

Arquitectura y naturaleza. Tres sospechas sobre el próximo milenio

Antonio Armesto

34



La arquitectura se las ha de ver necesariamente con el uso, con el sitio y con la técnica. Los tres ingredientes remiten a la naturaleza de manera obvia: el uso, a través de lo que algunos se empeñan en llamar función, se identifica con la vida, con su conservación y organización; el sitio como escena sobre la tierra y bajo el cielo, como geografía o topografía, incluso cuando el marco es la propia ciudad; la técnica porque toma de la naturaleza sus materiales aunque los transforme con destreza hasta hacer irreconocible su origen.

Pero los hechos arquitectónicos, cuando de verdad llegan a serlo, se sustraen a esa determinación natural y alcanzan a tener especificidad y autonomía, es decir, obedecen a las leyes generales que gobiernan la naturaleza pero además, y esto es esencial, tienen sus leyes propias. Son objetos culturales que se recortan contra un fondo que es la historia. Los usos, los sitios y las técnicas se articulan y componen, se formalizan, a través del tiempo, en la arquitectura y en la ciudad. Diríamos que es la naturaleza la que, mediante estos y otros utensilios alcanza a entrar en la historia humana, a poseer historicidad: el uso toma forma en las instituciones y éstas se articulan significativamente a través del concepto de *lugar* que implica al sitio con su reconocibilidad y su memoria y a la técnica con su desarrollo. La arquitectura es, así, *una forma*

humana de naturaleza.

La arquitectura es, pues, una creación artificial que, como el lenguaje humano, posee una substancia formal. El mundo de lo formal es el mundo de las operaciones con las cosas, de las posiciones relativas entre ellas, de sus relaciones, por tanto es *abstracto* respecto a la naturaleza, como lo son las matemáticas o la música. El alfabeto y las cifras no deben nada a la naturaleza, aunque se sirvan de ella para trazar sus signos. Algunas lecciones de la historia nos permiten comprender, con meridiana claridad, que la arquitectura no tiene porqué confundirse con la vida ni con el sitio ni con las técnicas materiales. Basta que consiga establecer con ellos unas correspondencias o relaciones. Y eso lo hace a través de la construcción de límites. La noción de límite es universal y concreta, está en todas las cosas. Con esta noción se inaugura un mundo que es deductivo, es decir, lógico y formal, y que en arquitectura posee caracteres específicos, vinculados a las tres dimensiones del espacio de la experiencia. Este mundo discurre en paralelo, converge y se entrecruza con los usos, los sitios y las técnicas y *les presta su forma*. Entre ellos y la forma arquitectónica no se da una relación de causa y efecto pues la forma no se deriva del uso, del sitio o de la técnica, sino que entre aquella y éstos se establece una relación paradigmática. La imaginación se sirve de la metáfora formal (no retórica) o *analogía* para transcribir los caracteres formales del uso (rituales de conducta personal y social) del sitio y de la técnica, al plano sintáctico, es decir, puramente formal, en el que el proyecto de arquitectura consiste, sin residuos naturalistas. Diríamos, entonces, que podemos saber *qué* y *cómo* son los usos, los sitios y las técnicas porque, gracias a la arquitectura, poseen forma, es decir porque, propiamente, *poseen arqui-*

tectura, aunque a alguien pueda parecerle que con esto ponemos la carreta delante de los bueyes.

La arquitectura, de este modo, se pone *al lado* de la naturaleza -y de su lado-, es decir, se *com-pone* con ella pero no la mixtifica. La arquitectura, aunque sirva a la vida, no es un ser vivo con funciones fisiológicas; aunque tenga relieve no se confunde con una geografía o una topografía naturales; aunque esté hecha de materiales y destrezas no es una prolongación ciega o mecánica de las leyes de la naturaleza. Y cuando se pretende que algunas o todas estas cosas ocurran, entonces se mixtifica la naturaleza, se incurre en naturalismo y la arquitectura falla respecto a la esencia de su utilidad. Porque la utilidad última de la arquitectura y también su primera utilidad, es resguardar al hombre de su intemperie moral, de su desorientación.

1. *Vitalismo (facción gastronómica)*

Desde algo antes de 1992 se viene construyendo en Barcelona la nueva fachada marítima de la ciudad. Esta fachada, como se sabe, no se resume en un plano o telón sino que posee un espesor. Y es tan marítima que está literalmente sobre el mar.

En los años precedentes a los eventos olímpicos no se hablaba de otra cosa: por fin la ciudad restablecería su idilio con el mar. El llano entre los dos ríos, delimitado por la sierra de Collserola, se abriría a su verdadero horizonte. Con la reforma del marco físico se trataba de animar el despertar de la vitalidad urbana, después de un interminable letargo predemocrático. Y hombres emprendedores lo llevaron adelante con gran éxito. Pero, simultáneamente, sucedió algo curioso desde el punto de vista cultural. Las necesarias puesta al día de las infraestructuras, con la construcción de las cloacas (sistema excretor), y la sugestión marinera,

1. Postal Escudo de Oro con un dibujo de Josep Opiiso representando la Barcelona actual

2. Enric Miralles, Carme Pinós. Pérgolas en la Avenida Icària.



excitaron lo que podríamos bautizar como paradigma *gastronoico*.

Desde entonces nada de lo que se hace escapa a la comparación con el proceso de cocinar-deglutir-excretar. La nueva fachada marítima, con su contenido arquitectónico y urbano, puede ser comparada con un apreciable plato de la cocina tradicional. Nos referimos a la Zarzuela de Pescado y Marisco (ZPM). Es un plato que se empezó a servir en la parte catalano-holandesa (Moll de la Fusta) de un parque temático que pronto abarcará la totalidad de la fachada marítima: desde los alrededores del puerto industrial, frente a Montjuïc, hasta el río Besós, cerca del cual nacerán el nuevo zoológico (tema: fieras y bichos en cautividad) y algo más allá otro parque: el Foro 2004 (tema: la cultura, la paz). Al lado, cabe, en, detrás, sobre..., otras áreas (tema: actividad y especulación inmobiliaria).

¿Qué es la ZPM?: un caldo más bien espeso, escaso y muy sabroso, atiborrado de ilustres tajadas ya descarnadas e insípidas. El inventario podría empezar con la gran cigala reseca del Moll de la Fusta, y seguir con el conjunto de siluetas pisciformes y pasarelas hacia el Maremagnum -con su panza de atúnido-, que se empeñan en ser playas -¿de qué mar?- (queda lo justo para permitir escenificar el atasco de multitudes cuando hay que dar paso al mástil de un velero); incluso las embarcaciones apiñadas en el agua se ven como antenas de marisco y conchas de molusco;... luego, el propio acuario, donde el espectador puede ser incluido en el menú si se descuida. El agua del mar ha sido *reducida*, como dicen que hay que hacer con algunas salsas, por un hervor excesivo o quizá es que al cocinero se le fue la mano en la cantidad de tajadas. La efígie de Colón, perdiendo su dimensión conmemorativa, ya no muestra la supuesta dirección hacia las Indias sino que, convertido en

una señal informativa, nos indica hacia dónde queda el mar. Algo más allá, el gran pez metálico (hermoso en su condición de umbráculo y por su papel escultórico) y, enseguida, las lámparas que rezuman grasa de sardina y de gamba (¿vendrá de ahí el vocablo *lamparones*?) en el Puerto Olímpico, episodio que constituye, de por sí, otra intensa ZPM. Las moreras, entre los *rascacielos*, aportan en mayo su fruto maduro para ayudar a ligar la salsa. Siguen aún la secuela de los chiringuitos, ya informes por el consumo (la forma ausente tras la información y los vahos). No faltan en la representación ni los cacharros ni los accesorios: la cazuela del WTC o el taco de mantequilla, aún no derretido, de los cines panorámicos. Al pasar por la Villa Olímpica aún podemos encontrar, en el antiguo P.^o del Cementerio, las rasas abigarradas de un banquete de gigantes o dioses olímpicos...Y no sabemos aún que nos deparará la desembocadura del río Besós. En conjunto y de momento, podemos acceder ya a una experiencia gustativa, olfativa y táctil de gran envergadura.

Tal coherencia en obedecer a un paradigma cultural podría llevarnos a creer que el autor de la obra sea colectivo y no personal. No hay mente tan poderosa ni autoridad democrática capaz de gobernar un proceso con tales rasgos de unidad. Para explicarlo habría que acudir, una vez más, al fantasma determinista del *zeitgeist*. Si así fuera, el parque temático resultante de esa sintonía con el espíritu de la década se podría encontrar hasta divertido y un ejemplo de modernidad, pero, entonces, sabríamos que la banalidad misma de la comparación procede del substrato banal de la realidad analizada ya que, en esta ocasión, entre modelo y realidad no hay metáfora formal o analogía sino parecido literal, semejanza exenta de ironía. Lamentablemente



te, este espectáculo vitalista, provincial, pintoresco y naturalista está suplantando otras aspiraciones colectivas. Eso sí, sin producir frustración aparente en el público y provocando una no disimulada autocomplacencia entre políticos, gestores y arquitectos. Y ello porque, según creemos, el éxito que el acceso de la ciudad al mar representa, estaba, de todos modos, garantizado. Tal es la fuerza de la geografía y de los hechos urbanos heredados del pasado.

Pero aún así, ¿qué se ha usurpado al ciudadano? Los primeros cientos de metros de costa, que son los que dan la dimensión de profundidad perspectiva al paisaje marino -ya que los kilómetros que quedan hasta el horizonte se reducen a unos pocos centímetros en el plano del cuadro- están ocupados (excepto en las playas). Las laderas artificiales del Port Vell obstruyen la visión y excluyen el agua; la sección topográfica que alberga la Ronda Litoral define al Poble Nou como un falso *polder*, tan sólo en apariencia más bajo que el mar, pero ajeno a él. Los edificios que en la VO cabalgan sobre las calles -ambiente entre medieval y pop- impiden ver el horizonte marino, desde ventanas y balcones, a los habitantes de las calles cabalgadas. Las enormes, costosas y frondosas rasas de la Avenida Icaria ocuyen la visión de la característica silueta de la montaña de Montjuïc, elemento de orientación geográfica, con gran significado histórico para la ciudad. La propia avenida, queriendo huir de los modelos ochocentistas, es la *rue corridor* por antonomasia, espacio encerrado y claustrofóbico, con fachadas continuas apenas transativas transversalmente con los interiores de manzana, etc. En resumen, las relaciones con el mar, con Montjuïc, con la silueta de la ciudad histórica, con el cerco montañoso, con la ciudad precedente y sus imágenes con-

solidadas queda, en unos casos, amortiguada, en otros oculta, obliterada, cancelada. La relación de composición con la naturaleza queda de este modo confundida y los rasgos que definen el *locus* y el concepto de individualidad a él ligado, en algún modo, temporalmente destruidos.

Así que el concepto de *ambiente*, tan propio del parque temático, del museo naturalista y de la reconstrucción historicista, ha desplazado al concepto de *lugar*, vinculado como está con la geografía y con la historia. En la representación descrita, la triunfante Escena Cómica, que es la del mercado, del consumo y de la fiesta, ha excluido casi íntegramente a la Escena Trágica que es la del espacio público y de los monumentos recortados contra la naturaleza, la que sostiene y vertebra lo político de la ciudad, lo público en el sentido más abstracto.

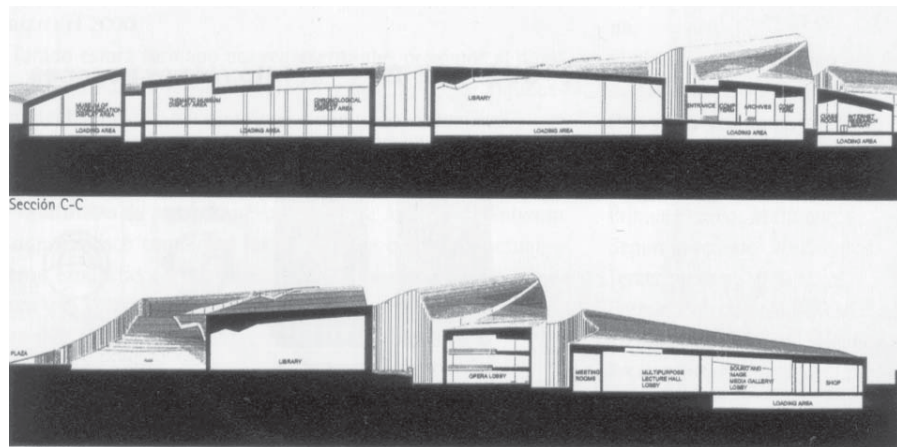
2. Toponimia

Al final del verano del año 1999 se falló el concurso internacional, convocado por la Xunta de Galicia, para elegir el proyecto para construir La Ciudad de la Cultura de Galicia, una notable concentración de equipamientos culturales a implantar en el Monte das Gaías, un suave y virgen promontorio en el entorno de Santiago de Compostela. La propuesta de Peter Eisenman resultó ganadora. El programa incluía la Biblioteca General y la Hemeroteca de Galicia, un Teatro de la Ópera, un Auditorio, un Centro Audiovisual con Estudios de Televisión, un Centro de Documentación del Camino de Santiago, el Museo de Historia de Galicia, el Bosque de Galicia, diversos Centros de Estudios e Investigación sobre etnología, artesanía, moda, etc. Foros de debates y exposiciones, Centros de Congresos, seminarios, cursos, conferencias y proyecciones, un Hotel y Residencias para estudiantes e investigadores y los co-

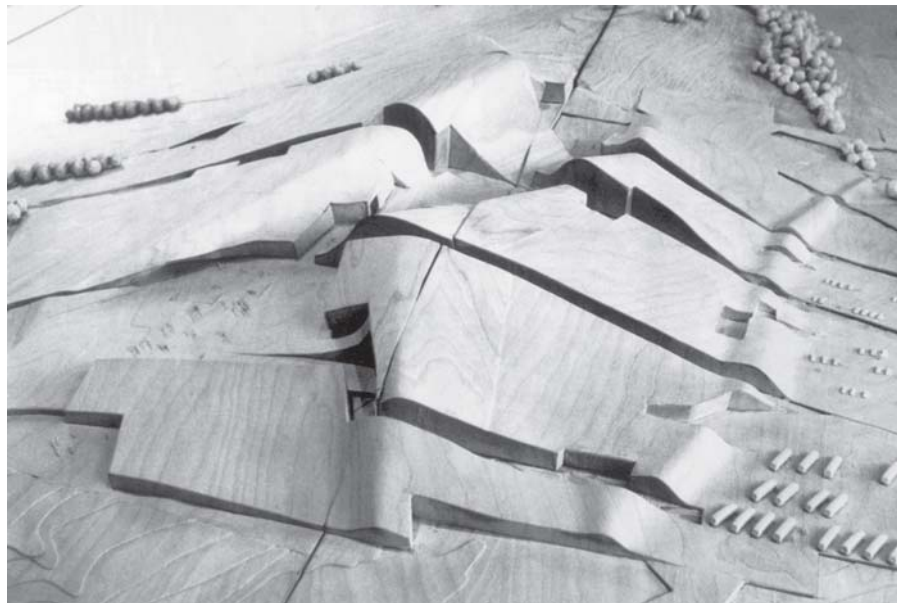
Peter Eisenman. Proyecto de La Ciudad de la Cultura de Galicia, en Santiago de Compostela

3. Fotografía de la maqueta del proyecto





4



5

respondientes aparcamientos y accesos viarios y peatonales.

El proyecto ganador nos presenta a La Ciudad de la Cultura construida sobre el monte virgen como si fuera otro monte. Veremos que, en realidad, no se trata de una redundancia. La propuesta de Eisenman nace como un hijo de nuestro tiempo, de una fecundación gráfica *in vitro* -en el ordenador- entre la figura del Casco Histórico y la Vieira Peregrina. Consciente o no de ello, el discurso del arquitecto sigue una metáfora explícitamente sexual que acaba, naturalmente, con el parto de los montes. Explica el autor: "*Nuestra propuesta para la Ciudad de la Cultura en Santiago representa una respuesta táctil a una nueva lógica social: la de la codificación genética. Las fuentes genéticas de nuestro proyecto son la concha de Vieira (símbolo de Santiago) y el plano del centro histórico (...) Más que ver el proyecto como una serie de edificios discretos -la forma tradicional del urbanismo de figura/fondo- los edificios de nuestro Centro están literalmente tallados en el terreno para configurar un urbanismo de figura/figura en la que los edificios y la topografía se funden en figura. (...) Contracción e implosión entremezcladas en la superficie doblada y alabeada de la concha (...) activan el plano de la ciudad y producen un nuevo tipo de centro, en el que el código del pasado medieval de Santiago aparece no como una forma de nostalgia de la representación sino como un presente activo encontrado en una nueva forma táctil, pulsante -una concha fluida.*"

La insistencia en la dimensión táctil nos hace pensar que el proyecto ha sido concebido con la luz apagada o con los ojos cerrados, que es como mejor se aprecia la figura, las dobleces y los alabeos, lo pulsante y lo fluido. La conocida afición del autor por la gramática generativa se naturaliza aquí en

apego por la metáfora genética, adoptando ahora unos elementos menos abstractos y conduciendo, gráficamente, el proceso deductivo a una imagen de antemano prefigurada con astucia. La apariencia del proyecto es absolutamente sintética y, gracias precisamente a la condición táctil de su figura y de la maqueta, fácilmente comprensible para el presidente de la Xunta, para el público de arquitectos y paisanos y, aunque con algunas dudas, suponemos que también para las vacas.

Bajo la apariencia de una fundamentación rigurosa en la realidad del sitio, de su geografía, de su historia, de sus mitos, se toman, de hecho, algunos rasgos epifenoménicos del monte (la figura evocada del perfil); del casco (la silueta de la planta y sus calles convertidas ahora en "estrías"); de la concha (que es también la venera, el sexo de la Afrodita clásica y el emblema comercial de la Shell Oil & Co.) y con ellos se da forma a un texto literario. La trama y silueta del casco, reducidas a líneas cualesquiera, deformadas arbitrariamente, no conservan ni rastro del rol estructurador de la morfología urbana, ni de la sabia implantación topográfica, ni de las relaciones entre Camino y Arribada, entre itinerario y ciudad. Lecciones, todas ellas, que, a nuestro juicio, pueden aprenderse analíticamente, intelectualmente, de forma concreta -porque son paradigmas específicamente arquitectónicos- pero que no tiene sentido reproducir sintéticamente ni trasladar mecánicamente, en una simplista, reductiva y retórica -aunque a la vista del éxito brillante figuración.

El espacio público en la propuesta de Eisenman se resume en un estrecho "valle" interior desde el que, debido a la orientación de los callejones-estrías, no se puede ver, ni la ciudad histórica ni tampoco el paisaje hacia el Pico Sacro, elementos del *locus* que expre-

san la profundidad territorial del sitio y de su significado. El ámbito público es un espacio ensimismado entre edificios que se funden con el suelo, que no poseen fachadas transitivas, carácter preciso, ni identidad tipológica por haber sido sometidos a una leyes morfológicas sin tradición urbana. Son más bien personajes, gigantes vestidos con un extraño ropaje, que obedecen y se subordinan al papel que les toca representar en la farsa geográfica. Figuras particulares que no atienden a ninguna lógica espacial, constructiva o distributiva como no sea a una versión laxa y degradada de la planta libre. Pero son los dibujos en sección los que muestran con más claridad la pobreza conceptual de la propuesta y los que, debido al esquematismo de su definición arquitectónica, suscitan algunos interrogantes sobre el futuro: ya que los edificios carecen casi de fachadas ¿la iluminación será cenital?; ¿el público podrá andar por los tejados? Si los tejados fueran de tejas u otros materiales, el conjunto parecería un montón (y no un monte) de tejas u otros materiales, así que ¿deberían estar plantados? Si se tratan como prados, ¿podrán parecer en ellos las vacas? Ningún espectáculo sería más genuinamente gallego que el derivado de contemplar, desde el regazo monumental del Apóstol, las entrañables vacas *amarelas* fertilizando la cultura bajo sus generosas ubres; y nada más romántico y pastoril, a la vez que cosmopolita, que admirar las augustas torres, entre el ganado, desde el Prado de la Cultura, mientras trina, subterránea, una mezzosoprano japonesa ...

Este mimetismo geográfico, que sacrifica la lógica interna de los edificios hasta la parodia, se traduce en una explicación pseudocientífica que esconde, sin rubor, una impostura: es pura retórica decir que los edificios están "literalmente tallados" en el monte por-

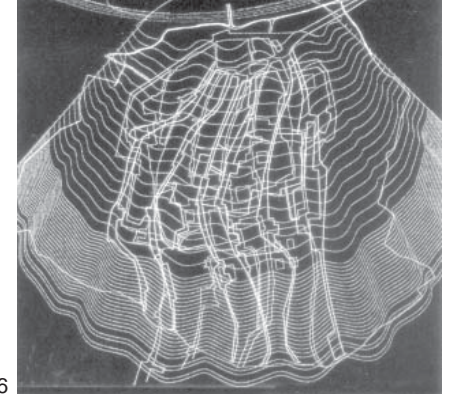
Peter Eisenman. Proyecto de La Ciudad de la Cultura de Galicia, en Santiago de Compostela

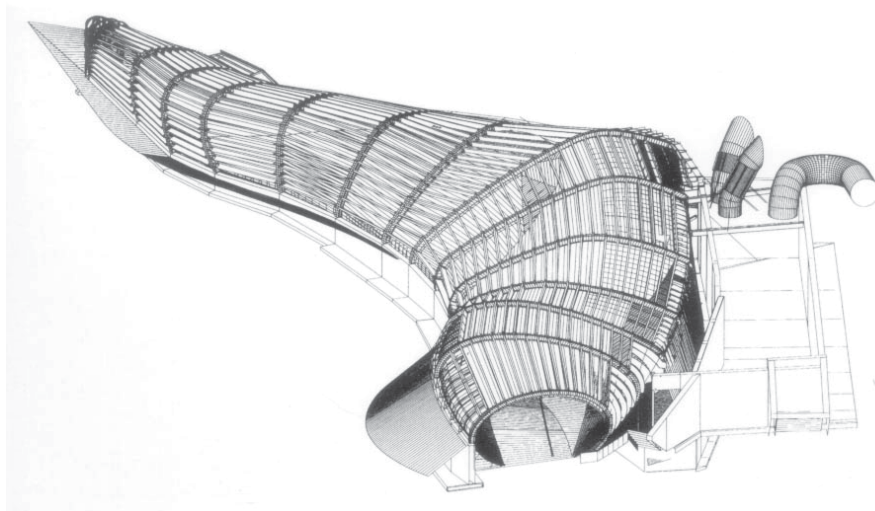
4. Secciones

5. Fotografía de la maqueta

6. Superposición de la concha de vieira

7. Maqueta del emplazamiento





que, previamente a su construcción, sería necesario arrasar la orografía original para luego rehacer su figura aproximada con los tejados de los edificios. ¿Cuál es la rentabilidad colectiva y cultural de esta farsa? Si se consumara la costosa operación, a los promotores sólo les quedaría una ocasión para la ironía: remedando a Magritte, podrían escribir debajo del *nuevo Monte das Gaías*, con grandes letras: "Esto no es una montaña" pero también "Esto no es una ciudad".

3. *Tecnonoia*

En 1997, los equipos de arquitectos Nox Architekten y Oosterhuis Associates construyen, en los Países Bajos, junto al mar, dos pabellones de exposición cuyos temas son el agua dulce y el agua salada, respectivamente. Esta construcción aparece publicada en numerosas revistas y antologías sobre la producción arquitectónica de los noventa, lo que prueba su éxito mediático y su posible influencia.

Los pabellones son las dos partes de una construcción realizada con perfiles y láminas metálicas. Las directrices de la sección transversal, pórticos o bastidores poligonales, varían por simples transformaciones topológicas (recordemos que un cuadrado y un círculo y los infinitos polígonos intermedios, regulares o no, son todos *curvas de Jordan*, topológicamente equivalentes). Esas variaciones resultan relativamente sencillas de controlar a través del dibujo con ordenador. De uno a otro bastidor se tienden viguetas que se cubren con láminas impermeables alabeadas. En su interior se instalan sofisticados equipos de sensores conectados a sistemas interactivos: proyectores de cristal líquido, una línea de 190 fuentes de luz azul, un sistema de sonido, etc. Los sensores lumínicos están conectados a una onda u ola cuya aparición y desplazamiento provoca el



espectador al andar; los sensores táctiles crean rizos en una retícula proyectada sobre las superficies interiores; los sensores impulsores se vinculan a la proyección reticular de una esfera que se puede manipular topológicamente como una gota de agua en un estado de gravedad cero, etc.

El resultado del proyecto, visto desde el exterior, se asemeja a una plateada y gigante lombriz que parece estar surgiendo de la tierra y reptando hacia el mar. El ambiente interior, en el que no es posible diferenciar suelo, paredes y techos, pues se integran todos en una superficie ondulada continua, recuerda las imágenes de esos documentales en los que una diminuta cámara de TV permite acceder al interior de una víscera o de un conducto anatómico. El aspecto y actitud de los visitantes, en las fotografías es, en cambio, perfectamente ordinario.

Nox Architekten describen así su intervención: *"El pabellón de agua dulce no contiene una exposición en el sentido clásico del término, como en un museo en el que los pies y los ojos se encuentran separados. En lugar de esto, las imágenes y los sonidos que emerjan dependen de las actividades de los visitantes. Y éstas dependen de la imágenes y de los sonidos, que siempre son diferentes. En un edificio en el que el suelo se mezcla con las pared y la pared con el techo, donde nada es horizontal y donde nadie es capaz de aferrarse al horizonte porque no hay ventanas, andar se convierte en una acción vinculada al caer...debemos, pues, convertirnos en parte del agua para pasar a través del edificio".*

Los autores parecen reconocer que cuando los pies y los ojos se juntan, el suelo se mezcla con la pared y la pared con el techo, nada es horizontal y además no se ve el horizonte, la respuesta natural del cuerpo pueda ser el mareo, la alucinación y el vómito. Y el vómito

suele ser en su mayor parte líquido.

Y añaden, en tono visionario de manifiesto profético: *"Estamos experimentando una licuación extrema del mundo, de nuestro lenguaje, de nuestro género, de nuestros cuerpos. Una situación en que todo deviene mediato, en que toda la materia y todo el espacio se fusionan con sus representaciones mediáticas, donde todas las formas quedan fusionadas con la información... El líquido en arquitectura no solamente significa generar la geometría de lo fluido y de lo turbulento sino que también significa la disolución de todo lo que es sólido y cristalino en arquitectura. La fusión fluida de acción y forma que se denomina interacción -porque el punto de acción se encuentra entre el objeto y el sujeto- comienza con el abandono de la base ortogonal de la percepción basada en la horizontalidad del suelo y la verticalidad de las paredes. Al fusionar suelo y pared, suelo y pantalla, superficie e interficie, abandonaremos la visión mecanicista del cuerpo por una visión más plástica, líquida y táctil donde se sinteticen acción y visión".*

La fusión fluida de acción y forma, la síntesis de acción y visión, la disolución de la forma en la información apunta a la descripción de un organismo, en el que estructura y función están integrados; y a la pérdida de la conciencia del límite entre sujeto y objeto y entre sujeto y sujeto, a una especie de continuidad viscosa del espacio y de la experiencia. Otra vez la dimensión táctil de lo sintético convertido en paradigma de la realidad.

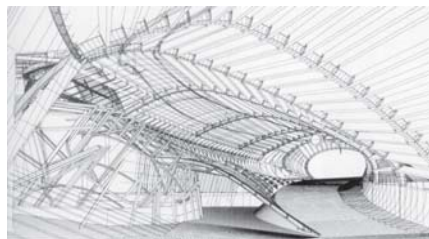
Oosterhuis Associates, los autores del pabellón de agua salada -y, por lo que parece, nietos *correalistas* de Frederick Kiesler-, nos lo confirman postulando: *"Vemos la masa artificial que nosotros, los humanos, hemos creado como una extensión de naturaleza ecológica. Ya no pensamos en natural y artificial como términos antitéticos.* 10

Pabellón H₂O en Neeltje Jans, Países Bajos.
NOX Architekten

8. Perspectiva exterior del cuerpo central
9. Fotografía del espacio interior
10. Modelado del cuerpo estructural



Consideramos el mundo artificial omnipresente, el sistema sintético global, como un inmenso organismo complejo. Ciudades, edificios, coches, motores, ordenadores, etc. todos participan del organismo global, pequeños organismos unicelulares que contribuyen a la vida y al futuro desarrollo de esta inmensa estructura global. El papel de las personas en esta estructura artificial es muy interesante: son los enzimas, los portadores y los engendradores de la información. Es por eso que nos avenimos tanto con los ordenadores. Hemos eliminado la dominación de los volúmenes platónicos"... Es un esperanzador consuelo comprobar que a las personas les queda un interesante papel que jugar en este sistema: ser los enzimas dentro de este Gran Organismo orwelliano.



11



12



13

No queda duda alguna. Lo que se proponen estos pabellones es liberarnos de la aburrida experiencia cognoscitiva sobre la composición química del agua, sus propiedades físicas, su relación con la vida, las posibilidades de su manipulación artística o los problemas de su administración, distribución, etc., cosa que podríamos obtener tras entrar-hacer-un-esfuerzo-intelectual-de-observación-salir, en un anticuado museo de provincias. Más bien se trata de ser engullidos, digeridos y, finalmente, expulsados por un esfínter, excretados, no sin antes haber producido en las entrañas del animal-museo algunos retortijones. De la experiencia de ser metabolizados por una viscera y reducidos poco menos que a excrementos, ¿en qué sentido saldremos transformados?. Después de sentirnos que somos *waves*, *ripples* y *blobs*, o sea de comportarnos como olas, rizos y gotas, ¿podremos dejar de serlo? o imprime carácter la experiencia. Parece ser, además, que el desarrollo cibernético y de la información va a establecer una especie de continuidad

espacial en la biosfera permitiendo, por fin, no sólo hermanar a los hombres con los otros hombres sino con los coches, los motores y las aspiradoras. Algo que ni el santo de Asís se hubiera atrevido a soñar.

Nos preguntamos, haciendo gala de una ingenuidad no menor que la de estos arquitectos, pero de signo contrario: ¿no se trata, más bien, de una puesta al día, con más medios, de una experiencia semejante en todo a la que de niños teníamos en el túnel de la risa, el tren de la bruja o la casa de los horrores? ¿No será, en resumen, una atracción de feria con más recursos energéticos, costeada por un hipócrita Estado del Bienestar?

Nota única:

A nadie se le oculta que estos tres neologismos han sido acuñados en base a la palabra *paranoia*. En su variante de *monomanía* supone la fijación obsesiva en una idea con autoengaño y menoscabo del principio de realidad. Así, en el ejemplo de Barcelona, la *gastronoia* indicaría un énfasis singular en una forma específica del consumo que acaba alejando al ciudadano de un uso áulico y civil del espacio público que, en esta ocasión, ha sido representado más que construido, al faltarle los vínculos de claridad con el sitio. La *toponoia*, ejemplificada en el segundo caso, supone una visión del proyecto como productor de "topografías o geografías artificiales" que, en su generalización mundial, tenderían a construir un paisaje de la noosfera, ni natural ni artificial, intermedio, como el que deja la carcoma sobre una materia lígnea, similar al ambiente apollillado y belenístico que respiran los parques temáticos por regiones geográficas. La *tecnonoia*, en su afección apasionada por la tecnología tendería a confundir y sintetizar la forma con las funciones dando ser a una "arquitectura" de arte-

factos que funcionan y son parodias de animales existentes o inexistentes, en la línea de Parque Jurásico (desde aquí un recuerdo para el descomunal párpado de una "Ciudad de la Ciencia" que nos lanza un guiño desde la pantalla de plasma doméstica para que nos animemos a hermanarnos con un coche).

Si bien todas las obras tienen autor conocido, no hay en este discurso animadversión alguna por las personas concretas, ni siquiera se afirma que las obras comentadas sean malos parques temáticos. Se trata más bien de un intento de identificación de unos síntomas generales que, a nuestro juicio, menoscaban de modo grave la dimensión cultural de la arquitectura y, por ello, la conciencia individual y colectiva. Porque, insistimos, esta dimensión cultural reposa sobre la idea antropológica de lugar y éste surge, de modo complejo y dinámico, de una tarea de composición entre la vida, el sitio y la técnica. El sitio, como naturaleza dada, está, en cierto modo, fuera del tiempo, mientras que la técnica y su progreso son pura temporalidad. La vida busca, por medio de la arquitectura, construir un espacio de claridad que congele aquella tensión temporal y la resuelva en un *topos*, un lugar, una conciencia fundadora del elemento civil, de la justicia y de la fiesta. La arquitectura realiza su verdadera utilidad cuando lo consigue: hace así su aportación a la cultura humana formulando, entonces, el sentido de construcción de la realidad como aspiración a la *polis*. La mixtificación naturalista, por el contrario -que supone siempre parcialidad, complicidad con ciertos valores- produce ambientes ilusorios, sintéticos, taxidérmicos, populistas, táctiles y escatológicos. Llevados al extremo, en estos ambientes, del sentido del sacrificio ritual reparador y fundacional sólo queda el espectáculo del crimen y sus víctimas; de la

dinámica de lo político, la mecánica policial y judicial; del genuino sentido de la fiesta, el ruido de los gritos y la descomposición del vómito.

En las tres monomanías se observa una caída en una figuración chata, de cromo, a lo Disney, muy complaciente, al servicio de una consigna internalizada: *el realismo capitalista* (basado en la raíz naturalista del liberalismo económico). Estos burdos naturalismos muestran, todos, una falta de distancia crítica respecto a lo real que los identifica con una precisa figura de pensamiento: la *hipocresía*. Como se sabe, se trata de una actitud intelectual que supone una impostura, la suplantación de lo genuino por lo inauténtico: el hipócrita, bajo la apariencia de dar más, no da lo imprescindible. Frente a ella sólo cabe el antídoto de la *ironía* pues, como explica de modo magistral Suhamy, en su tratado sobre las Figuras de Estilo: "*La ironía se parece a la hipocresía pero mientras el hipócrita quiere engañar, el irónico quiere desengañar... El irónico combate la hipocresía con las armas de ésta; pareciendo convencido por la impostura, entra en su juego para destruirla... Es un arma cruel pues simulando la retórica y las armas del adversario, se apropia de su ser, lo desnuda, lo hace aparecer como una mecánica transparente, unidimensional e irrisoria. Pero es una técnica difícil. No es suficiente tener talento, es preciso que el público también lo tenga*". De aquí se desprende una disyuntiva y un arduo programa para los arquitectos y el público que quieran ser hombres en su siglo: en este siglo que tiene tanta prisa por comenzar.

Pabellon H₂O en Neeltje Jans, Países Bajos.
NOX Architekten

11. Perspectiva interior del espacio central
12. Urinarios del pabellón
13. Fotografía exterior del cuerpo central
14. Fotografía aérea

