

CIRCO M.R.T. Coop. Calle Artistas n°59, 28020 MADRID. Editado por: Luis M. Mansilla, Luis Rojo y Emilio Tuñón.
Con la colaboración de Jesús Vassallo.

Notas: (1) Anju Rame (2) Peter Zumthor (3) Luis Barragán (4) Francisco Jarauta



M.R.T. COOP.
OS DESEA FELIZ 2012!

Ilustración de la primera página: Fotograma de la película *One Week*, de Buster Keaton.
<http://video.google.es/videoplay?docid=3147358394537366471#>

2011. 174

LA LIBERTAD DE LOS FRAGMENTOS

CIRCO

VIVIR EN LA PARED

ANTONIO RUIZ BARBARIN



En 1920 Buster Keaton dirige y protagoniza una elocuente película, *One Week*, en donde una pareja de recién casados (Buster Keaton y Sybil Seely) reciben los parabienes y felicitaciones de sus invitados. Entre los regalos recibidos se encuentra una casa prefabricada para montar "pieza a pieza". Su rival en amores (Joe Roberts) despechado, cambia la numeración de las cajas, por lo que el proceso de montaje seguirá unas instrucciones que por diferentes situaciones son confundidas y trastocadas, llevando a un resultado cuanto menos curioso y disparatado. Pero ello no representa un problema para la pareja porque están enamorados, y sueñan con un hogar que sea suyo. Una vez levantada, la lluvia y un fuerte viento pondrán en evidencia las carencias de su construcción produciéndose situaciones delirantes, incluso entre el interior y el exterior de la casa.

Pero aquí no acaba todo. Un nuevo desatino aparece (el error de haber construido en el solar equivocado), de forma que la pareja protagonista tiene que ingeniárselas para iniciar el traslado de su artefacto hogareño al otro lado del paso a nivel del tren. El final, oyendo el silbato de la locomotora que se aproxima, no puede ser más elocuente, aceptando la pareja la realidad tal como llega.

Una realidad tan significativa como la de la vivienda moderna, cuyo carácter efímero va más allá del mero concepto de habitar, concretamente del hecho de construir. Esta película nos da pautas para provocar y discutir en torno a este concepto. Así nos apropiaremos de sus interrogantes y nuestra mirada se convertirá en la expresión pura de su análisis, marcados principalmente, tanto en la película como en los tiempos que nos han tocado vivir, por la incertidumbre de cara al futuro.

En primer lugar, nos llama la atención el último equívoco; el del lugar. ¿Daba lo mismo levantar la casa en un solar que en otro? Las condiciones del entorno no se ven afectadas por la solución prevista, preformada y prefabricada. Lo preexistente no afecta, el

Debemos trabajar con una estructura de secuencias como los directores de cine, como Buster Keaton en *One Week*. Secuencias espaciales que estimulen, que sorprendan, o que distiendan siempre desde la naturalidad, nada por imposición o forzando maclas o soluciones imposibles.

Juguemos en ese tablero maravilloso sobre la ladera de la colina de Hatboro y construyamos un pequeño artefacto para vivir. Donde nos encontremos con un dentro y un afuera. Donde busquemos en esos ligeros planos de madera de roble la tensión entre interior y exterior... Descubramos en ese proceso mágico que se va desvelando con el movimiento de nuestras manos: umbrales, patios, rincones, esquinas, espacios límite. Estaremos experimentando desde la percepción en ese lugar en concreto, el sentimiento y la concentración en descubrir, para dejarnos envolver de repente por un ESPACIO. El juego es privado, es del arquitecto que trabaja con todo ello. ¿Debe desvelar el juego, sus reglas? No tiene por qué. Ciertas cosas nunca se muestran. A veces dejamos marcas de ese proceso, otras utilizamos signos de esas instrucciones, claves personales o no. Pero eso no es lo importante, pues como dice Luis Barragán, "lo importante no es lo evidente, sino lo que está por desvelar oculto" (3). Y finalmente después de jugar y construir hay que destruir las instrucciones para que permanezca solo la identidad del objeto arquitectónico hallado.

"La identidad se ha convertido en una de las cuestiones más problemáticas y difíciles de resolver en el mundo contemporáneo" (4).

Antonio Ruiz Barbarin

Febrero de 2011

constructiva digno de mención al descubrir el espesor de esos planos, despiezarlos, numerarlos, categorizarlos, medirlos y cuantificarlos. Todo ello será clave para descubrir esas cualidades matéricas que harán posible su construcción y posteriormente su habitabilidad. Kahn nos propone habitar en esa pared, en ese espacio entre bastidores de madera que se comprime y descomprime como consecuencia de la luz y del aire que contiene. Una arquitectura sin ornamento, profundamente enraizada en el lugar y construida con materiales del bosque. Así una vez analizado el proceso y la estrategia en esta construcción de Kahn, proponemos invertirlo y a partir de sus partes despiezadas y desmenuzadas, construir una nueva realidad arquitectónica con otras nuevas instrucciones; en esa búsqueda está nuestra razón de ser arquitectos. Con esos mismos elementos despojados de su realidad previa, construir otra atmósfera bien diferente buscándoles un nuevo sentido, una nueva realidad espacial que se sostuviera por sí misma.

Esta nueva estrategia deberá introducir nuevos códigos de relación entre las partes, o señales para orientarse en ese proceso inicialmente inductivo y puramente libre y sensorial, para luego conducir, inducir y ajustar las piezas sin dejar nada suelto. "Crear lugares donde no haya nada que sirva de reclamo, donde se pueda simplemente estar" (2).

Buscaremos trabajar con la proximidad y la distancia entre estas partes, a veces milimétrica, a veces lo suficientemente amplia para habitar entre ellas, dormir, comer, leer o conversar, que debe tener una relación más corporal y matérica si cabe que la propia escala. En esta búsqueda de la relación entre las diferentes partes es importante el tamaño, la dimensión, la proporción, el sistema de unión o anclaje, la masa, la oscuridad... la relación con uno mismo. Me refiero al tamaño, al peso del objeto habitado que tenemos que construir.

lugar es un "no lugar" falto de referencias, por lo que el producto arquitectónico es autista respecto a éste. Por el contrario será el objeto a construir el que se encargará de cualificar y construir ese lugar.

En segundo lugar, las piezas con las que se pretende construir este espacio doméstico son ligeras, y están a su vez descompuestas en otras de orden inferior, donde cada una de ellas es reconocible y autónoma: la chimenea, la barandilla, la puerta, las ventanas, el porche, etc. Son partes de un todo que está por descubrir, poco a poco, en un proceso absurdo y sin estrategia (¡se han perdido las instrucciones!). En consecuencia el resultado además de sorprendente es absurdo y la realidad del "artefacto" construido es -en el fondo- un pacto basado en la cooperación entre las partes y donde cada accidente en el proceso del montaje es una posibilidad para crear.

Ese proceso debe comenzar sabiendo leer el lugar. Una actitud previa a imaginarnos cualquier otra cosa. Tenemos que dejarnos envolver por él y por todas y cada una de sus propiedades (color, viento, temperatura, topografía, sonido, textura, historia...), descubrir sus mil matices, y a partir de esto trabajar el propósito, el significado y el objetivo del encargo. Porque el proyecto se crea en un proceso intrincado y no simplemente lineal, donde la intuición será siempre el fiel de la balanza.

Si echamos un vistazo a nuestro alrededor, casi todo es efímero. Proyectamos edificios con fecha de caducidad, sobre ideas fugaces y por lo tanto con resultados a lo largo del tiempo, como el de Buster Keaton, impredecibles. Frente a este proceso proyectual corto y pasajero, que en el fondo evidencia una pérdida de memoria, entendida ésta como el tiempo estratificado y recobrado por los sentidos, proponemos volver a mirar otro proyecto, este muy "estratégico": la casa Fisher que Louis Kahn proyectó y construyó de 1960 a 1967. Exploraremos sus afinidades partiendo del juego como estrategia de estudio, saltando en el tiempo y

poniendo en relación estas dos actitudes mediante lecturas paralelas. No pretendiendo buscar similitudes ni parecidos, porque en arquitectura no creemos en las casualidades. Y porque entendemos que el proceso y la estrategia proyectual y, lógicamente la constructiva, son fundamentales a la hora de acometer el hecho arquitectónico.

Al contrario de la película, en la casa de Kahn, el entorno inmediato de las montañas de Hatboro, en Pensilvania, produce un juego importante de dar y recibir con la casa. Se prestan atención, se enriquecen mutuamente, se resienten de un modo equilibrado y libre, donde ninguno se impone al otro.

Las piezas de este otro juego también son autónomas. La chimenea de piedra, las ventanas, y la puerta, la piel de madera de roble... (fragmentos de un todo por construir). Por el contrario, la estrategia desplegada permite construir tanto espacios sin materia: el zaguán, la esquina de luz..., como espacios sólidos y matéricos donde el peso del edificio se percibe como una cualidad más. Para ello la geometría va a ser parte de esa estrategia de montaje precisa y aplicada en profundidad, "porque, al igual que un escritor no puede tener faltas de ortografía, un arquitecto no puede tener faltas de geometría" (1).

Kahn no sólo concibe el espacio como un lugar preciso, sino que los mismos ambientes, o mejor dicho, las atmósferas creadas, también constituyen una sociedad, y por tanto se adaptan los unos a los otros en un proceso de ida y vuelta.

Así aparece una primera actitud diferente en el basamento, ese perímetro tan tectónico y exacto de piedra que en contacto con el terreno permite el posicionamiento preciso de este otro artefacto en el lugar; la casa. Es una predisposición en el ánimo de construir y en su precisión, que nos habla de la temporalidad, en perfecta concordancia con ese entorno próximo con el que entablamos una relación en este caso con intención de ser permanente. Es una disposición de ánimo del edificio y de su

arquitecto con el lugar y comunicada directamente a quienes la contemplan, a quienes habitan la casa. La temporalidad de la casa de Keaton es inmediata, pero eterna en su repetición. La voluntad de la casa de Kahn es permanecer. La una se habita, la otra se vive.

Siempre ha sido fundamental la relación de la arquitectura con el entorno, o mejor dicho, la arquitectura como entorno. Allí es donde debemos dirigir nuestros mayores esfuerzos, intentando que nuestros grandes o pequeños edificios se conviertan con el tiempo en parte de ese entorno urbano o natural donde crecieron, que va más allá de la mera relación física, pues tiene también que ver con la temporal, al percibir cómo pasa el tiempo por un edificio, dejando en él su pátina, despojándole de lo superfluo y quedando lo tangible, lo real. Cuando el brillo de la inauguración y las primeras fotos y flashes se apagan y queda lo auténtico, que no tiene por qué coincidir con lo importante. Esta actitud de Kahn de apreciar el lugar en el edificio, ofrece por un lado una fuerte sensación de refugio desde el principio, un buen lugar para vivir, y por otro una discreta protección. El material escogido para ello lo hará posible. Porque es importante valorar la presencia material de los ingredientes propios de una obra de arquitectura, ya que producen un efecto sensorial importante en nosotros que debemos saber percibir y sentir, tanto con la vista, como con el oído, el olfato o el tacto. Utilidad y conveniencia, permanencia y belleza, según cita Palladio en el espíritu del Vitrubio.

Proponemos un juego: desmontaremos toda la construcción de la casa Fisher que previamente hemos construido en un proceso preciso y precioso siguiendo las instrucciones del maestro L. Kahn.

Todos esos listones de roble, también de un exacto, claro, minucioso, riguroso, y ligero despiece vertical, nos darán las claves de sus medidas, sus proporciones, su materialidad... Acaso aquí debemos hablar de la cualidad de la madera para construir un exterior desnudando el interior en un proceso de sinceridad