

LO IMPOSIBLE POSIBLE: APARIENCIAS EXTREMAS PARA UNA ARQUITECTURA EN REINVENCIÓN

Laura Muñoz Pérez
Universidad de Salamanca

Superar con éxito -entendido éste como la plena y expansiva supervivencia de su especie- cientos de miles de años de existencia sobre la superficie terrestre es fruto, en el ser humano, no sólo de su fortaleza, inteligencia o capacidad de raciocinio sino, fundamentalmente, de su afán de superación y su constante necesidad de plantear y resolver retos con la máxima eficacia y, siempre que sea posible, coronarse de gloria con ellos. Además los triunfos, aunque también los fracasos, resultan ser poderosos incentivos, multiplicando en el hombre las ansias por insistir, por perseverar en el avance. Ello explica que la sociedad actual sea exponencialmente más desarrollada que ninguna otra hasta el momento y que, por añadidura, custodie un enorme potencial de expansión. En efecto, cuanto mayores y más acuciantes son nuestras aspiraciones por evolucionar y mejorar, más caminos se dibujan en el horizonte, nuevas y futuras aplicaciones se divisan ante nuestros ojos y mayor es la ambición y el interés por hacerlas realidad. Es obvio que no es el hombre un animal acomodaticio. La capacidad de reinención humana permanece intacta desde los albores de la raza y hacer lo imposible posible, como sugiere el título de esta comunicación, afecta a aquellos ámbitos de la vida que requieran de ese esfuerzo; esto es, prácticamente todos ellos. Así pues, el arte en sus distintas manifestaciones, al ser exponente de la creatividad del hombre pero también de los diferentes contextos sociales, históricos o económicos en los que se ejecuta, ha ido evidenciando y dejando a la posteridad expresiones de su posibilidad de sorprender, epatar y conmocionar, en la medida en que se ha rehecho, ha renacido y se ha reinventado. Buscar ejemplos prácticos de esta capacidad no es complejo. Muchos de ellos, como la fotografía o el cine, por citar sólo algunos, forman ya parte de la historia de la humanidad mientras que otros, más cercanos al tiempo presente, son los que ahora están revelando que las cualidades de superación, indagación y experimentación del hombre siguen intactas por más que, también como en otras épocas, haya quienes aseguren que nada hay nuevo bajo el sol, que todo está ya imaginado.

Para ilustrar gráficamente aquello que venimos sugiriendo, en esta comunicación se ha optado por recurrir a la arquitectura, imbuida de un halo de popularidad, éxito mediático, polémica y singularidad como pocas veces antes en su historia. Las dos últimas décadas, comparadas con las inmediatamente anteriores, confirman la línea evolutiva ascendente, en complejidad, variedad y espectacularidad, en la que vive inserta la constructiva contemporánea mundial. De hecho, aquello que era, en efecto, imposible hace pocos años, es ahora palpable, visible y vivible, lo que no hace más que confirmar la idea desarrollada con anterioridad sobre el constante enfrentamiento del hombre con retos que logra superar con holgura y considerables victorias. Bien es verdad que, para conseguir triunfos edilicios completos, se hace necesario conjugar el trabajo experimentado del autor con la adaptación de la obra a unas necesidades precisas, los recursos técnicos disponibles y, en la actual sociedad de la individualidad y el ego, sobradas dosis de originalidad identificada, hoy por hoy y en un alto porcentaje de los casos, con radicalidad estética, sello de marca que hace inconfundibles los proyectos de Frank Gehry, Santiago Calatrava, Rem Koolhaas, Renzo Piano o Zaha Hadid, por citar sólo algunos nombres resonantes. Ejemplificar pues una arquitectura que se reinventa en relación a sus antecedentes y que concibe edificios extraordinarios resulta sencillo, con exponentes recientes que, además, y a pesar de lo que pueda parecer por su omnipresencia en los medios de comunicación, no siempre son obra de los grandes popes de la constructiva actual, entendiendo por tales a aquellos que mayor resonancia mediática alcanzan en el día a día cotidiano. Ése es el caso del **Eyebeam Institute** de Nueva York (2001-2006), obra de Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio; el **UFA Cinema Center** de Dresde (1996-1998), construido por Coop Himmelb(l)au; el **BMW Welt** de Múnich (2001-2007), trabajo del mismo estudio; la **Casa Elipse** de Tokio (2001-2002), ejecutada por Masaki Endoh y Masahiro Ikeda; la **Escuela de Bellas Artes** de Toronto, inaugurada en 2004 y realizada por William Alsop; el **Palacio de los Deportes** de Santander (2003), de Julián Franco y José Manuel Palao; la **Biblioteca Jaume Fuster** de Barcelona (2001-2005), de Josep Llinás; la **Casa Cocoon** de Wye River [Australia] (2003), imaginada por Michael Belleo y Cat MacLeod o la **Estación de Autobuses** de Casar de Cáceres (2004-2005), ideada por Justo García Rubio.

No debe olvidarse, pues es fundamental en el camino trazado, lo importante que las nuevas tecnologías y materiales resultan en la consecución de estos logros, pues en muchos casos han logrado eliminar las barreras físicas y mentales que los arquitectos se

auto-imponían ante cierta clase de retos. En este sentido, y aunque resulta un ejemplo manido y recurrente, se hace preciso mencionar el **Museo Guggenheim** de Bilbao (1990-1997), concebido por Frank Gehry a partir del programa informático *Catia* - creado por Dassault Systems para, en origen, contribuir al perfeccionamiento del diseño de los aviones caza-, el cual logró arrasar muchos de los prejuicios existentes hasta entonces sobre la plasticidad de un edificio, que no un objeto, y sometido por tanto a una funcionalidad específica. Merced al juego de curvas y contra-curvas imposibles que la tecnología le ofreció, Gehry fue capaz de experimentar sin límite con los volúmenes, imponer al fin un diseño más escultórico que arquitectónico al espacio, buscar después la viabilidad física de la obra con los materiales y técnicas disponibles, a continuación materializar el museo y, por último (siendo precisamente éste el aspecto más criticable y criticado del conjunto), adecuarle una función museística que ya iba implícita en la construcción antes que su diseño.

Desde que en los medios arquitectónicos empezó a hacerse evidente la fuerza del impacto estético, crítico y popular que estaba suponiendo la intervención española del autor de California, muchos han sido los arquitectos que, al rebufo de la extrema libertad y originalidad vislumbrada tras el diseño del Guggenheim bilbaíno, han encaminado su constructiva hacia una estética radical y grandilocuente la cual, en más de una ocasión, no se ha visto acompañada de un desempeño óptimo de las funciones específicas de cada caso. En esa pretensión ha habido quienes han preferido redibujar y reinventar el uso de materiales tradicionales como el hormigón armado, la madera, el ladrillo, la piedra (granito, basalto...) o el metal (plomo, acero, titanio...) mientras otros han optado por tratar de aplicar, primero experimentalmente y después con mayor asiduidad, los nuevos compuestos surgidos de las últimas investigaciones tecnológicas, caso del metacrilato, el plástico o el *etfe* (etiltetrafluoretileno).

Entre los primeros ejemplos podemos apuntar algunos paradigmas significativos, como el **Auditorio Parco della Musica** de Roma (1994-2002), obra de Renzo Piano; la **Casa de la Música** de Oporto (1999-2005), de Rem Koolhaas; el **Parlamento de Escocia**, situado en Edimburgo (1999-2004), de Enric Miralles y Benedetta Tagliabue; el **Centro Rosenthal de Arte Contemporáneo** de Cincinnati (2001-2003), de Zaha Hadid; la **Chesa Futura** de Saint Moritz (2000-2002), de Norman Foster o algunas de las obras de Frank Gehry [el **Centro Ray y María Stata**, del Instituto de Tecnología de Massachusetts (1998-2003) o el **Centro de Artes Escénicas Richard B. Fisher** de Nueva York (2000-2003)], Santiago Calatrava [el **Auditorio** de Santa Cruz de Tenerife

(1991-2003) o el **Museo de Arte** de Milwaukee (1994-2001)] o Daniel Libeskind [el **Imperial War Museum** de Manchester (2000-2002), el **Museo Judío** de Berlín (1989-1999), el **Museo Félix Nussbaum** de Osnabrück [Alemania] (1996-1998)...], por citar sólo algunos. Como queda evidenciado, prácticamente ninguno de los más resonantes nombres del mundo arquitectónico reciente puede sustraerse a los atractivos que los avances de la modernidad plantean en materia de diseño. Asimismo, otro tanto se aprecia al analizar los ejemplos que pertenecen al segundo bloque del que antes hablábamos, debiendo hacer referencia a muestras ilustrativas y hasta hace pocos años insospechadas (de hecho, algunas son aún descritas como *extraterrestres amistosos* [Jodidio, 2005: 130]), lo que confirma su singularidad, rareza y extravagancia, provoca el asombro de cuantos las contemplan, mantiene en vigor el delicado debate sobre la conciliación entre historia y vanguardia y, en esa medida, logra convertirlas en los nuevos focos de atracción de los marcos urbanísticos en que se erigen. Ése puede ser el caso de la **Kunsthau**s (fig. 1) de la (hasta entonces tradicional) localidad austriaca de Graz (2002-2003), obra salida de la explosiva mente de Peter Cook y Colin Fournier; el **Pabellón Polideportivo Wukesong** de Pekín (2004-2008), imaginado por Burckhardt & Partner; el **Centro Nacional de Natación** de la misma ciudad, el famoso *cu*bo de agua olímpico (2004-2008), nacido en el estudio *PTW*; el **Centro Nacional del Espacio** de Leicester (2001), de Nicholas Grimshaw o las experiencias de Herzog & de Meuron con el plástico translúcido y el *etfe*, singularizadas en el **Estadio St. Jakob** de Basilea (1996-2001) y en el **Allianz Arena** de Múnich (2002-2005).

Lo que resulta evidente es que, tanto en una como en otra vertiente, la posibilidad y potencialidad de su desarrollo corre pareja al amplio abanico de opciones que las aplicaciones informáticas están incorporando a los estudios de construcción, no sólo en el nivel formal del diseño sino también en el relativo a cuestiones más específicamente técnicas como el cálculo de resistencias, el soporte de torsiones, los niveles de iluminación natural, los balances de los costes de producción y mantenimiento, la previsión de ahorro energético y económico, la implantación de fuentes de energía alternativas, el desarrollo de un plan eco-eficiente de funcionamiento sostenible, etcétera.

Si bien ya se ha podido intuir lo útiles que los avances de la sociedad del desarrollo resultan al devenir de la arquitectura reciente, vamos a ejemplificar cada una de las dos tendencias antes comentadas con sendas y elocuentes muestras de lo que la

conjunción entre innovaciones técnicas y tecnológicas junto a la creciente sensación de libertad conceptual del autor puede llegar a hacer germinar.

El **Centro Comercial Selfridges** de Birmingham (figs. 2 y 3) es una prueba preclara de cómo el metal (en este caso el aluminio) y el hormigón, ambos materiales asentados, de sólida trayectoria y, por ello, considerados clásicos de la constructiva, son capaces de transformarse, gracias a la inventiva de los artistas y a la inestimable colaboración de la programación informática, en exponente paradigmático de aquello que en arquitectura hemos dado en llamar, a lo largo de esta comunicación, lo imposible posible. El estudio *Future Systems* (nombre ya elocuente del sesgo de modernidad que desea imprimir como sello en sus obras este equipo) está formado por los británicos Jan Kaplicky y Amanda Levete. Ambos, al recibir el encargo de crear en Birmingham una nueva sede de la cadena británica de grandes almacenes, optan por idear una imagen original y rompedora de la marca a través de este edificio, convertido ya en nuevo emblema de Selfridges y también en un intenso foco de atracción popular hacia lo que ha devenido en característico hito urbano de la ciudad inglesa, al lograr imponer su optimista personalidad al resto del contexto –fabril e industrial en franca decadencia– desde su inauguración en 2003. Para materializar estos propósitos los arquitectos confían en una gigantesca estructura amorfa de hormigón, de aspecto blando, sinuoso y fluido que, cubierta con un revestimiento continuo de quince mil discos de aluminio pulidos y esmaltados sobre un fondo de color azul Klein, evoca la imagen de un organismo acuático en movimiento (aunque para algunos recuerda la suavidad de la piel de las serpientes, para otros la iridiscencia de los ojos de las moscas y para muchos la refulgencia de los vestidos de chapa metálica creados, en la década de los sesenta, por el modista español Paco Rabanne). Dado que estas placas de aluminio no cubren de manera uniforme el edificio, sino que se aproximan en las partes cóncavas y se alejan en las convexas, la idea de agitación y fluctuación queda remarcada. Como es evidente, para lograr dar rienda suelta a semejante alarde de creatividad el equipo ha contado, en primera instancia, con el entusiasmo del director del centro, amante de la arquitectura extrema, pero también con el apoyo, la facilidad y variedad de opciones que ofrece a la constructiva actual la programación informática, encargada de estudiar y recrear, antes de construirla, la imagen final y global del edificio, para poder apreciar en ella el movimiento conseguido en la fachada-cubierta continua gracias a los juegos que, sobre la misma, dibujan la luz, las sombras y los tonos cambiantes. Sólo así se logra representar la idea organicista, de desentumecimiento y flexibilidad, que transmite un

edificio cercano al paradigma de la escultura móvil. En este quehacer los autores han recibido el asesoramiento del equipo de ingenieros Ove Arup si bien, como ellos mismos reconocen, no se ha tratado tanto de un alarde de creación compleja como de la relectura, en clave actual, de la tecnología y los materiales habituales, en aras a desarrollar una imagen contemporánea. Aun sin negar que, tal y como sus propios autores ratifican, quizá no sea el edificio un reto insalvable para los medios técnicos de los que se puede disponer en el siglo XXI, lo que es irrefutable es la imagen futurista que proyecta, abundando de hecho las comparaciones del Centro Comercial Selfridges con un aparato extraterrestre salido de la mente febril de un escritor o guionista de ciencia ficción.

De un proyecto que, como confirman sus artífices, no tiene mayores intenciones revolucionarias que las de, partiendo y aprovechando conocimientos y usos históricos, releer la constructiva tradicional y demostrar al colectivo arquitectónico que no es necesario disparar los presupuestos para lograr una obra rompedora y vanguardista, pasamos a un ejemplo de radicalidad estética que, en este caso, no se conforma con reinventar las formas, las texturas y las apariencias sino que, en esa lucha, recurre a materiales insólitos, hasta hace poco tiempo inéditos en materia edilicia y ahora una atractiva incorporación proveniente del mundo de las investigaciones tecnológicas. Hablamos del *etfe*, un polímero ligero, translúcido, resistente y flexible similar al teflón que, según cómo se trate, esto es, cómo se hinche con el aire del interior, permitirá ofrecer imágenes dispares, redondeadas en unos casos o facetadas y geométricas (a base de hexágonos y pentágonos, como en un balón de fútbol [Davies, 2002: 32]) en otros pero siempre abombadas y mullidas. Uno de los arquitectos que ha encaminado sus investigaciones recientes hacia la experimentación con *etfe* es el londinense Nicholas Grimshaw, autor del futurista **Eden Project** de Saint Austell (figs. 4 y 5), en Cornualles (1998-2005), formado por un conjunto abigarrado de cúpulas semiesféricas que recuerdan a un *montón de burbujas de jabón posadas en un terreno hundido* (Jodidio, 2004: 200). Dado que la obra nace con la intención de convertirse en un *escaparate de la biodiversidad global* (Jodidio, 2000: 179), qué mejor recurso que optar por una estructura metálica recubierta de *etfe*, material que garantiza unas óptimas condiciones de visibilidad, luminosidad y permeabilidad además de ser mucho más ligero que el vidrio (se calcula que, en extensiones idénticas, pesa el uno por ciento de un cristal). A ello hay que añadir el hecho de que nos referimos a un compuesto altamente resistente lo que, en definitiva, contribuye a multiplicar la altura de las burbujas y, en

consecuencia, optimiza la inversión, al lograr el máximo volumen posible en la superficie disponible. El resultado es sorprendente, nacido de la imagen proyectada que es una mixtura entre la construcción futurista de invernaderos desarrollada en la década pop de los sesenta y la no menos ficticia de los laboratorios extraterrestres que proliferan en las películas de marcianos de serie B. Sin embargo, y pese a la tendencia desafortunada y frecuente visible en la arquitectura actual de construir obras grandiosas que, en la práctica, resultan poco efectivas, los críticos coinciden en afirmar que, en este caso, la máxima belleza de la construcción no proviene de su originalidad e innovación sino de su eficacia, al desempeñar a la perfección el papel para el que ha sido concebida.

La radicalidad estética de los diseños que se han citado (y de otros muchos, imposibles de abarcar en estas páginas) depende en buena medida, como se ha comprobado, de las innovaciones técnicas y tecnológicas que los avances en materia electrónica e informática han aportado al mundo de la arquitectura, al liberar aquellas trabas físicas que, en su lucha contra las leyes de la gravedad, los autores han tratado de romper durante generaciones. Sin embargo, una parte singular de la capacidad de reinención que demuestra la constructiva actual depende además del papel que juegan sus artífices, conscientes de la importancia de su cometido, de su trascendencia mediática pero también de la fatuidad de su quehacer, en tanto en cuanto la sociedad de consumo convierte a la arquitectura en un bien más, con una fecha de caducidad tras la cual la obra deja de aportar las dosis de frescura, sorpresa o novedad necesarias para mantenerla en el candelero informativo. En efecto, el arquitecto contemporáneo es consciente de la funcionalidad de su diseño (o lo debería, pues es condición sine qua non de la arquitectura), del contexto en el que éste ha de ubicarse y de las circunstancias que lo rodean, todo lo cual condiciona en definitiva su apariencia física. Pero, además, comienza a desarrollarse entre ciertos estudios la certeza de que es la suya una intervención que, nacida con presunción de permanencia, en realidad está madurada para un tiempo concreto, sin pretensiones de inmortalidad y sí con plena convicción de su temporalidad, lo que carga las tintas en el carácter extremo del diseño pues, desde este punto de vista, si el edificio no convence a usuarios, aficionados o ciudadanos, el plazo máximo durante el cual habrán de *soportarlo* será de diez, veinte o, a lo sumo, unos cincuenta años. Un ejemplo de esta manera de forjar y materializar la arquitectura es el que singulariza al equipo holandés Meyer en Van Schooten, encargado de crear la **sede del grupo bancario ING**, en Amsterdam (fig. 6), entre 1998 y 2002.

El resultado no decepciona a las expectativas más sorprendentes y permite observar una obra larga y estrecha asentada sobre pilares en forma de V, más altos en la parte situada en dirección a la ciudad y más bajos hacia la zona verde que flanquea uno de sus lados. En esta configuración queda clara la intención del grupo de llamar la atención del ciudadano, vinculando lo constructivo con lo teatral, publicitario, escenográfico y sensitivo. En este caso no son pocas las voces que comentan que, dada la presencia de los pilares en V y la distinta altura de las partes del edificio, éste parece que va a empezar a caminar, como si se tratara de uno de los vehículos fantásticos que, disparando sus rayos láser, avanza pesadamente en la película *La Guerra de las Galaxias*. El paralelismo visual entre este titán arquitectónico y los que George Lucas mostraba en sus películas no es casual; responde a un propósito que trata de incidir en el carácter lúdico, divertido y desenfadado de la arquitectura. Como hemos comentado, la conciencia de que es éste un producto perecedero, por la competencia establecida, el carácter caprichoso de los clientes y las posibilidades que alienta la economía de mercado, lleva a Meyer en Van Schooten al extremo de desacralizar la actividad constructiva, incluso a des-realizarla, dándole un matiz transitorio, como las maquetas de cartón piedra de los largometrajes. Sin embargo, a fuer de ser justos con el resultado, se hace imprescindible señalar que fueron los propios promotores de la obra los que especificaron a los arquitectos que el edificio no debía durar más de cincuenta o cien años, lo que ellos entendieron como el axioma de que nada es eterno ni tiene por qué serlo y, en la medida en que seamos conscientes de lo efímero de nuestro paso por el mundo, la libertad para jugar, experimentar y restar importancia a las cosas se extenderá a todos los ámbitos de la vida, incluido al de la edificación, más que nunca auténtica arquitectura efímera. Por lo demás, esta manera de concebir el arte trajo, en el momento de su inauguración y por su alto grado de innovación, numerosos réditos a la empresa, que vio incrementada su popularidad y propaganda, así como a los diseñadores, premiados por los críticos y especialistas en la materia.

Con el edificio ING de Amsterdam ha quedado apuntada la idea de que, cuanto más escuetos son los límites vitales de una obra, mayor es su capacidad de reinvención, al ser nuestra temporalidad la que da máxima conciencia del escaso margen de experimentación del que disponemos en nuestro paso por el mundo. Como es lógico, en la medida en que se reducen esos mínimos existenciales, aumenta el deseo de sorprender, de maravillarse y de que, si bien quizá el hecho se diluya pronto en el olvido de la historia, su evocación se perpetúe y marque un hito en la memoria de quienes lo

recuerden. Aplicando esta máxima a la arquitectura, aquellos ejemplos en los que se juegue con un marco cronológico pequeño serán los que, exponencialmente, mayor desconcierto puedan llegar a provocar entre los propios diseñadores, los espectadores y los estudiosos pues, antes que como edificios consolidados, habrán de ser estudiados desde la óptica del prototipo y el experimento. Así pues, en esta categoría es preciso aludir a la arquitectura perecedera de los pabellones y las exposiciones temporales la cual, no hay que olvidarlo, nace con apenas funciones específicas o definidas más que las meramente expositivas y lúdicas, lo que amplifica aún más los juegos formales vividos en ella, en la medida en que no hay un estricto sometimiento a una utilidad concreta. **The Body Zone** (2000) de Branson Coates y **The Mind Zone** (1999) de Zaha Hadid, ambas en el londinense Millennium Dome; el **Serpentine Gallery Pavilion 2002** erigido en los jardines de Kensington (Londres) por Toyo Ito o el **Forum Arteplage Biel** (1999-2002), diseñado por Coop Himmelb(l)au para la Expo'02 de Yverdon, en Suiza, responden a la tipología citada, una de cuyas manifestaciones más sorprendentes del último lustro tuvo como escenario, precisamente, la señalada cita helvética. En efecto, la llamativa aportación de Himmelb(l)au hubo de competir en espectacularidad y atractivo popular con el **Blur Building**, nacido de la imaginación de la pareja formada por Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio. Entre 1998 y 2002 el estudio trabaja, de cara a la muestra internacional, en un edificio calificado de surrealista en la medida en que pretende convertir en tangible y real un espacio en forma de nube sin perder la identidad básica de éstas, residente en su carácter etéreo, volátil y frágil. Así pues, y en colaboración con el equipo Extasia, el dúo desarrolla, sobre las aguas del lago Neuchâtel, un enclave de forma cambiante e indefinida que, cual bruma, flota cerca de la orilla. Para lograr tan inédito efecto se trabaja con un complejo sistema que toma el agua del lago para después filtrarla y vaporizarla como una fina neblina a través de un sistema de pulverizadores de alta presión integrados en la estructura del pabellón. Dicha estructura, reforzada por una transparente caja de seis lados de cristal (incluidos techo y suelo) que protege del frío y la humedad, se pierde en la opacidad de la niebla, siendo ésta la única experiencia que viven los visitantes, trasladados a un paréntesis espacio-temporal que anula la sensación de realidad y ofrece una vivencia ¿arquitectónica? insólita en la que los cuerpos se intuyen como sombras. En la medida en que es ésta una obra fugaz y cambiante –según la climatología y las horas del día-, a la que se accede a través de una rampa (marcando así su ausencia de relación con el mundo exterior-real), aparece ante los medios como un prodigio de inventiva formal pero es que, además,

sirve al universo arquitectónico para replantearse algunos de sus principios básicos, como son las relaciones del edificio con su propio volumen, con el entorno que lo rodea y con el usuario, extrañado ante la práctica inaudita de un hábitat impalpable, en el que la conciencia material que imprime un suelo, una fachada o unas paredes se diluye en el momento de atravesar lo inasible. Es evidente que este ensayo va más allá de lo constructivo, pues no es frecuente que al usuario se le someta, como han subrayado los especialistas, a una suerte de *privación sensorial* o *sensación de suspensión física* cuyo único objetivo es *alterar las convenciones espaciales y desafiar la continuidad geográfica y temporal*. El carácter experimental comentado en los ejemplos más imposibles y extremos de la arquitectura efímera adquiere plena validez, pues no hay que olvidar que la posibilidad de disfrutar de una sensación como la del Blur Building se debe a que apenas hay algo más allá de su función representativa, de modo que no es preciso plegarse a un contenido específico. De hecho hay que subrayar que, además de esta caja mágica de vivencias únicas, el pabellón tan sólo cuenta con un bar en la terraza de la parte alta desde el cual, por encima de la neblina, se divisa el paisaje del lago y sus alrededores, al tiempo que se disfruta de una surtida carta de aguas minerales procedentes de los más puros manantiales del planeta. Sin embargo, el hecho de que no desarrolle una función más amplia no significa que la obra carezca de significado pues, en efecto, a sus valores experimentales tanto a nivel arquitectónico como vivencial, Diller + Scofidio le añaden el carácter paradigmático de una obra que, como ellos mismos señalan, es de bajo impacto. La saturación visual a la que la sociedad masificada y consumista somete al ciudadano también afecta al ámbito constructivo, que parece impelido de una necesidad de velocidad, variedad, choque cromático y confusión que acaba rebosando en edificios desbordantes, magníficos pero megalómanos. Ante esta extendida situación de competitividad mundial, estos autores desean aprovechar la tecnología y el diseño que otros emplean en explosiones de formas, materiales y colores para crear un ámbito de pureza, un *medio habitable, amorfo, monótono, carente de profundidad, masa, tamaño, superficie y dimensión* (Jodidio, 2005: 175) que, pese a ello, consigue acaparar tanta atención por parte de los medios especializados como el más atronador o estimulante ejemplo de arquitectura actual.

Similar en impacto e igual de llamativo que los ejemplos ya observados es el caso de aquellas obras que, aun no realizadas, son capaces de suscitar una viva corriente de opinión hacia los planteamientos que proponen, fundamentalmente por la radicalidad de

un diseño responsable, en algunos casos, de su imposibilidad para materializarlo. No olvidemos que arquitectura imposible, dificultad técnica y coste económico ingente son términos con frecuencia relacionados, por lo que no es extraño entender la asiduidad con la que ciertos de los más llamativos y recientes ejemplos de creación edilicia no avanzan más allá de los límites de la maqueta o el programa informático que los crea, a la espera de que las condiciones monetarias y materiales les sean favorables. En otros casos, si bien menores en número, la radicalidad de la propuesta choca con los intereses del promotor, que no ve reflejados sus deseos o necesidades, teme pecar de un exceso de modernidad y, ante las dudas, careciendo del empuje preciso para arrostrar las consecuencias de una decisión controvertida, opta por retrasar de manera indefinida la ejecución del proyecto hasta que éste acaba desleído en el océano de lo que pudo ser. Pese a ello, hablamos de obras concretadas en forma y fondo que, tanto o más que las ejecutadas, ofrecen una lectura prístina de la deriva de la arquitectura actual, quizá desequilibrada hacia lo extremo pero, más que en otros casos, prueba indiscutible de la inventiva del arquitecto. Ése es el caso, por ejemplo, del **Museo Guggenheim** de Guadalajara (México) ideado por el estudio Asymptote entre 2004 y 2005 como una diáfana nave espacial que se asoma al abismo de un precipicio situado a las afueras de la ciudad –aunque entonces se prefirió la opción de Enrique Norten- o del **Museo Guggenheim Temporal** de Tokio cuyo concurso fue ganado por Zaha Hadid, dejando en el camino propuestas insólitas como la de Jean Nouvel, quien sorprendió a los jueces en 2001 con una llamativa –y, quizá por ello, poco factible- aportación, consistente en un conjunto de pabellones de muestras cubiertos por una colina artificial de acero -similar a un volcán surgiendo de la tierra- revestida de cerezos y arces que trataban de evocar la sensibilidad nipona hacia lo natural. Pese (o como consecuencia) de su originalidad y dificultad de mimetización con un entorno hostil dados sus altos niveles de tecnificación y urbanización frente a un evidente deseo naturalista, la obra no es votada como vencedora de la lid internacional convocada para elegir el recinto de las exposiciones temporales de la franquicia museística.

En el camino recorrido a lo largo de esta comunicación, desde aquello que parecía imposible y que se ha revelado factible hasta los nuevos retos, los más complejos, que serán los siguientes a batir, de cuán importante es la imagen transmitida, la apariencia extrema de lo imaginado, nos habla con mayor elocuencia un corpus de investigaciones que rebasan la idea de lo revolucionario que en arquitectura se haya podido exteriorizar hasta el momento. Nos referimos a aquellos proyectos (muchos nacidos de la

colaboración puntual de equipos de autores) que germinan no tanto con una voluntad explícita de materialización (no, al menos, en primera instancia) sino con el deseo de demostrar al público y a los medios especializados la extraordinaria capacidad de reinención del arquitecto y de su ciencia, cosa que se radicaliza en producciones virtuales, planes para bienales o exposiciones de proyectos e, incluso, esculturas franqueables, a escala arquitectónica. Se trataría, por tanto, de explorar ahora un camino en el que el concepto constructivo o edificio se difumina al bordear los límites de otras disciplinas, de modo que la noción de arquitectura llega a perder su denominación, dada su indefinición y, lo que es más notable, obliga no ya a replantearse los términos presentes y próximos del diseño edificatorio (cosa que, en principio, ya debería haberse observado a la luz de los ejemplos citados) sino lo valiosa que es la influencia de su huella, de su estela, en el mundo creativo contemporáneo, aunque dichos contornos parezcan borrosos en el maremágnum de creatividad y originalidad de la arquitectura actual.

Pese a que, quizá para el público, se trata a continuación de referir nombres menos conocidos y publicitados (pues, no en vano, es irrefutable la estrecha relación que, en la sociedad de hoy, guardan éxito mediático y popularidad), la nómina de autores interesados en dinamitar los márgenes conceptuales y físicos de la arquitectura es inmensa, como lo es también su aportación a este recorrido por lo imposible posible que, en este caso y, de momento, aún continúa siendo una quimera. En ese sentido, y para ilustrar mínimamente estas afirmaciones, se hace preciso citar ahora diseños como los de Asymptote (**Museo Guggenheim Virtual** [1999-2002], **Parque Virtual para la Bolsa de Nueva York** [1998-1999] o **Metamorph**); MVRDV (**Metacity/Datatown** [1998]); Greg Lynn, alma de FORM (**Casa Embriológica**); Kas Oosterhuis (**Transports** [1999-2001]); Dominique Jakob y Brendan MacFarlane (**Casa H** [2003]); Dennis Dollens (**Digitally-Grown Tower** [2005]); el creador de los conceptos *arquitectura líquida* y *transarquitectura* Marcos Novak (**Allocortex** [2005], **Alloneuro** [2005], **Allobio** [2001]...) o Lars Spuybroek y Maurice Nio, fundadores de NOX, uno de los estudios más punteros en innovación arquitectónica, con obras como la **Son-O-House** [2000-2004] o la **Soft Office** [2000-2005]. Todos ellos son calificados, desde unos medios expectantes y también algo suspicaces, como pioneros de la arquitectura virtual razón por la cual, en su doble condición de precursores y exploradores, sus aportaciones son aguardadas con igual mezcla de interés y escepticismo, a la espera de que fructifiquen en proyectos materiales, vivibles y experimentables físicamente. Creación

multimedia, obras on-line, ciberespacio, espacio virtual, construcción programable y maqueta digital son algunos de los conceptos que se manejan al intentar aprehender la esencia de estos diseñadores, quienes se ven a sí mismos tanto como arquitectos como artistas. En respuesta a la ambición de sus expectativas, se entiende la búsqueda –para unos, pretenciosa; para otros, vanguardista y, para algunos, simple especulación- de Marcos Novak (que resume la de algunos de sus compañeros), empeñado en perseguir *transmutaciones auténticas en espacios conceptuales imprevisibles, transiciones escalonadas en estados completamente nuevos* (Jodidio, 2004: 381).

Llegados a este punto de extremismo y transformismo arquitectónico es momento de observar, de manera global, algunas de las consecuencias que la radicalidad estética dibuja en el panorama edilicio de las próximas décadas. Un rápido repaso a los ejemplos aquí expuestos y a muchos otros que quedaron en el tintero observa aspectos comunes y, en algunos casos, preocupantes para la salud de esta disciplina. En efecto, la recurrencia a las aplicaciones tecnológicas y técnicas en arquitectura sirve para acelerar el contenido imaginativo y liberador de este arte, deviniendo en trabajos más y más extremos, sorprendentes, extravagantes e imposibles, hasta el punto de que ciertos de ellos ni siquiera nacen con la idea de verse materializados, dada su radicalidad. Así pues, lo que en un principio es una inyección de novedad, variedad y frescura en este contexto puede convertirse en un componente pernicioso para el mismo si lo observamos desde aquellas otras invariantes de las que la constructiva no debería desasirse, tales como el equilibrado coste económico de la obra, la adecuación de ésta a su entorno y su función o la respuesta a las necesidades y peticiones ciudadanas. En efecto, no es infrecuente notar la pésima fama que, para la arquitectura más extrema, arrastran lastres como su elevado precio (que llega a disparar los presupuestos de trabajo), su falta de conciliación con el marco urbano o rural en que se inscribe, las deficiencias técnicas que un diseño volcado en la estética puede presentar y, fundamentalmente, el aislamiento que viven estos proyectos respecto a quienes van a disfrutarlos, para quienes su apariencia resulta, en ocasiones, incomprensible frente a los estándares tradicionales del género. He aquí el conflicto más potente (y peligroso para su devenir si no se valora lo suficiente) que atañe a estos trabajos insólitos; el choque entre el deseo de aparentar que lo imposible es posible, demostrándolo con pruebas fehacientes como, por ejemplo, las ejemplificadas en distintos puntos de este escrito, y la realidad de que las quimeras puedan llegar a solidificarse en materia, para lo cual la funcionalidad de la obra, que es la que precisa, determina y da sentido a la arquitectura

–entendida en su académica definición– se revela, desde la cabaña más rudimentaria y hasta el rascacielos más virtuoso, como primera y última (que no única) razón de ser de una disciplina que, pese (o quizá gracias) a ello, es evidente, esperanzador y afortunado que mantiene aún virgen su capacidad para reinventarse una y otra vez.



Figura 1: Peter Cook y Colin Fournier, *Kunsthaus* (detalle de la cubierta), 2002-2003, Graz (Austria). (fotografía: A. Kollegger).



Figura 2: Future Systems, *Centro Comercial Selfridges*, 2003, Birmingham (Reino Unido). (fotografía: S. Brivio).



Figura 3: Future Systems, *Centro Comercial Selfridges (detalle)*, 2003, Birmingham (Reino Unido). (fotografía: S. Cadman).



Figura 4: Nicholas Grimshaw, *Eden Project*, 1998-2005, Saint Austell (Cornualles, Reino Unido). (fotografía: P. Bock).



Figura 5: Nicholas Grimshaw, *Eden Project (vista interior)*, 1998-2005, Saint Austell (Cornualles, Reino Unido). (fotografía: M. Barkaway).



Figura 6: Meyer en Van Schooten, *Sede del grupo bancario ING*, 1998-2002, Amsterdam (Holanda). (fotografía: H. Van Iperen).

BIBLIOGRAFÍA

- ARAUJO ARMERO, R. (2004), “Geometría, técnica y arquitectura”, en *Tectónica*, 17, pp. 4-17.
- DAVIES, C. (2002), “El Edén recuperado: Jardín botánico, Cornualles”, en *AV Monografías*, 96, pp. 32-36.
- GABLER, C. (2004), “Un rueda hermético”, en *Arquitectura Viva*, 96, pp. 106-108.
- GIOVANNINI, J. (2002), “Un icono volador: Museo de Arte, Milwaukee”, en *AV Monografías*, 96, pp. 4-8.
- JIMÉNEZ, C. (2003), “Tumulto flotante”, en *Arquitectura Viva*, 91, pp. 100-103.
- JODIDIO, P. (2000), *Building a new millennium*, Colonia, pp. 142-147, 176-179, 315 y 324-325.
- (2003), *Architecture now! Volumen I*, Colonia, pp. 92-95 y 416-419.
- (2004), *Architecture now! Volumen II*, Colonia, pp. 114-115, 198-201, 340-343, 374-375, 378-381, 386-395 y 406-409.
- (2005), *Architecture now! Volumen III*, Colonia, pp. 134-137, 170-175, 196-199, 240-241, 328-331, 382-383, 422-425 y 444-446.
- (2006a), *Architecture now! Volumen IV*, Colonia, pp. 60-63, 140-143, 164-167, 268-277 y 416-421.
- (2006b), *UK: architecture in the United Kingdom*, Colonia, pp. 125-132.
- JURADO EGEA, J. (2004), “Estación de autobuses en Casar de Cáceres”, en *Tectónica*, 17, pp. 52-65.
- SPUYBROEK, L. (2004), *Nox. Machining architecture*, Londres.
- TZONIS, A. (2004), *Santiago Calatrava. Obra completa*, Barcelona, p. 202.
- VV. AA. (2007), *Atlas. Arquitectura global circa 2000*, Madrid, pp. 54-57.
- VV.AA. (2007), *Obras maestras de la arquitectura moderna*, Madrid, pp. 182-185.
- ZABALBEASCOA, A. (2008), “La España que no pudo ser”, en *El País Semanal*, 1639, pp. 72-81.
- (2002), “Museo Guggenheim en Tokio”, en *El Croquis*, 112-113, pp. 314-316.
- (2003), “Sede de ING, Amsterdam (Holanda)”, en *AV Monografías*, 103, p. 32.
- (2003), “Crisálida de otra galaxia”, en *Arquitectura Viva*, 88, p. 102.
- (2003), “Cetáceo de plata”, en *Arquitectura Viva*, 92, p. 38.
- (2003), “Sinuosa provocación”, en *Arquitectura Viva*, 93, pp. 42-49.
- (2003), “Memoria del futuro”, en *Arquitectura Viva*, 93, pp. 50-52.
- (2003), “St. Jakob Park”, en *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, 236, p. 152.

- (2004), “Hojas de hormigón”, en *Arquitectura Viva*, 98, pp. 42-43.
- (2005), “Diamante en bruto”, en *Arquitectura Viva*, 101, pp. 38-39.
- (2005), “Ciencia en el caos”, en *Arquitectura Viva*, 102, p. 112.
- (2007), “Más allá de las nubes”, en *Arquitectura Viva*, 114, p. 80