

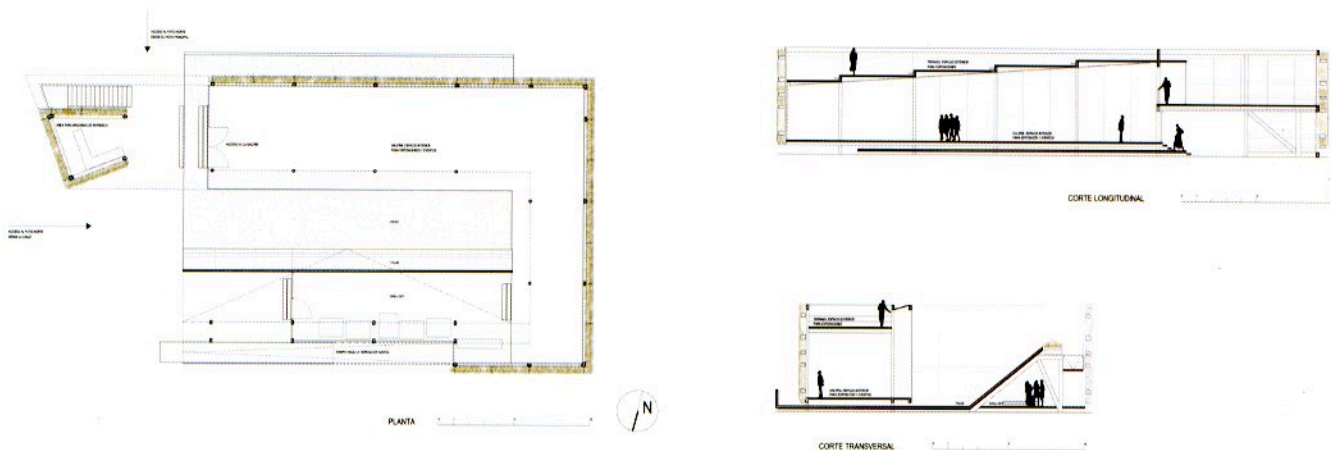
ARCO'05

De la ficción al pabellón

Silvana Paniagua Tufinio

Arquitecta. Colaboradora en *Oficina de
Arquitectura* y profesora del ITESM CCM





Ulama. Plantas y secciones, Oficina de Arquitectura (Alejandro Cortés y Jehei Aoki)

"El objeto de nuestra reflexión no es diverso al que desvela a otros hombres y a otros pueblos: ¿cómo crear una sociedad, una cultura, que no niegue nuestra humanidad pero tampoco la convierta en una vana abstracción?" [...]

Octavio Paz, *El laberinto de la soledad*, 1950

El diseño de un objeto arquitectónico que represente a una colectividad unificada tras una idea de nación es un tema sumamente complejo. Concretamente hablando de México, una nación heterogénea racial, cultural e históricamente, el problema de la representación nos conduce a una serie de cuestionamientos elementales, y que sin embargo quedan abiertos ante un infinito de respuestas; ¿qué nos hace mexicanos?, ¿qué es lo que le confiere la calidad de "mexicano" a un espacio?, ¿qué es lo "mexicano"?, ¿existe lo "mexicano"?

Con motivo de la feria ARCO'05 en Madrid se hizo la invitación al diseño de un pabellón de México a ocho equipos seleccionados como representantes de la generación emergente de jóvenes arquitectos. Es de especial interés que este jurado estuvo conformado por un grupo de arquitectos vinculados primordialmente a las universidades, abriendo así las posibilidades a jóvenes que han manifestado de sus habilidades manera potencial durante su formación. Este jurado estuvo integrado por: Antonio Musi Afif (Secretario Académico, Facultad de Arquitectura de la UNAM), Rodolfo Santamaría (Director de la división de Ciencias y Artes para el Diseño de la UAM de Xochimilco), Margarita García Cornejo (Directora del Departamento de Arquitectura del Tec de Monterrey, CCM), Bernardo Gómez Pimienta (Director de la Carrera de Arquitectura de la Universidad Anáhuac), Francisco Serrano (arquitecto), Juan Palomar (arquitecto), Agustín Landa (arquitecto), Isaac Broid Zajman (arquitecto), Alfonso López Baz (arquitecto) y Juan Carlos Tello (arquitecto), quienes propusieron a los siguientes concursantes: • Alejandro Cortés / Jihei Aoki, • Alejandro Hernández, • Rozana Montiel, • Alvaro Morales, • Mauricio Rocha, • Michel Rojkind, • Miguel Ángel Ronquillo y • Juan P. Serrano.

Aunque los ocho equipos partieron de la misma premisa, el diseño de un pabellón de México como país invitado en el palacio de Conde Duque de Olivares; los proyectos que resultaron de esta confrontación muestran una clara disyuntiva en la estrategia de representación de "México" por medio de un objeto arquitectónico. Esto no necesariamente deriva en una crisis en la cultura arquitectónica mexicana, ni mucho menos en el drama

existencial de la soledad del mexicano en el laberinto; por el contrario, es una invitación a la reflexión sobre el imaginario colectivo entendido y recreado a través de la arquitectura hecha por "mexicanos"; así como del imaginario de "lo mexicano" en el extranjero.

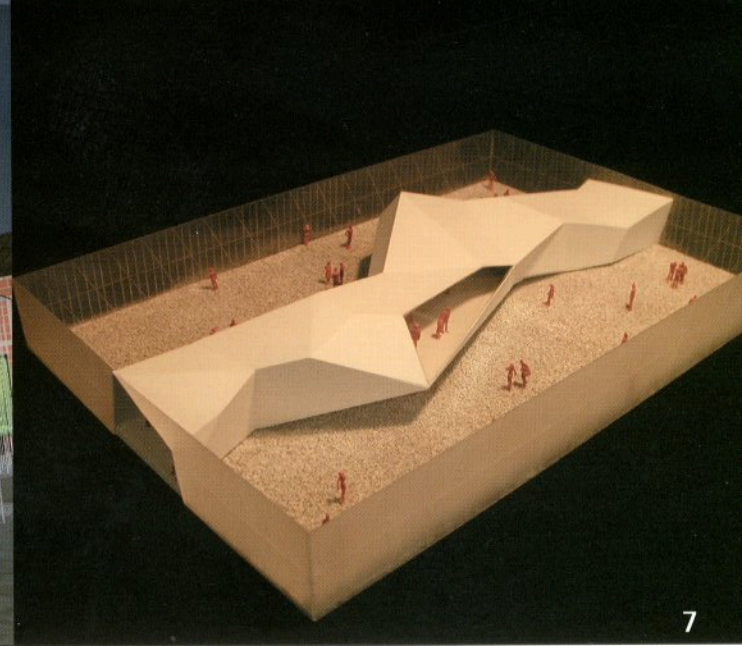
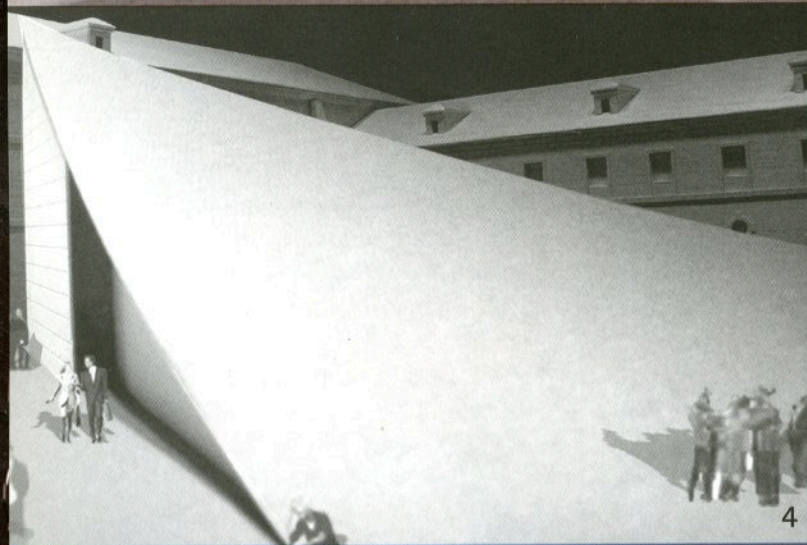
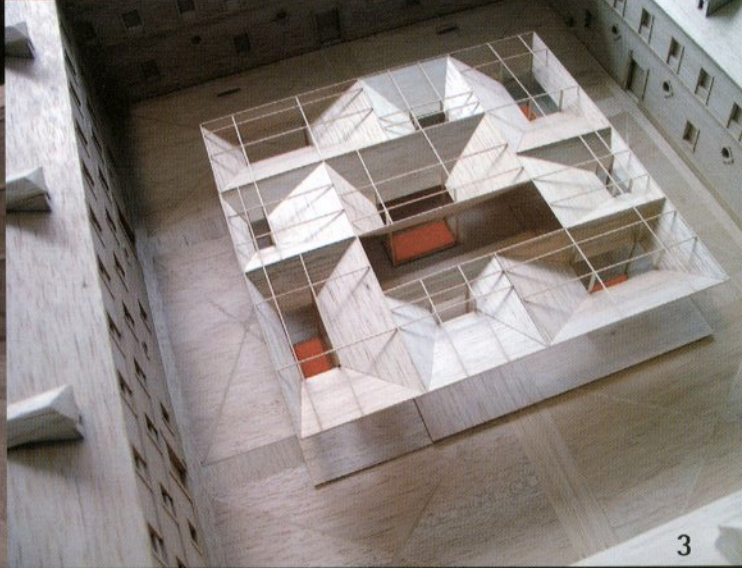
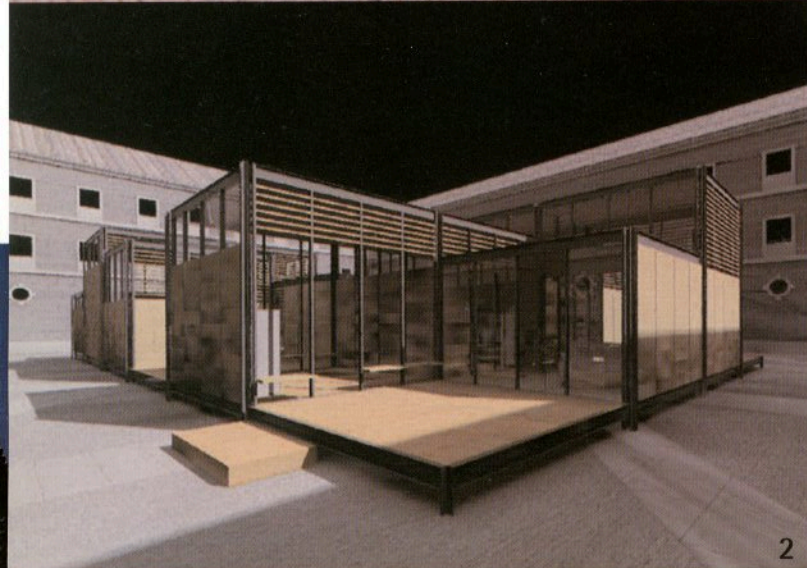
Curiosamente, si esto fuera una encuesta para designar oficialmente al cuarto símbolo patrio, el tianguis hubiera salido invicto. Al hablar de un pabellón, resulta un tanto obvia la estrategia del tianguis, ya que es la manera natural en la que ocurren los fenómenos de apropiación del espacio, la construcción y utilización de elementos efímeros dentro de la cotidianidad urbana. Sin embargo, de esta obviedad deriva que la mitad de las propuestas presentadas hayan tomado como referencia el tianguis en diferentes reinterpretaciones.

Rozana Montiel y Viviana Martínez Negrete proponen una simulación del "tianguis" por medio del sistema estructural y de cubierta tianguero por excelencia: estructura tubular y cubierto con una lona. Resultado: un tianguis mexicano, bajo una lona rosa mexicano, donde los elementos expositivos ocurren espontáneamente.

En el proyecto de Mauricio Rocha, su experiencia tectónica previa en el diseño y construcción del mercado de San Pablo Oztotepec merecedora de la medalla de oro en la Bienal de Arquitectura Mexicana 2004, mitiga cualquier otra intención en el pabellón diseñado para el concurso de arquitectura efímera. Realmente la ecuación no es ambivalente, mientras que un pabellón puede ser un mercado, ¿acaso un mercado puede hacer las veces de pabellón?

Obrabierta, el proyecto de Alejandro Hernández, propone un esquema completamente abierto utilizando un sistema de dos elementos estructurales con una geometría ligeramente irregular, de manera que crean una "exquisita quinta fachada" –según las palabras de Miquel Adrià (*Arquine* 29). Mientras que la quinta fachada fue el principal recurso del ganador de ARCO'04, la "caja suiza" que representaba claramente en una foto aérea la cruz helvética; la quinta fachada que obrabierta presenta queda como expresión plástica resultante de un sistema estructural, exenta de cualquier función volitiva a nivel espacial.

La propuesta de Michel Rojkind parte del mismo punto: el fenómeno tianguero, pero en este caso entendido como una secuencia aleatoria de planos que dentro de un nuevo acomodo envuelven una galería de una geometría sumamente compleja. Además, este "mutante" espera ser el objeto del *voyeur* que lo descubre a través de mirillas perimetrales; todo esto aunado a



1. Rozana Montiel y Viviana Martínez
2. Mauricio Rocha
3. Alejandro Hernández
4. Juan Pablo Serrano
5. Alvaro Morales y Miguel Echauri
6. Miguel Ángel Ronquillo
7. Michel Rojkin

una serie de recorridos propuestos dentro del pabellón. El resultado formal de este proceso es un objeto que ha llevado la abstracción a un punto tal donde el significado o causa primera de éste ha sido dislocada.

Dejando del lado el tianguis; las otras cuatro propuestas buscan crear una ficción de México a partir de otros elementos, salvo el caso de la propuesta de Juan Pablo Serrano, la cual es un gesto que modela y reconfigura la superficie del patio del Conde Duque para generar un contenedor neutro en tanto a carga simbólica, pero que explota al máximo las funciones espaciales potenciales resultantes de este único movimiento.

Miguel Ángel Ronquillo toma la experiencia del movimiento de la vida cotidiana como detonador. Propone la lectura de este símbolo como un *blur*, una percepción desenfocada de la realidad –cualquiera que esta haya sido– como consecuencia del movimiento. Sin embargo esta percepción de la cotidianidad contemporánea resulta ser un sello casi global, por lo que el objeto propuesto formalmente es un contenedor neutro de formas dinámicas.

Álvaro Morales y Miguel Echauri eligen como tema la estética de los textiles autóctonos; generando un contenedor cuyo carácter principal reside en una estructura sumamente compleja –sobra mencionar las comparaciones formales más próximas. Es adentro de esta “maraña” entretejida donde se plantea un espacio exento nuevamente de cualquier elemento que remita de manera evidente a un símbolo.

Finalmente, la propuesta ganadora, Ulama toma como base espacial el esquema del juego de pelota prehispánico y como elemento material la vegetación mexicana. El proyecto presentado por el equipo formado por: Jihei Aoki, Alejandro Cortés, Constanze Martens, Juan Jesús Lozoya, Silvana Paniagua, Mario Ortiz, Tami Tamashiro, María José León, con la colaboración de Marcos Mejía, Susana Marín y Roberto Angulo.

Para algunos, el que Ulama haya ganado el certamen representa una afrenta a la cultura arquitectónica contemporánea debido a que la referencia formal más fuerte proviene de un momento histórico diferente al que viven la mayor parte de los mexicanos. Sin cuestionar la validez que tenga el crear una ficción a partir del juego de pelota prehispánico; la sensación espacial que éste genera propone una arquitectura francamente abierta; un espacio cóncavo que no se ve entorpecido por su inserción en el patio del edificio de Conde Duque de Olivares.

La estructura del pabellón se resuelve a partir de la reutilización de la estructura del Pabellón Suizo como estrategia para incorporar a la propuesta uno de los aspectos fundamentales de la arquitectura efímera y que tiene que ver con el reciclaje de los elementos para nuevas necesidades espaciales en un edificio que a su vez podrá ser reciclado al cabo de su ciclo funcional.

Por otro lado la vegetación es una forma muy sutil de explorar la calidad de efímero. El muro vegetal se compone de seis diferentes especies de forrajes comunes en México; y que crean una textura visual viva, que está sujeta a cambiar y adaptarse al medio. A diferencia de los otros pabellones, la propuesta Ulama es capaz de generar un ente realmente vivo.

Independiente a cualquier juicio de valor formal sobre las propuestas, la labor de estos ocho equipos debe ser reconocida y respetada; como en cualquier otro concurso. De igual manera, los jurados –tanto el que eligió a los participantes como el que designó al ganador– han demostrado que a veces las decisiones van más allá de élites o grupos que generan la crítica a partir de sus propios discursos.

Después de todo, aquél que esté libre de prejuicios, que lance la primera piedra.■

