

## 02 A MARSHALL MACLUHAN

sobre unos trabajos de Irisarri y Piñera

DAVID COHN

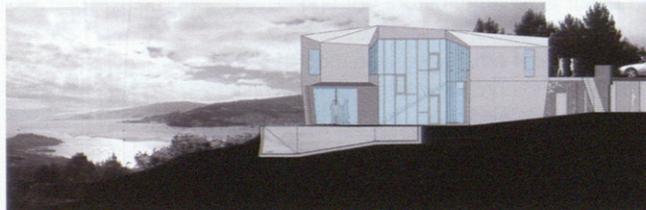
Con los últimos proyectos de Jesús Irisarri y Guadalupe Piñera, la época del ordenador ha llegado a producir, por fin, su propio sistema de composición, equivalente al legado de la era del tablero y la regla, e igualmente completo en términos de su flexibilidad, su aplicación a cualquier escala, su potencia para producir complejidad formal, su perfecta adaptación a las últimas técnicas de fabricación y construcción, y sus aportaciones a los programas funcionales y sociales. Y no estamos hablando, por supuesto, de los olvidados "blobs" norteamericanos de los años noventa.

El sistema consiste en la libre disposición de objetos predefinidos dentro de un campo delimitado, utilizando el concepto de la deriva aleatoria proporcionado por los movimientos del "ratón", y el concepto de reproducción o repetición de objetos proporcionado por las herramientas de "pinchar", "copiar" y "pegar" (la versión informática de las antiguas plantillas, llevada a un nuevo nivel de generalización). Irisarri y Piñera lo emplean en el desarrollo de plantas, fachadas, e incluso en la volumetría de sus edificios. En la Clínica Médica en Muros, por ejemplo, los patios y espacios funcionales —despachos y salas de reconocimiento— se aproximan a objetos predefinidos que los arquitectos colocan libremente dentro del campo rectangular definido por el perímetro del edificio. En las fachadas de la Facultad de Ciencias de la Educación en Pontevedra son las ventanas y aperturas de ventilación que bailan sobre sus superficies. Y en la volumetría misma de la Facultad, en la distribución de los distintos cuerpos del complejo, los arquitectos reemplazan las técnicas compositivas de Durand, o del racionalismo moderno, por un *collage* compacto y aleatorio, como si los cuerpos del edificio se hubieran agrupado por atracción magnética alrededor del punto más céntrico de circulación y distribución.

La técnica vale para todas las escalas del edificio, cada una con su propia variación de procedimiento. Tenemos el

método del salpicado aleatorio para los objetos más puntuales y repetitivos, como vemos en la distribución de células fotovoltaicas sobre la fachada sur del proyecto para el Colegio de Arquitectos de Galicia en Vigo (COAG), o en las agrupaciones de delgadas columnas que sujetan las carpas volantes de hormigón del Parque de la Parda en Pontevedra, colocadas según el nivel de estrés estructural en cada punto.

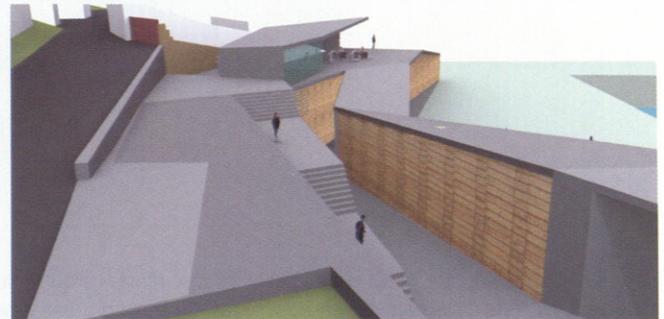
A una escala intermedia, los arquitectos utilizan el ensamblaje en cadena, colocando los muy variados componentes del programa de la Facultad uno tras otro, por el procedimiento de "pinchar" y "mover", según la lógica funcional y organizativa del conjunto. A cada cadena de componentes añaden una línea de circulación y espacios comunes, y la pieza está lista para la composición general del edificio. El resultado queda lejos de la homogenei-



EQUIPAMIENTO DEL PUERTO DE BELUSO. IMAGEN 3D

dad de elementos impuesta por los sistemas de Durand y del racionalismo. Gracias a su interpenetración con los espacios exteriores el resultado es más humano, y más fácil de utilizar que los densos paquetes de espacios técnicos sin luz que utilizan los arquitectos norteamericanos para programas complejos de este tipo.

Los arquitectos plantearon el problema de la Facultad desde la falta de espacios comunes en el programa original, y de cómo incorporarlos —y por consiguiente, incrementar el tamaño del edificio— sin incrementar el presupuesto. La solución les llevó a materiales baratos, con exteriores de policarbonato translúcido, en paneles de nueve metros de altura (con garantía de 20 años), escaleras y elementos estructurales de acero pintado, gruesos muros interiores de table-

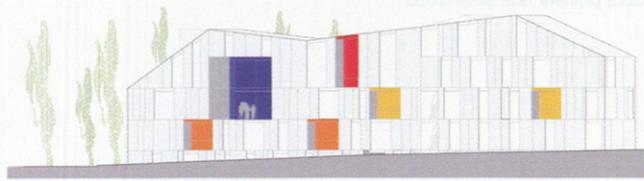


EQUIPAMIENTO DEL PUERTO DE BELUSO. IMAGEN 3D

ros de cartón-yeso con huecos habitables forrados mediante paneles coloreados de fibro-cemento en los pasillos y aulas, y otros elementos de zinc galvanizado. Para ahorrar en cimientos, el complejo se desliza por el solar, ajustándose al terreno a base de rampas, añadiendo otro factor de desorientación visual para los que piensan todavía dentro de las convenciones espaciales del tablero y la regla.

En la Clínica de Muros sin embargo los arquitectos desarrollan las operaciones compositivas de las plantas con bastante rigor, con el resultado de espacios de espera bien definidos alrededor de una espina central de circulación. El patio de entrada, situado en una esquina, y su relación con los demás patios interiores, recuerda a la cadena de patios del Museo de Arte Británico de Yale, de Louis Kahn, un edificio nada informal en su organización espacial. Y la sofisticada articulación de los espacios públicos restantes alrededor de los patios comparte conceptos derivados de la fenomenología —el umbral, el cobijo, etc.— de la obra de Aldo van Eyck.

El campo espacial, dentro del cual se produce la propagación de objetos predefinidos, introduce una nueva variación en la definición de la "planta libre" y el "espacio fluido" del Movimiento Moderno. La clave de esta diferenciación reside en el uso por parte de Irisarri y Piñera de la envoltura permeable, tanto para divisiones interiores como para lo que llaman el "sobre micro-climático" o "colchón térmico" de las fachadas. Esta membrana permeable delimita el campo espacial donde se



HOTEL DE APARTAMENTOS EN NIGRAN. ALZADO

ubicar los objetos programables y funcionales. El resultado no es, entonces, un espacio vacío o negativo. Es un entorno filtrado y controlado, un ambiente que alimenta y mantiene los objetos programables que flotan dentro de él, como el medio de cultivo de una placa de Petri, cargada de microorganismos y nutrientes.

En el proyecto para el COAG, la piel exterior es un sobre compuesto por paneles de cristal y policarbonato. Por su lado más grueso, que incorpora la circulación vertical, funciona como una chimenea de calor en verano y un invernadero en invierno, absorbiendo radiación solar. Sigue el perfil de construcción delimitado por las ordenanzas municipales, que convierte el edificio en un volumen abstracto y escultórico –al igual que en el proyecto de los arquitectos para un hotel de apartamentos en Nigrán, que utiliza el requisito local de cubiertas inclinadas para crear una forma escultórica contundente, enfatizada por los grandes huecos aleatorios de los espacios comunes, de colores vivos–. Dentro del edificio del COAG, las oficinas también están definidas por membranas permeables, en forma de cortinas que se pueden abrir o cerrar según las necesidades de privacidad o sociabilidad.

De una manera parecida, la piel exterior de la Clínica de Muros es una lámina de cristal entre listones verticales de madera, como "una galería agrícola" comentan los arquitectos. Esta piel

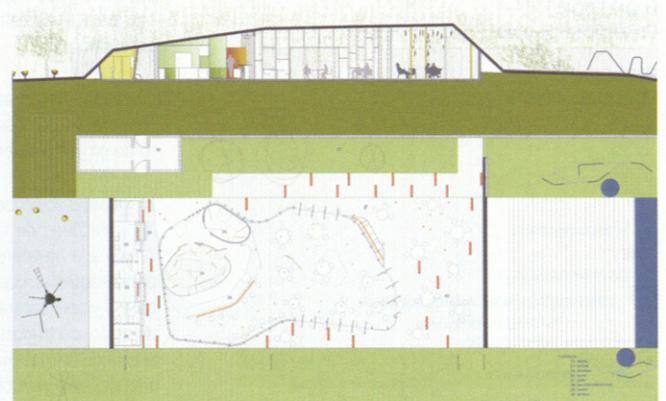
cambia según la distribución interior: a veces está cegada por su lado interior con paneles de cartón-yeso, a veces incorpora ventanas y celosías de ventilación, y a veces es una membrana fina entre uno de los patios y el exterior.

A la relación básica del objeto en deriva dentro de un campo amniótico, Irisarri y Piñera añaden otro nivel de complejidad al introducir el concepto de un envolvente no cerrado, sino abierto y dinámico, en sus proyectos para la Casa Obelleiro en Vigo y el Parque de la Parda en Pontevedra. En la casa despliegan una cinta de hormigón en tres dimensiones para los parámetros de la estructura. Empieza siendo un muro de retención contra los bordes más elevados del solar, para terminar formando un ojo vacío posado en el aire, proyectado en voladizo desde el edificio para enmarcar la vista de la ría de Vigo. Irisarri habla aquí de los "objetos vaciados" de Chillida, pero vemos también la desvoladura de una lámina desdoblada en tres dimensiones, como las facetas de un poliedro en proceso de deconstrucción, algo que podemos asociar con programas informáticos de proyectar en tres dimensiones.

En el Parque de la Parda los arquitectos distorsionan una serie de cintas de hormigón continuas y paralelas para formar piscinas, pistas de monopatín y de deporte, zonas de parras y sombra, e incluso carpas elevadas, debajo de las cuales se ubican espacios amorfos, definidos por membranas de cristal y

panelite (un panel traslúcido de resina y aluminio con estructura de panel), trazados con el azaroso puntero del ratón del ordenador, y dedicados a la cafetería, el gimnasio, etc. Debajo de la amplia sombra de las carpas, los objetos puntuales del programa se distribuyen dentro de los sobres de sus envolturas. El resultado es un programa de actividades muy denso que sin embargo mantiene el aspecto de un paisaje.

En su conjunto, la obra de Irisarri y Piñera presenta una vibración visual constante, una inquietud, una arbitrariedad formal, o quizás cuántica –como la partícula de materia que es y no es a la



PARQUE DE LA PARDA EN PONTEVEDRA. ARRIBA PLANTA Y SECCIÓN DE LA CAFETERÍA. ABAJO IMAGEN 3D.

vez–, que derivan de algún modo de la propia mutabilidad del medio informático. No hay nada parecido aquí a la cadena de decisiones definitivas e irrenunciables que conlleva trazar una línea con tinta sobre una hoja de papel. No hay resolución, sino la multiplicación de posibilidades, y la exploración libre de todas ellas. Para el ojo formado por el tablero y la regla los resultados de su método pueden parecer informales, incluso algo desordenados, pero como demostraba Marshall McLuhan hace muchos años, la introducción de un nuevo medio en nuestro entorno lo cambia todo.

