Anomía Fronteriza. Gonzalo Rezola UPM

El punto de partida para el proyecto fue la elección y definición de un enunciado, según nuestros intereses, con la libertad de poder decidir qué tipo de proyecto realizar. El proyecto se adscribía a una cátedra en la que se planteaba cuales deben de ser las competencias de un arquitecto en la actualidad. La reflexión sobre las aptitudes y competencias en las que debe actuar un arquitecto, es un tema que se plantea tanto en el proyecto como en mi trabajo actual.

En un nuevo mundo redefinido por lo digital, donde los ordenadores son más racionales, lógicos y creativos, capaces de ganar concursos de arquitectura o realizar mejor las tareas que la mayoría creemos exclusivas de los artistas y los arquitectos. Nos llevan a buscar nuevas oportunidades como arquitectos, sin temer la invasión de competencias tanto por los ingenieros u otros profesionales, como por los ordenadores y las inteligencias artificiales, debemos entender y explorar sus límites como herramientas a través de las cuales se abren los caminos de una nueva realidad donde podemos realizar conexiones y generar articulaciones a todos los niveles, en todas las áreas y en todas las materias. Debemos convertirnos en expertos en articular, conectar y desenvolvernos en lo digital mediante la comunicación. Tenemos una oportunidad histórica a nuestro alcance, como la perspectiva y el dibujo en el Renacimiento ahora tenemos los ordenadores y la programación bajo una nueva forma literaria que nos otorga la capacidad para relacionar temas de cualquier campo unirlos o separarlos y llegar a niveles de abstracción nunca antes pensados y en los que el arquitecto tiene mucho que decir.

Aunque históricamente hemos empleado los ordenadores como renderizadores, emuladores o simuladores de proyectos, que nórmamele intentan imitar el proceso como se hacía sobre papel o soportes físicos, pero se acercan de forma más ineficiente, porque el ordenador es otro tipo de herramienta más abstracta. Hay que pensar cómo realmente se deben utilizar los ordenadores. Estamos fuertemente limitados por los programas informáticos preconfigurados, pues ellos se esfuerzan en hacernos creer que sabemos más que ellos o incluso que aprendemos, pero la realidad es que estos programas están diseñados para que dependamos de ellos, usan y facilitan herramientas pero realmente habría que plantearse si somos creativos cuando elegimos dentro de una paleta de opciones limitada, sabiendo que podríamos crear nuestras paletas de opciones y sus interacciones ¿A caso no habremos entendido mal como debe ser la relación con los ordenadores y los programas?.

Este proyecto se mueve en estos límites entre los programas informáticos y una nueva forma de entender y de programar, en el pensamiento del gnomon, en la intuición entre lo puede llegar a ser arquitectura y lo que no. Con el tema de las fronteras, la propuesta toma una posición crítica que busca destapar los modelos asentados en fronteras existentes especulando un modelo alternativo; una frontera en anomía donde se yuxtaponen leyes, ilegalidades e identidades generando un lenguaje propio, generando articulaciones entre economía, cultura, política, religión, sociedad, logística, migraciones, ecología, telecomunicaciones, comunicación…

Situándonos en la última frontera física dentro de Europa en “La Verja”. Esta barrera de hormigón y alambre, genera y oculta una realidad paralela de flujos intrafronterizos y protege a unos mientras perjudica a otros. Encontrados y clasificados los obstáculos, se comienza la búsqueda de elementos y herramientas con las que poder intervenir en esa realidad. ¿Cómo modificar la situación actual de esta frontera? Empleando estrategias fronterizas aprendidas en la resolución de otros conflictos como son el uso de la logística en las estrategias militares para controlar territorios. El reto es realizar estas intervenciones sin incumplir los acuerdos y las normas vigentes, modificando la situación mediante tácticas a distintos. Se duplica la pista de aterrizaje de Gibraltar (infraestructura de poder y frontera real desde la entrada de España en la UE) en el lado español, recuperando las memorias del futuro para superar el obstáculo y provocando la dilatación intersticial de la verja, que abre una ventana aumentada a la realidad donde visualizar las relaciones intrafronterizas. La verja se desactiva, los flujos aparecen y adquieren dimensión. El choque normativo obliga al cambio y adaptación de los códigos.

Tras la desactivación se propone un modelo de frontera capaz de mostrar todo lo que ocurre dentro, adaptando la frontera al usuario y generando un nuevo espacio fronterizo en anomía. ¿Cómo mostramos lo que realmente ocurre? A través de la arquitectura y de un planeamiento estratégico y adaptado a los encuentros y contradicciones generadas por la Verja. Utilizando normas compositivas estudiadas de distintos campos. La arquitectura se emplea como herramienta de comunicación entre estos campos para mostrar: información, normativas, políticas, identidades. contradicciones, culturas, modelos económicos. El arquitecto conecta como un dj los distintos samples en sus niveles y capas, para generar relaciones no visibles o nuevas entre las partes. Este ejercicio aún trabaja con “programas informáticos”, pero busca su interacción transversal. La idea es poder interconectarlos a través de la programación y el arquitecto ahora puede entender de manera rápida la esencia de la información de cada materia y abstraer y dar respuestas en todas las materias, el Renacimiento digital.