicantes de Blade Runner: “ [...] todo esto se perderá como lágrimas en la lluvia, es hora de morir”.

Los Smart Toys del Medialab del MIT.

La inteligencia-ingenio de los objetos de Emili Padrós.

La inteligencia estructural del Circo de Calder.

Los espacios inteligentes de las instalaciones de Jeffrey Shaw.

Los materiales con memoria.

Los procesos musicales (azar, caos y fractales) de John Cage.

8 COMPLEJIDAD

Le Corbusier pensó la arquitectura en relación con cinco elementos: 10^5 .

Enric Miralles aumentó su complejidad y le introdujo nuevos inputs: deformación, sombras, negativos... = 10^{10}

Gaudí pensó, construyó y demostró una arquitectura natural de alta complejidad geométrica y estructural: 10^{100}

Peter Eisenmann y Yago Conde superpusieron otra capa de complejidad al introducir las tramas. Mallas espaciales, patens xyz, de flujos, materiales, información, texturas estructurales, tejidos musicales... = 10^{1000}

Nox Decoi introdujo cálculos CAD/CAM y aumentó su complejidad, su cálculo, sus polígonos, su geometría... = 10^{100000}

Greg Lynn introdujo la información genética, la noción de tiempo del modelo... = $10^{1000000}$

Reto:

La naturaleza crea la semilla y en un centímetro cuadrado existe la información, la materia necesaria para crear un árbol, una fábrica de oxígeno, una farmacia, el huerto de frutas, el proceso de fotosíntesis, las instalaciones de savia y agua, estructuras flexibles, polígonos, y su evolución, su reproducción, su capacidad de crear energía, sus organismos vivos que son los edificios habitados, que viven en equilibrio..., una arquitectura = 10100 000 000

Hacia una arquitectura MAXIMAL, ya estamos más cerca.

Enric Ruiz-Geli