

## El virus positivo tiene que expandirse. Accidentes parametrizados *Enric Ruiz-Geli*



Acuario de Nueva York

### Ciencia y ficción

La ciudad contemporánea es ciencia y a la vez ficción. De la misma manera que la película de *Star Wars*, la ciudad actual nos ofrece una experiencia visual a caballo de lo real y lo digital. En ambos escenarios las ciudades cobijan a sus habitantes, personajes que se encuentran, se relacionan y se accionan a través de software, tecnología y aparatos. Dentro de este espacio social se encuentran personajes de blanco (arquitectos, artistas, políticos, creadores, ingenieros, etc.) que se encargan de programar la ciudad, de diseñar una plataforma, un software y un hardware, para su excitación. Del mismo modo que en las películas de ciencia ficción, hay alguien que se dedica a configurar, a diseñar *frame by frame* estructuras para que nosotros las podamos ver. Por lo tanto, en la ciudad hay ciencia y ficción.

Cada ciudad se aproxima más o menos al modelo *Star Wars* en función de las *performances* realizadas en ella. Sao Paulo es una ciudad *Star Wars*, con tecnología, espacios públicos y una arquitectura socialista plasmada por Niemeyer. En ella se encuentran espacios públicos diseñados para entrar en los edificios y así mostrar la idea de transparencia en las plataformas culturales y sociales. La V Bienal de Arquitectura de Sao Paulo nos dio la oportunidad de diseñar y co-dirigir el taller Cidade10. A través de la participación de los niños de las favelas, el taller redibujó el espacio social de la ciudad. En él pudimos apreciar como la cultura impacta en los niños en diferentes escalas. Su realidad urbana, aquella que los rodea día a día se construye a través de las ideas de *media* y de marketing. Se trata de niños que viven rodeados de cabinas telefónicas y están fascinados

por la última película de *Matrix*, pero que a la vez, y de manera paradójica, no tienen teléfono en las favelas ni ingresos suficientes para ir al cine. Esa es su ciudad, una ciudad donde el mayor espacio democrático es la playa. En la *praya* las clases sociales desaparecen porque llevas lo mínimo encima. Es un espacio social per se, donde se puede oír todo. Así pues, la playa se convierte en un espacio de conexión, de igualdad, de intercambio; en una utopía para los niños de las favelas. El taller desveló un lenguaje diferente para entender la ciudad, fruto de accidentes y choques producidos entre la cultura arquitectónica y la cinemática, entre la nada y el todo, entre la violencia y la fe en la que viven. La experiencia no sólo dio luz a un nuevo proyecto de urbanismo social, reubicar los 22 millones de personas que viven en Sao Paulo en 2 km de playa, sino a un aprendizaje inigualable para todos los que participamos en las lecciones de estos pequeños urbanistas.

### Experimentación

Sin embargo la imagen del espacio urbano vista a través de los niños de las favelas contrasta con la de la mayoría de niños que viven en los países más desarrollados, niños que juegan con *Play Stations* y en quince píxeles son capaces de imaginar castillos, en tres un coche y en siete una persona. Ellos deciden los paisajes, los personajes, las funciones, los lugares y los colores, los movimientos, la gravedad..., se trata de espacios interactivos y educativos que difieren claramente del espacio público real. El espacio público actual, tanto el que estamos construyendo como el que hemos heredado del movimiento moderno, ha funcionado muy bien para limpiar la violencia y la pobreza urbana, pero a la vez ha creado un cierto *minimal*. El espacio público debe

actualizarse, debe dejar de ser aburrido e inerte y alcanzar su *maximal* como hacen los videojuegos. Siguiendo estas premisas y con la finalidad de experimentar en el espacio público elaboramos el proyecto Morphorest, una instalación para el Fórum de las Culturas, de Barcelona, que, gracias a la instalación de miles de planchas de metal en forma de distintas hojas en constante movimiento, permitió a los niños jugar bajo la sombra de una estructura viva.

Así pues, a través de la experimentación se puede hacer arquitectura y ciudad. Otro buen ejemplo fue el bosque sonoro del Mercat de les Flors, de Barcelona. Un espacio de experimentación, donde artistas como Agustí Fernández participaron en él ofreciendo un excelente trabajo de improvisación musical. Su *performance* creó un diálogo en un momento y espacio concretos fruto de la indeterminación, los parámetros libres, la ciencia y el ensayo. Un lenguaje caótico repleto de sonidos desconectados y casuales que con la misma idea evocada por John Cage, consiguió experimentar, crear e innovar.

### Espacios democráticos

La creación de espacios democráticos para las personas es la finalidad de la arquitectura socialista. Espacios públicos que permitan la participación, su interacción social. Es pues bajo este ideario que se ha proyectado la construcción del Acuario de Nueva York en Coney Island. Coney Island es un buen ejemplo de tejido social roto, el que fue el *dreamland* de principios de siglo, un paisaje de luces, holografía y magia permaneció en el olvido tras la segunda guerra mundial. Con la construcción del Acuario no sólo se pretende crear un espacio público para la ciudad si no entablar diálogos con la comunidad. El modelo de concurso público celebrado en Nueva York, basado

en unas formas democráticas muy fuertes y transparentes, difiere notablemente de los celebrados en España. El concurso no sólo se rige por un jurado técnico si no por una evaluación de la comunidad. Tras pasar la auditoría técnica en sostenibilidad, energía, autonomía, *performance*, nuevas tecnologías..., se pasa a un segundo nivel dónde se expone el proyecto a la comunidad de Coney Island. Durante tres horas se expone y debate el proyecto en una conferencia caracterizada por un índice elevadísimo de multiculturalidad. Tras una gran participación y conexión de la comunidad con el proyecto propuesto se pasa al tercer y último paso, la actuación política. Después de la aprobación técnica del proyecto y de la opinión de la comunidad, la propuesta llega a los políticos que disponen la decisión final. El proyecto del acuario en Coney Island quiere recuperar la playa, el litoral y su cohesión social. Es un proyecto complejo, un mapa científico de creación de ciudad

e identidad. A día de hoy, y desde hace ya dos años, se están entablando diálogos de cooperación con diversos actores: agencias sociales, comunidades sociales, el distrito municipal de Brooklyn, etc. El resultado es una arquitectura de élite llevada a espacios públicos colectivos y que evita formar guetos.

Tanto el Zoo Marino de Barcelona como el Acuario de Coney Island son proyectos de arquitectura performativa. La integración de la arquitectura con el paisaje y los sistemas naturales crean espacios democráticos, actúan como sistemas vivos. Ateniéndonos a los parámetros de la arquitectura performativa se elaboró el proyecto de hotel Prestige Forest, en L'Hospitalet de Llobregat. Se trata de un I+D+I que se constituye a partir de tres elementos básicos: una placa fotovoltaica, una CPU y una batería. Así pues, la placa fotovoltaica carga la energía a la batería cada día y por otro lado un sensor indica a la CPU cuando es de día y cuan-



Morphorest

do de noche. De esta forma, y en función de la información recibida, se activan un número concreto de LEDs de un determinado color. El edificio evoca a pensar en una piel orgánica, en unas hojas artificiales que cambian y se adaptan al entorno natural. El resultado es un edificio con luz autónoma, *off-grid*, *selfefficient* en un barrio de L'Hospitalet. Una idea de autonomía y revolución energética que estamos estudiando, actualmente, conjuntamente con el economista Jeremy Rifkin. En acuerdo con las líneas teóricas y de investigación de Rifkin, basadas en el impacto de la tecnología y la ciencia en la economía, el medio ambiente y la sociedad, creemos que la energía constituye un guión básico hoy.

### Proceso químico-físico

La arquitectura entendida como un proceso químico-físico nos acerca a constituir sistemas vivos. Pero la naturaleza no

se puede recrear sólo matemáticamente a través de software, se necesita ruido, caos y accidentes, que al estilo daliniano acaban alcanzando productos orgánicos y naturales. La gran aspiración no es separar la arquitectura de la naturaleza, los edificios de los paisajes, sino dar forma a nuevos híbridos. De esta manera se pueden conseguir ejemplos como el de una estructura metálica que cobije plantas vivas gracias a su cultivo hidropónico; tecnología, energía y medio ambiente en conjunción.

### Conexiones

Media TIC es un edificio público ubicado en el distrito de 22@ de Barcelona. Un ejemplo de arquitectura digital que alberga una gran diversidad de usos: oficinas, viviendas, equipamientos culturales, talleres... Una convergencia de espacio público y privado dentro de una estructura metálica. Un edificio que no sólo es sostenible en su contenido sino en su ar-



Villa Nurbs, Empuriabrava

arquitectura. Se trata de un espacio lleno de conexiones digitales envuelto por una estructura en que prima la atracción por encima de la compresión, así como que no funciona a peso tectónico sino en suspensión, como si levitase. Una vez más se trata de un edificio en consonancia con el medio ambiente y la tecnología punta, ya que un día de trabajo en el Media TIC es el 30% más barato que en un edificio convencional de hormigón.

### **Acupuntura urbana**

Villa Nurbs es un prototipo más de acupuntura urbana, tal y como nos enseña Jaime Lerner se trata de intervenciones a pequeña escala que hacen evolucionar el conjunto de la ciudad. Villa Nurbs es una residencia privada en Empuriabrava, una especulación urbanística de los años sesenta, un marketing urbano más próximo al modelo Disney que al idílico paisaje del Cap de Creus. En este espacio real en el cual vivimos rodeados día a día se ha insertado una semilla que marca diferencia, se ha realizado un trabajo de acupuntura urbana. Esta vivienda recrea una nube en apariencia y en comportamiento, en su física y en su química. Tras siete años de experimentos con hielo, hemos sido capaces de crear este artificio-casa con cojines de ETFE, diafragmas que se abren y se cierran, y que es capaz de capturar la luz del sol y de la luna. Este edificio no tiene cortinas sino que crea

una nube vertical a través del consumo de nitrógeno. La cámara de aire de los cojines de ETFE genera un vapor, una humedad relativa que rompe el haz solar que convierte el factor G del 0,45 al 0,25. Según el protocolo de Kioto no se puede superar el 0,45, este edificio cumple el doble de lo necesario. De este modo Villa Nurbs ahorra el 75% de aire acondicionado. Ahorra energía generando nubes.

### **Arte**

Finalmente, cabe destacar el rol de la arquitectura como plataforma para el arte contemporáneo. Un buen ejemplo es el trabajo que realiza Pep Bou con burbujas de jabón desde hace 25 años. Este artista escénico trabaja y construye pompas de jabón, que perturba, altera y manipula; un verdadero espectáculo visual. Crea burbujas con escala, lo que nos hace pensar que quizá también crea arquitectura. Una arquitectura efímera de tan solo dos segundos. Nosotros estudiamos estas burbujas, las filmamos 360°, capturamos sus instantes. Capturamos el modelo pero falta probar a escala 1:1, su digitalización y realización puede ser muy rápida, sin embargo se debe optimizar y gestionar los recursos. Todo debe estar en la economía, porque fabricar es muy rápido. Invitad a vuestros artistas a ser vuestros accidentes porque esta arquitectura desaparece.