



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

# Las tesinas de Belgrano

**Facultad de Arquitectura y Urbanismo  
Carrera de Arquitectura**

**Arquitectura y moda. Formas de arte público.**

**Nº 178**

**Jimena Alustiza**

Departamento de Investigaciones  
Mayo 2007



## Introducción

Mediante el siguiente trabajo, intento introducir al lector en la problemática que plantea el vínculo entre Moda y Arquitectura, analizando paralelamente sus respectivos objetos:

- **el vestido,**
- **el edificio.**

Para Vitruvio, el mítico arquitecto del Imperio Romano, las verdaderas obras de arquitectura estaban circunscriptas a creaciones que respondieran a tres categorías:

1. *firmitas* (solidez)
2. *utilitas* (utilidad)
3. *venustas* (belleza)

*Firmitas* cubre los campos de la estática, los problemas de la construcción y la teoría de los materiales. *Utilitas* se refiere al aprovechamiento de los edificios y a garantizar un cumplimiento de sus funciones libre de obstáculos. *Venustas* abarca los postulados de la estética, y pone particular atención en las proporciones.

La aceleración de la vida moderna fue poniendo en crisis la tríada vitruviana. Debido al fenómeno de la “globalización”, las telecomunicaciones, los medios de comunicación y la creciente movilidad, cambian nuestra experiencia del tiempo y del espacio, afectando tanto a la planificación urbanística como arquitectónica. Por este motivo, la arquitectura está dejando de ser considerada como arte, haciendo que las obras se construyan en el mínimo tiempo, priorizando el aspecto económico y ocupando los requerimientos que necesita el mundo actual. La utilidad del presente se diferencia de aquel concepto de *utilitas*, porque existe en la arquitectura una tendencia hacia la Disolución, el Camuflaje y la Mutación como medios de adecuación. El destino de un edificio no es cumplir con una función determinada, las motivaciones son mucho más versátiles. La belleza tampoco depende hoy de las proporciones, se basa sobre todo en la imagen, y no existen parámetros definidos como en la belleza clásica.

En este mundo globalizado, donde **lo permanente se vuelve efímero**, la arquitectura está cada vez más cerca de la moda y las bases de estas dos disciplinas se alimentan mutuamente. No por nada, varios de los reconocidos maestros de la arquitectura sucumbieron a la tentación de unir sus nombres con los de las grandes marcas: Rem Koolhaas proyectó las tiendas de Prada en Nueva York y Los Angeles, Tadao Ando construyó el local de Armani en Milán, Herzog & de Meuron diseñaron el local de Prada en Tokio, entre otros.

Aunque la arquitectura parezca más permanente y la moda más efímera, ambas buscan hundir sus raíces en una **nueva cultura global** en la que todo es **transitorio, mutable, vertiginoso, inmediato, efímero y reciclable**. Las manifestaciones de la moda están caracterizadas por el cambio incesante; llevan implícitas la capacidad de saber retirarse, de la apertura a lo nuevo y a la multiplicidad. La moda vive de una belleza furtiva, fascinada por su propia transitoriedad, exalta lo momentáneo y goza de ello, simboliza la victoria del instante, la seducción y la exaltación de la novedad vivida intensamente.

Todo lo referente a la música, la moda y el arte contemporáneo, son de significativa importancia para los arquitectos. Estas actividades dan forma a nuestra sensibilidad, son expresión de nuestro tiempo y los arquitectos deben ser capaces de hablar el lenguaje de su tiempo, porque **la arquitectura es un arte público, un arte para la gente**.

*“Si haces arquitectura y no estas comprometido con tu tiempo, con la música de tu tiempo, el arte de tu tiempo, las modas de tu tiempo, sencillamente no puedes hablar el lenguaje de tu tiempo”*<sup>1</sup>. Por esto, es bueno explorar la moda, la música, y el arte. Todos los deseos y los gustos de un momento, considerados conjuntamente, crean el espíritu de un tiempo, la noción misma de nuestro tiempo. La arquitectura es una especie de escultura social, es la gente que la usa, cómo se mueve por ella, dónde empieza y dónde termina, cómo se amuebla. Paradójicamente, sólo entonces la arquitectura podrá perdurar, podrá ser más que sólo la creación del momento.

Concretamente, el objetivo del siguiente trabajo es explicar las razones por las cuales yo sostengo que **la arquitectura y la moda están cada vez más cerca**, a través de hacer un paralelismo y así evidenciar las características que comparten ambas disciplinas:

- son creadas como caparazones protectores, teniendo en cuenta proporciones humanas, principios de matemática y de geometría;
- resuelven la forma alrededor de la escala humana para significar sus dimensiones, requiriendo y entendiendo a las masas además del espacio;
- operan con la misma estructura dirigiendo materialidad y energía, y dan a conocer las bondades del cuerpo a través de la creación de sistemas climáticos alrededor de los mismos;

1. Entrevista a Herzog & de Meuron, Revista El Croquis (60+84) 1981-2000.

- reflejan en su diseño la ecuación: tiempo y fácil movimiento;
- se comunican en un lenguaje visual y asumen la presencia de un público;
- los vestidos y los edificios crean espacios, generando fantasías de inclusión y de exclusión; etc.

Pero para poder realizar un estudio más profundo de las interrelaciones existentes, en el siguiente trabajo sólo se desarrollarán algunos factores que tienen en común los dos campos, como son: la imagen, la piel, la tecnología y el vacío. Entonces, a través de una fundamentación más teórica del objetivo propuesto anteriormente, se logrará una mayor comprensión de los motivos por los cuales sostengo que estas dos disciplinas están cada vez más cerca.

El trabajo está diagramado en tres capítulos y una conclusión. Cada capítulo, además de los temas señalados, contextualizará siempre con el entorno circundante:

- Entorno, Moda & Arquitectura: en la búsqueda constante de una imagen.
- La piel como lugar de máxima intensidad.
- High-Tech. Una nueva industria para una nueva sociedad.

## Entorno, Moda & Arquitectura: en la búsqueda constante de una imagen.

Podríamos definir al **símbolo** como una **imagen, divisa o figura**, que sirve para representar material o de palabra, un concepto moral o intelectual, por la afinidad o relación que existe entre este concepto y aquella imagen.<sup>2</sup>

La arquitectura y la moda comparten este concepto de símbolo, porque ambas tienen la capacidad de comunicar a través de un **lenguaje visual**, y a través de sus imágenes traducen memorias, historias, pensamientos e ideas en formas específicas. Entonces, las expresiones que estas dos disciplinas manifiesten, tendrán significados que penetrarán más profundo, lejos de meros códigos de intercambios espaciales, asumiendo el vestido y el edificio los roles de mediadores dentro del espacio urbano. Ambas disciplinas, a través de la búsqueda de un diálogo con el entorno construido, es decir, una imagen que dialogue con el mismo, lograrán una integración e interacción de los diferentes actores que conviven dentro del espacio.

Debido a que los dos campos se comunican en un lenguaje visual, no se puede excluir, ni olvidar la **presencia de un público que mira y que debe ser mirado**, siendo él mismo el encargado de decodificar esas imágenes, sin él el sistema de comunicación estaría incompleto. Entonces se puede decir que las personas asumen un rol de protagonismo en el momento de crear el objeto, ya sea el edificio o el vestido.

En la moda, la cuestión de la **imagen** responde a la existencia de un lenguaje que es propio del aspecto exterior, tendiendo esencialmente a captar el consenso, la aprobación y la admiración de los demás, actuando sobre la emotividad y la sugestión, siendo nuestra apariencia ante los demás el resultado de la arquitectura anatómica del cuerpo y de todas sus modalidades expresivas. Disociados de esta actividad comunicativa no verbal, los distintos elementos de la indumentaria se reducirán a la insignificante función de vestir un **“objeto inanimado”** como si fuera una percha.

*“La filosofía del vestido es la filosofía del hombre. Tras el vestido se oculta toda la antropología”<sup>3</sup>.*  
Van der Leeuw.

Por el contrario, como parte de un todo dinámico y armónico, el vestido siempre significa algo, trasmite importantes informaciones en relación con la edad, con el sexo, con el grupo étnico al que el individuo pertenece, con su grado de religiosidad, de independencia, y con su originalidad o excentricidad, así como con su concepción de la sexualidad y del cuerpo. Es decir, actúa como una radiografía del esquema social.

Haciendo un paralelismo de cómo es considerada la imagen en la arquitectura, también se busca la aprobación de una obra arquitectónica, pero sobre todo aquí juega un papel muy importante la imagen del edificio en la ciudad, es decir que la decodificación realizada por las personas que conviven allí represente en ellas un sentimiento de identificación y de pertenencia. Por lo tanto el edificio siempre expresa algo.

La arquitectura es una forma de comunicación, mediante la cual el arquitecto, partiendo de intenciones bien definidas concreta y materializa su idea de proyecto. Un edificio no es sólo una obra de compás y de escuadra, y su estilo no depende del gusto personal o profesional. Detrás de los instrumentos de la técnica y de la sensibilidad del arquitecto hay una inteligencia colectiva, pasiones, actitudes, necesidades que todos sienten y que imprimen un carácter específico a la arquitectura en todas las épocas y lugares.

2. Nuevo diccionario Enciclopédico Ilustrado Fides, Bs. As, Ed. Fides Argentina (1963), Tomo 4.

3. Nicola Squicciarino. El vestido habla. Editorial Catedra. Madrid. 1998.

*“Simplicidad y Sinceridad son dos cualidades difíciles de alcanzar, e incluso de comunicar al público, aunque esto sea lo más buscado”.*  
Herzog & de Meuron.

Vemos que en el mundo los signos se multiplican, y como reacción a esto se busca la simplificación de las imágenes. Esta situación no es casual y es reflejo de toda una tendencia social: en un entorno donde la imagen avanza por los medios de comunicación de manera vertiginosa, podríamos decir que es casi “natural” que se trate de introducir un proyecto urbano mediante la **“simplificación de un ícono o de una imagen”**. Y es precisamente esa simplificación la que provoca “los distintos significados en el variado espectro de actores en contacto con el proyecto”.

En la moda, el tema de la “simplificación de una imagen” también es abordado por algunos diseñadores, como por ejemplo *Yeohlee*, que reduce el proceso creativo de sus prendas al concepto básico de simplicidad y pureza, ya que sostiene que **la simplicidad captura verdad y elegancia** y conlleva un montón de valores intelectuales.

Las opiniones están divididas porque no todos plantean esta inquietud en sus diseños. El afán por destacarse del resto, el tener capacidad para diferenciarse y ser único, muchas veces conduce a caminos diferentes, donde algunos optarán por la simplicidad y otros por la exageración, la extravagancia o las superestructuras.



(A) Las expresiones de *Yeohlee* del *urban chic*, sorprenden por su simplicidad. Evocan una economía de diseño en las que se yuxtaponen líneas limpias y formas puras con utilidad y funcionalidad racionalizada.

Esto coincide con la ambición de los arquitectos Herzog & de Meuron respecto de que su trabajo sea **básico**, comprensible para todo el mundo, en todas partes, que atraviese la mente, las capas de contextos y de culturas, y vaya directamente a las sensaciones. **“Simplicidad y Sinceridad** son dos cualidades difíciles de alcanzar, e incluso de comunicar al público, aunque esto sea lo más buscado”<sup>4</sup>.

4. Herzog & Meuron. *Revista El Croquis* (60+84) 1981-2000.



(A)



(B)

(A) **Casa en Leymen.** Lograron la mayor abstracción posible del concepto de casa, mediante una simplificación total de la imagen. Y además lograron su propósito de que sea entendido por todo el mundo. Es un verdadero ejemplo de Sinceridad y Simplicidad.

(B) **Biblioteca del Colegio Técnico de Eberswalde.** También es un ejemplo de Simplicidad, determinado por un gran volumen prismático. Las franjas horizontales de sus fachadas confieren al edificio una mayor modulación aumentando su característica de objeto simple. Sin embargo, en mi opinión, aquí no se emplea la Sinceridad, ya que el tratamiento de la piel ayuda a camuflar la estructura y a no revelar sus espacios interiores.

*... "Todo alrededor nuestro se relaciona con el cuerpo o con el entorno"... "Yo pienso en sistemas modulados, donde las prendas son como partes pequeñas de un interior, los interiores son parte de la arquitectura, que también forman parte de un entorno urbano. Yo pienso en un espacio fluido donde cada uno es parte del otro, solo que en diferentes escalas y proporciones"...*

Hussein Chalayan

En este punto cabe analizar de qué manera el objeto sometido al proceso de **"simplificación de un ícono o de una imagen"**, interactúa y convive dentro de su entorno. La problemática del entorno dejó de ser un paradigma de diseño inherente sólo a los arquitectos y urbanistas, y actualmente, también la comparte con diseñadores de moda. Algunos de ellos comienzan a tomar el entorno como un sistema dentro del cual conviven e interactúan diferentes estructuras para el resguardo y protección de las personas, como son los edificios y las vestimentas, pudiendo citar como ejemplo al diseñador textil *Hussein Chalayan*, quien adhiere a los principios arquitectónicos y trabaja utilizando sus proporciones. Mientras, aparentemente, interpreta las vestimentas como estructuras individuales, se encuentra encaminado hacia la búsqueda de discernimiento del significado con las estructuras colectivas de la sociedad y la cultura material. Su visión consiste en **integrar totalmente las vestimentas con sus entornos**, prestando un comprensivo entendimiento de los distintos entornos y de los distintos factores que los crean.



(A)

(A) **Remote Control Dress.** Mediante este diseño, Chalayan explora de qué manera la forma de la prenda puede evolucionar alrededor del cuerpo en una relación espacial con su entorno....”*Si alteras la forma en que el cuerpo se encuentra con el espacio que lo rodea, luego el cuerpo alterará todo lo del espacio que lo afecte*”...La idea es que el vestido también se pueda transformar en invisible por el entorno. Una fuerza tecnológica entre el entorno y la persona.

Esta innovación amplía el potencial que tiene la moda de poder interactuar y comunicarse con otros sistemas, mediante la tecnología del radio transmisor los sensores empotrados en los edificios reciben información del estímulo al que están programados para detectar y, a su vez, estos sistemas pueden estar conectados a los sensores que contiene este vestido. Entonces, el vestido fue concebido como una máquina interactiva que recorre la ciudad y se vincula con los edificios, así también con lo público; el estímulo de la relación con el espacio público se debe a la inyección de las experiencias personales dentro de lo que puede ser un entorno severo, anónimo. Chalayan muestra que la mecanización de la moda en el cuerpo y la integración de la ropa dentro de un sistema tecnológico mayor produce un nuevo rango de prácticas, posibilidades y estéticas, eliminando algunos de los límites que separan a la moda en el cuerpo de la arquitectura que lo rodea.

Como mencioné anteriormente, la cuestión del entorno es una de las principales problemáticas a resolver por arquitectos y urbanistas. A la hora de realizar una intervención urbana, se deben tener en cuenta no sólo las materialidades, proporciones, escalas, morfologías, etc., del entorno arquitectónico, sino también otra gran variedad de condicionantes: el público que lo recorre, las funciones que desempeñará, los espacios públicos circundantes, la trama urbana, las cosas tangibles e intangibles, etc. En definitiva, no es posible buscar “modelos” arquitectónicos para ser imitados, porque la **diferenciación de las situaciones** y la **heterogeneidad urbana**, provocan otro tipo de búsqueda.

La ciudad es considerada por *Sonia Berjman*, como el fenómeno cultural por excelencia: plural, colectivo, temporal, heterogéneo, diverso, en continua construcción y transformación. Sin alguno de estos rasgos, pierde su riqueza, su atracción, su valor, es decir su vida misma. Lo público y lo privado son dos elementos opuestos y complementarios que hacen a la esencia de la ciudad: sin el uno muere el otro, y por lo tanto la ciudad misma desaparece <sup>5</sup>.

Otros opuestos complementarios urbanos son los vacíos y los llenos, la multitud y la soledad, lo antiguo y lo nuevo, lo móvil y lo inmóvil, el color y la ausencia, el ruido y el silencio, lo tangible y lo intangible, etc. Todos y cada uno de ellos existen por su relación con el otro y con el hombre.

Los seres humanos necesitamos enmarcar nuestra vida en un paisaje que equilibre lo cultural y lo natural, de ahí que el espacio verde público sea un ámbito irremplazable para un desarrollo humano integral. En él se resumen los términos creación natural-creación artificial. Los espacios verdes públicos son los remansos que nos permiten habitar armónicamente en la ciudad. Son el punto de encuentro, del color y de la vida y, por construirse con materia biológicamente viva, nos ofrecen situaciones de continuo cambio que equilibran la perdurabilidad de la edificación urbana.

5. *Puerto Madero se hace ciudad.* Revista de Arquitectura N°187. Sociedad Central de Arquitectos. Buenos Aires 1997.

Generalmente, estos espacios son organizados como espacios significativos que atraen o repelen al público, quien adquiere significado a través de los eventos que allí se desarrollan. Pero en las ciudades modernas, las áreas públicas y los espacios abiertos frecuentemente funcionan en oposición a los propósitos por los que fueron creados, fragmentando las interacciones urbanas o alojando a *hábitus* no deseados. Esto es especialmente evidente en las zona de ocio, deportes, *shopping* y transporte, los “**no lugares**” de Marc Augé<sup>6</sup>. Dentro de un mundo apoderado por las multinacionales, las comunicaciones se maximizan y las distancias se virtualizan, la cultura del no-lugar, del desapego y de una identidad universal crecen. La arquitectura no respeta fronteras, ni tradiciones, ni recursos naturales y surge como resultado de un pensamiento internacional.

Esto demuestra que se debe diseñar a partir del conocimiento profundo del espacio urbano a intervenir, de la historia de la gente que convive junto a los edificios, ayudándolos, mediante el objeto arquitectónico, en la lucha por definir su territorio, es decir, “**su lugar**”. Pero lo difícil es lograr una imagen propia y característica en medio de un mundo globalizado tendiente a la homogeneidad y a la pérdida de lo autóctono. Debemos ser conscientes de que somos quienes somos en la medida en que logramos diferenciarnos de los demás, de que necesitamos ser distintos tanto como ser parecidos, de que la identidad propia es función de la diferencia. Se trata de implementar tipologías, tecnologías, colores, formas, soluciones climáticas, relacionadas con la idiosincrasia, con el arraigo de los conceptos, que forman parte de la “**memoria colectiva**”.

Es desde el concepto de “sitio” diferenciado del de “lugar”, donde la arquitectura, siempre particular y situada, puede transformar la modernidad globalizada en identidad personalizada y pertinente.



(A)

(A) **Centro Kursaal**. En esta obra el arquitecto *Rafael Moneo*, inició una búsqueda de la **idea de proyecto en consonancia con el entorno** donde se sitúa la obra. Esta integración con el entorno se ha conseguido hasta tal punto que el edificio se compara con dos rocas enormes encalladas en la desembocadura del río Urumea, entendiéndose como un “**accidente geográfico**”, como dos gigantescas rocas que quedaron varadas en su desembocadura; no pertenecen a la ciudad, son parte del paisaje y se manifiestan como volúmenes autónomos exentos.

En relación a su entorno, tiene una imagen claramente diferenciada de los edificios que lo rodean, pero sin entrar en conflicto con ellos en cuanto volumen o altura, **destacándose en su entorno pero sin oponerse**. Los volúmenes cristalinos anclados en la arena se conciben como un hito paisajístico que no renuncia, sin embargo, a un diálogo respetuoso con la ciudad y con su entorno, entrelazándose con el resto de los hitos naturales de este tramo de costa. Cubos que no son cubos, sino figuras, una superficie de vidrio estriado, opaca, y continua, pero con un carácter claramente ornamental.

Como resultado de esta intervención urbanística, según Oriol Bohigas, presidente del Jurado de la XLII edición de los premios FAD de Arquitectura e Interiorismo, “...*el Kursaal representa un cambio y una*

6. Bradley Quinn. *The Architecture of Fashion*. Ed. BERG. New York, 2003.

*mejora del urbanismo costero de San Sebastián y es un ejemplo de Arquitectura arraigada profundamente en un tiempo y lugar específicos. Cabe destacar el significado conceptual del proyecto , reflejado en la fuerza plástica del resultado final y, de manera especial, la confianza en la Arquitectura contemporánea por redefinir espacios urbanos existentes. Su radicalidad rompe con una determinada unidad y contribuye a reorganizar un lugar que no tenía una personalidad definida”...*

*...”Analizando Puerto Madero se observa que el proyecto no ha precisado olvidar a la ciudad a la que pertenece, ni encaramarse en otro carácter, ni promover rascacielos para destacarse del conjunto de la ciudad. Puerto Madero va desarrollándose con fervor y acentuando la valorización de sus riquezas, sin oponer vallas separadoras del resto de la ciudad, sino que integrándose e a ella con coherencia y organicidad, promoviendo así la evolución del patrimonio urbanístico de Buenos Aires”....*  
Julio Keselman.

Nuestra intervención en Puerto Madero con el diseño del Museo de Arquitectura tiene puntos en común con el edificio del Kursaal. Si bien se encuentran en países diferentes y en entornos diferentes, ambos sitios de implantación son condicionantes a la hora de proyectar, por ubicarse en una zona de transición entre el medio urbano y el medio natural protagonizado por las aguas. En ambos ejemplos la idea de proyecto se decanta por uno de estos dos condicionantes: **La ciudad - El Mar / El Río.**

Puerto Madero tiene un alto carácter simbólico, manifestando una nueva modalidad de gestión de la ciudad. En este sentido esta nueva “**modalidad de gestión**” nos remite a una **nueva cultura urbanística**, que expresa realmente “**lo nuevo**” en lo referente al “**hacer urbano**”. **Puerto Madero es el nuevo símbolo de una Buenos Aires moderna**, donde coexisten edificios corporativos, de oficinas y de viviendas, museos y galerías de arte, universidades y bancos, restaurantes, cines, y un club náutico, rodeados de amplios espacios verdes y de paseos naturales. **Puerto Madero** valoriza la historia del lugar a través de los espacios preexistentes naturales, el Paseo Costanera Sur, creando además extensos parques que se agregan como oferta de áreas verdes a la Reserva Ecológica. De esta manera, se beneficia la ciudad con la apertura de un nuevo barrio porteño que posee como rasgo infrecuente la mitad de su superficie destinada a espacio público.



Parque Micaela Bastidas

Espacios verdes, con el escenario de fondo de las torres de oficina y viviendas.



Puente de la mujer

Obra del arquitecto Santiago Calatrava, su característica forma se encuentra en resonancia con los docks prismáticos, colaborando así con la heterogeneidad del conjunto.



Contraste entre los elementos portuarios del pasado, los docks reciclados y los edificios nuevos con pieles tecnológicas.



Edificios de Oficina

Edificios inteligentes, cuyas fachadas tienen estructuras de curtain-wall, reflejando así el estilo internacional que se desarrolló en la zona. A través del empleo de la tecnología, capacita a los mismos para relacionarse con el entorno.



Si bien en Puerto Madero se intentó enfatizar la imagen portuaria del lugar, se le incorporaron otros elementos, constituyendo así un espacio heterogéneo, híbrido, adaptado y acumulativo. La estrategia empleada en Puerto Madero se maneja sobre todo con símbolos e imágenes, más que con contenidos; es una estrategia que busca un “producto urbano” como meta. En mi opinión, al tratarse de un espacio heterogéneo, el Plan Urbanístico intenta responder mediante una imagen que simplifique los diferentes actores que allí conviven. Por un lado, el “desembarco” de los capitales internacionales en la ciudad, la nueva integración del país al mundo, y por otro lado la restauración de los *docks*, la conservación de la imagen portuaria y de la historia del lugar.

En esta nueva cultura, el objeto urbano, dejó de ser un “fin”, para convertirse en un “medio” con objetivos determinados. Por lo señalado, nuestro proyecto no puede omitir tal estrategia, sino acompañar a esa “imagen” buscada. En el diseño del MARq, como respuesta al plan urbanístico, se buscó una **imagen simplificada** y pregnante, la de una caja contenedora de un espacio intermedio (interior-exterior) que por las noches actúa como objeto reflector, utilizándose desde el comienzo la **simplicidad**, **sinceridad** y **sensibilidad** como motores proyectantes.

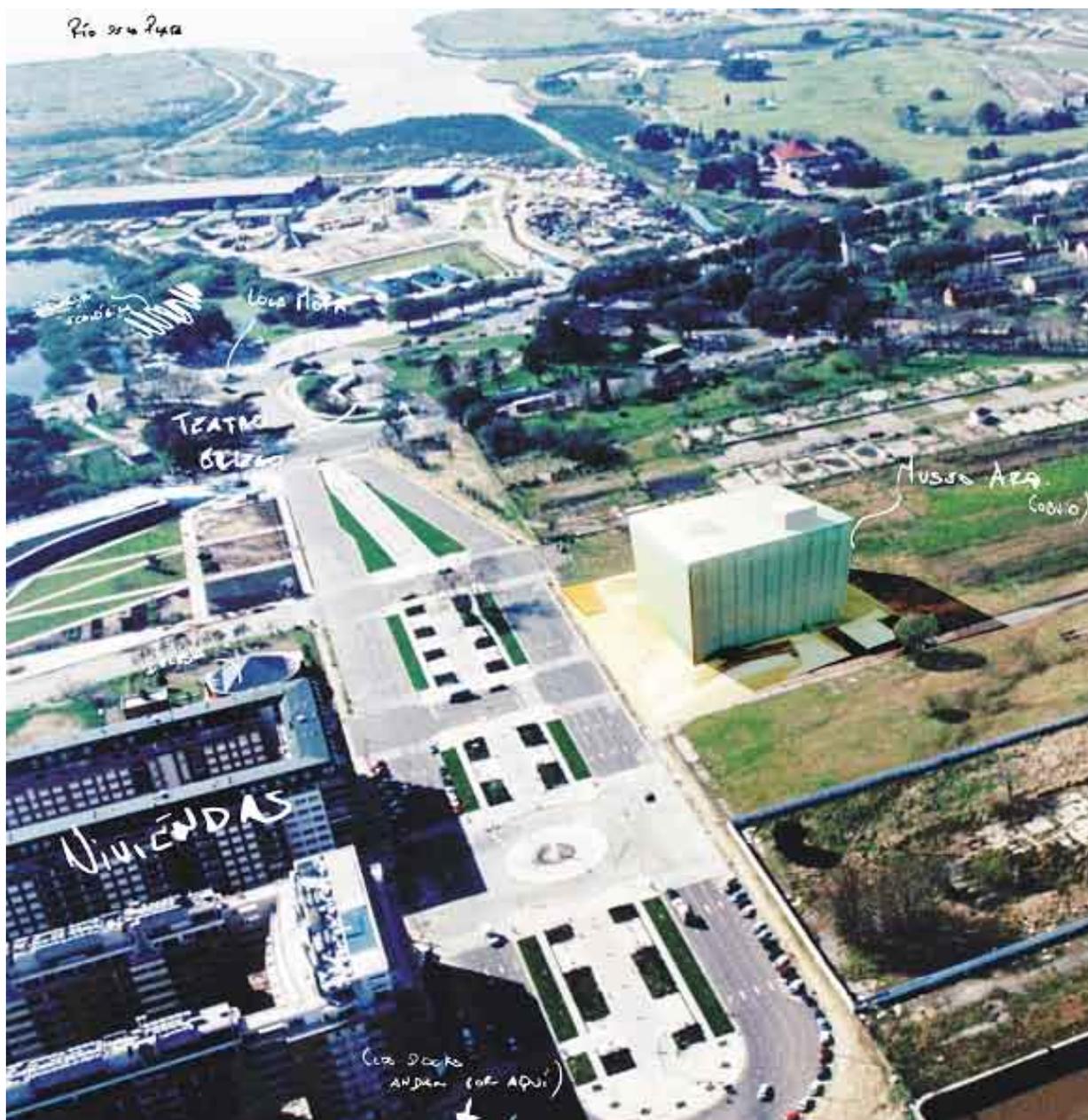
Esta simplificación de la imagen del museo se inserta en el entorno de Puerto Madero, en busca de una convivencia armónica, destacándose de su entorno, pero sin entrar en conflicto con él. Por ello nos pareció que el volumen prismático era una buena solución porque, si bien comparte la forma y proporciones de los *docks*, se diferencia por materialidad, generando una percepción totalmente distinta, aportando al sector cierta imagen de renovación. El tratamiento superficial del edificio es clave en esta búsqueda. A través del uso de tamices y filtros, se intenta no mostrar, sino seducir. Sugerir es una cuestión de **pudor**

que implícitamente conlleva este aspecto. Por lo tanto, se busca eliminar esa concepción de la exposición de los espacios y de las personas que utilizaba la transparencia moderna. Esa “**literal visibilidad**”, nos lleva a una extrema vigilancia social que nos repele.



Para el proyecto, se prefieren los estados intermedios, las veladuras, los filtros, las difusiones, las celosías, respecto al uso de la luz. Una luz velada que hace de su ligereza, fugacidad e ingravidez, un **nuevo objeto estético** y produce una forma diferente de percibir y de experimentar el espacio.

La imagen del museo de noche, es completamente diferente que la de día, porque el prisma al ser iluminado desde adentro hacia fuera, provoca un efecto lumínico de **foco reflector**, una especie de fuente que irradia luz y que lo convierte, a su vez, en una especie de hito, aumentando aún más su fuerte carácter. Asimismo, no exterioriza situaciones interiores, respondiendo al tema del pudor que se planteó. Esto se logra a través del tipo de piel semi-translúcida que se utilizó.



El nuevo objeto estético, que es insertado en un área recuperada como Puerto Madero, debe responder al Plan Estratégico Integral de la zona. La intervención se articula sobre la base de acreditar la existencia de lo previo, incluyendo el ladrillo rojo descubierto, las alturas máximas respetadas, la arborización con crespones, álamos, tipas, jacarandás, fresnos, abedules y palmeras pindó, y los espejos de agua potenciados y puestos en valor, dándole al nuevo uso de la zona otra vida desde sus nuevas funciones, en **una resurrección que protege el viejo rostro pero convierte al lugar en algo nuevo.**

En un área metropolitana reacia a los planes y a las más elementales normas de planeamiento urbano, Puerto Madero es un impacto que resalta las virtudes de la organización central. Y a pesar de que allí se debía ubicar gente, comercio, vidas y negocios, logró resolverlo satisfactoriamente, a través de escenarios armónicos y homogéneos, en una doble circulación diurna-nocturna que armoniza rutinas laborales y de ocio. Su restauración lo convierte en un “**lugar**” para los habitantes de la ciudad y, a pesar de ser un espacio de transición, es un fuerte **símbolo urbanístico.**



Considerando estas estrategias, el proyecto del **MARq** intenta responder al planeamiento de la zona en cuestión. Se busca cierta innovación, con algunas limitaciones, por ejemplo el respeto por las alturas de edificios de viviendas circundantes, proporciones prismáticas similares a los docks, pero revitalizando el prisma con un nuevo concepto de materialización que hace referencia a las pieles vidriadas de los *courtain walls* empleados en las torres de oficinas, dándole la ingravidez de la que carecen los *docks* y aportando a su vez, una imagen más renovada, que en las noches actuará como un hito lumínico resaltando del resto de las edificaciones. El **MARq** no interrumpe la trama urbana, se integra totalmente, ya sea por su planta rectangular o por el tratamiento del terreno, vinculando el basamento del museo a través de una explanada a los paseos que lo rodean. Respondiendo de esta manera a una de las premisas de la planificación del lugar, **“Puerto Madero como símbolo de armonía con la naturaleza”**.

Su implantación está cargada de recuerdos que se ubican en la historia de la sociedad, considerando al río como artífice del pasado. Mantiene intacto su sentido de identidad y pertenencia, recuperando patrones urbanos y colaborando en la formulación de una imagen característica y, a la vez, identificada con la ciudad. Maneja un código visual que responde a un juego de oposiciones, artificialidad y naturaleza; trabajo y ocio; docks restaurados y edificios inteligentes; edificios bajos y torres; vacíos y llenos; historia y actualidad; etc, que contribuye al enriquecimiento de la imagen.

...”el espacio verde público es considerado uno de los ámbitos inherentes e irremplazables para un desarrollo humano integral.

Es en él donde se resumen los términos creación natural-creación artificial.

Los espacios verdes públicos son los remansos que nos permiten habitar armónicamente en la ciudad.

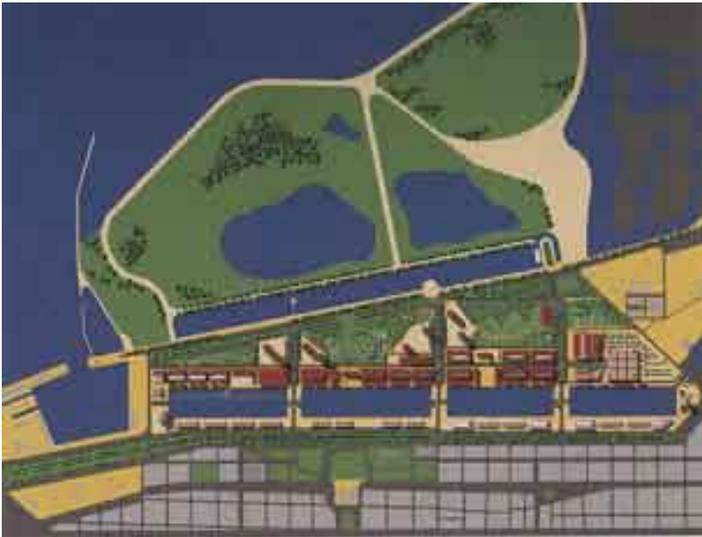
Son el punto de encuentro, del color y de la vida, y por construirse con materia biológicamente viva, nos ofrecen situaciones de continuo cambio que equilibran la perdurabilidad de la edificación urbana”...

Puerto Madero, posee como rasgo infrecuente **la mitad de su superficie destinada a espacios públicos**, representando el 37% de la totalidad construida a calles y paseos públicos y el 16% a parques. Generalmente, los espacios públicos de nuestra ciudad se encuentran desatendidos, con caminos y veredas intransitables, como faltos de seguridad u ocupados por otras actividades que nada tienen que ver con el uso comunitario, la recreación y el oxigenamiento que se pretende para estos sectores. Puerto Madero es una excepción a esta realidad, ya que dichas problemáticas fueron consideradas e incluidas dentro de un Plan estratégico Integral, lo que constituye un claro ejemplo de la nueva cultura urbana que está imponiéndose en las intervenciones más recientes.

En mayo de 1995, se realizó el Concurso Nacional de Anteproyectos para las “Nuevas Areas Verdes de Puerto Madero, la Revitalización y Puesta en Valor de la Costanera Sur”,

Entre los lineamientos rectores de esta convocatoria figuraban recuperar el sector costanero como lugar de recreación de carácter público, contemplando el área adyacente de la Reserva Ecológica y aprovechando el reciclaje de Puerto Madero. En estos sectores se realizó un profundo trabajo de restauración de la arboleda existente, se desmalezó el lugar y se replantaron álamos y otros árboles y vegetación faltantes. Se reacondicionaron los caminos peatonales y se delineó una bicisenda.

Contemplando la necesidad que tenía este sector de la ciudad de contar con amplios espacios verdes, se planificaron dos grandes parques centrales: Micaela Bastidas y Mujeres Argentinas que, junto a la Costanera y la Reserva Ecológica, suman un importante pulmón a la Ciudad y regeneran un ámbito recreativo ribereño. Las obras de parquización emprendidas en Puerto Madero abarcan además de las específicas sobre parques y plazas, otras distribuidas en los bulevares y calles peatonales que embellecen estos sectores y contribuyen a revalorizar el espacio público como lugar para el paseo y la recreación.



**Master Plan.** Muestra el sector, de gran importancia, destinado a espacios verdes del proyecto. Conformando un pulmón para la ciudad y un lugar de desahogo para los ciudadanos. Creó extensos parques que se agregan como oferta de áreas verdes a la Costanera y la Reserva Ecológica. En compensación de los espacios edificables, el Plan contemplaba la construcción de dos grandes parques hacia el este de los diques dos y tres, creando una amplia área de esparcimiento que se vincularía con el sector de Costanera Sur, revitalizando toda la franja costera. La intención de impulsar la recuperación del espacio público para la ciudad quedaba marcada además, por los amplios paseos peatonales diseñados sobre ambos

bordes de la línea de los diques, así como por los bulevares parquizados y las numerosas plazoletas planificadas para el área.



Las instalaciones han conservado el estilo portuario característico del lugar. Esto puede apreciarse en materiales y equipamiento recuperado, como el adoquinado, maderas de durmientes y las característica grúas. Asimismo guardan este carácter el diseño de las barandas, las luminarias y los bancos.



Los paseos peatonales fueron construidos sobre lo que era la antigua calle del ferrocarril entre los galpones y los diques, donde se realizaban antiguamente los trabajos de carga y descarga de los barcos.



#### **Puente Azucena Villafior.**

Los espacios de conexión entre los diques, utilizados como paso transversal al tránsito en Puerto Madero, también fueron renovados, reemplazando y adecuando sus estructuras al nuevo caudal de tránsito proyectado para la zona. Estos puentes interdiques están contruidos con materiales livianos y resistentes.

Por lo dicho anteriormente, el proyecto del **Marq** no puede independizarse o descontextualizarse del resto sino que debe vincularse armónicamente con los paseos, bulevares y parques que lo rodean.



#### **Boulevard Vera Peñalosa**

El museo se sitúa en la intersección de dos vías principales: el Boulevard Vera Peñalosa y la Calle Aimé-Painé. A su vez, este boulevard contiene un paseo peatonal con áreas verdes y sectores de descanso, y la calle bordea las áreas verdes del barrio y concluye en el Bvd. V. Peñalosa.

El diseño del basamento del edificio será de total importancia porque se encuentra en el remate de la perspectiva de esta circulación, sus espacios públicos se interrelacionan de manera natural, conviven armónicamente con su entorno natural-artificial. Esto se logró a partir de un conocimiento previo de los lineamientos del plan rector y de seguir algunos patrones de referencia. Más concretamente, se utilizó la misma combinación de materiales que en los paseos, **hormigón** en los bancos, las mismas luminarias de **metal**, **madera** para el solado en la parte de ingreso al museo, algunas explanadas son de **césped** y el resto de hormigón. Los equipamientos urbanos de la zona también se repiten aquí, por ejemplo el diseño de los bancos de hormigón de formas prismáticas perforados en el asiento, las barandas del veredón costero, las luminarias metálicas acompañando el recorrido de las explanadas y los postes de iluminación periférica color verde y de mayor altura, los depósitos para residuos metálicos empotrados en placas de hormigón y el toque de agua a través de un espejo que se asoma por el edificio.



### Parque Micaela Bastidas

Se toma de aquí, el diseño de los bancos de hormigón, los dos tipos de luminarias, el hormigón en los caminos, los cestos de basura y el espejo de agua.



Respecto de la arborización, se resolvió utilizando palmeras pindó para acompañar los senderos más próximos al museo, para aumentar ese efecto de alienación por el que pasa la persona al encontrarse entre la gran escala del edificio y la explanada en un nivel superior. Para las zonas de descanso se optaron por palos borrachos que aportan sombra, y también algunos arbustos pequeños, al igual que en el boulevard frente al terreno.

Cada intervención no debe considerarse aislada sino absolutamente relacionada a la totalidad que la constituye, si se pretende la evolución de la ciudad y con ello la optimización de la calidad de vida de sus habitantes. Si se entiende a la arquitectura y el urbanismo como porciones inexorables de la cultura, estas disciplinas deberán tender a valorizar la identidad que la ciudad presenta, profundizando el estudio de sus acciones en lo que hace a los temas de escala, carácter, entre otras, y muy especialmente sin olvidar cuidar la relación de sus operaciones con la escala humana, punto último desde donde y para quien se convienen las intervenciones.

Por lo tanto, a modo de conclusión, es evidente que entre la moda y la arquitectura, el tema de la imagen, es un factor determinante de ambas disciplinas, porque utilizan un lenguaje no verbal. Comunican a través de las imágenes, las que deberán ser decodificadas por las personas que interactúen en el entorno. Por este motivo, actualmente varios diseñadores textiles y arquitectos están comenzando a tener en cuenta no sólo el objeto de diseño que los rodea, inherente a su disciplina, sino también la inspiración en otros campos y en todas las cuestiones pertinentes a las personas que forman parte de la imagen urbana.

El tema del entorno es uno de los puntos cruciales en la resolución del museo de arquitectura, debido a que se encuentra en una zona que ha sido planificada. Por lo tanto deberá responder a ciertas restricciones que plantea el plan estratégico.

Puerto Madero conforma un espacio heterogéneo, haciendo referencia a lo arquitectónico y a las funciones que allí se desarrollan:

- *Arquitectura Portuaria, docks* de formas prismáticas materializados en ladrillo a la vista que han sido reciclados; recuperación de paseos respetando elementos característicos de la actividad del puerto en el pasado.
- *Estilo Internacional*, edificios inteligentes de oficinas, con altas tecnologías aplicadas en la resolución de las pieles de vidrio y los sistemas. Todos ellos coinciden en el uso de la estructura de *courtain wall* para sus fachadas. Dentro de esta clasificación se diferencian dos tipos de escala, una más horizontal relacionada con los *docks*, y otra de torre en altura.
- *Arquitectura Formalista*, se podría definir así el edificio del Divino Buenos Aires y el Puente de la Mujer. Ambos se destacan del entorno no por su materialidad o escala, sino por sus formas no prismáticas. Una vez conocido el entorno a intervenir, coincidimos en la creación de un edificio que represente esa heterogeneidad arquitectónica.
- *Forma*, se tomó la forma prismática que responde tanto a los *docks* como a los edificios de oficinas.
- *Materialidad*, se acerca más al Estilo Internacional de las torres de oficinas.
- *Proporciones*, es un prisma como los *docks*, las oficinas se asemejan más a la escala empleada en los *docks*, ya que se continuó con la misma altura, aunque se redujo su horizontalidad.
- *Espacio público*, se trabajaron explanadas a diferentes niveles de altura, que van suavizando con sus trazos blandos la dura forma del prisma. Se tomó como referencia el diseño las áreas verdes más recientes de la zona, como el parque Micaela Bastidas, que rompe con la trama ortogonal del barrio. Además se repite el equipamiento urbano de los parques existentes, el material de los solados y el tipo de arborización.

Podríamos decir que, todo este esfuerzo por lograr ciertos lazos de unión entre lo ya construido y nuestro proyecto, se debe a la búsqueda de la imagen que se pretende dar a la ciudad y al ciudadano. La imagen que el MdeArq intenta brindar, en correlación con Puerto Madero, es la de un objeto que si bien no innova en cuestiones formales, sí lo hace en materialidad, influyendo esto directamente en la iluminación que el edificio aporte a su entorno. De esta manera, la imagen del museo va mutando según los estados de iluminación naturales del día y de los estados artificiales de iluminación provenientes desde el interior del mismo. Obteniendo de día una piel difusa, velada y que revela sólo la mínima información del interior a través de leves sombras. En cambio, de noche actúa como foco lumínico, la piel se encuentra en un estado de vibración constante. Aportándole cierta jerarquía y diferenciación en relación con su entorno, actuando como un hito urbano.

En mi opinión considero que el Marq, conforma una pieza que encaja perfectamente en el rompecabezas de Puerto Madero, ya que si bien sigue ciertos lineamientos, busca a través de sutilezas de diseño la diferenciación, pero no desde un punto de vista escultórico, sino desde una coherencia formal, de ideas y sobre todo de respeto por el entorno construido.

## La piel como lugar de máxima intensidad

La piel es el órgano sensorial primario que registra el dolor, la presión y la temperatura. Separa el exterior del interior del organismo, protege a los órganos internos de las agresiones del exterior. Todos los seres humanos y las cosas tienen algo en común: **la piel**, que los protege del medio en donde se desenvuelven, además de mantener su forma. En el ser humano tiene tres capas, desde la superficie a la profundidad; que son: La epidermis, la dermis y la hipodermis, y su función es muy compleja;

- Sentido del tacto, toda su superficie es apta para captar las impresiones que proceden del medio exterior, apreciando la forma, consistencia, y temperatura de los objetos que tocamos.
- Protección, su condición es externa y visible, la convierte en protectora de los órganos internos, y en un amortiguador de las agresiones y presiones exteriores.

- Regula la absorción de sustancias, opone un verdadero obstáculo, tanto mecánico como bioquímico, contra la penetración de los líquidos; el agua no consigue penetrar, y así podemos mantenernos durante largo tiempo sumergidos en un baño, sin que la piel pierda por ello su cualidad de impermeable.
- Termoregulador, contribuye a mantener la temperatura estable, se refiere a la pantalla que la piel supone contra la acción del sol, pues si bien se deja penetrar en diferente medida por las diversas radiaciones, existe un papel protector, que según las necesidades, regulan la vasoconstricción o vasodilatación de la dermis.
- Defensa íntima del organismo, es el primer obstáculo que el organismo opone, contra todos los agentes externos y las contaminaciones del medio ambiente.

...*"En el vestido se oculta toda la antropología del hombre"*...  
van der Leew

En lo referente a la piel en la arquitectura y en la moda, podemos hacer dos tipos de clasificaciones, una relacionada con la forma en relación directa con **la masa y el vacío**, y otra relacionada con la materialidad en función de su **opacidad o transparencia**.

Respecto a la primera clasificación, en la moda, la cuestión de la piel se traslada al aspecto exterior de las personas, éste desempeña un papel importante para fijar y mantener, hacia las demás personas, una imagen de nosotros mismos y tiene peso considerable de cara a la autoestima y al sentimiento de seguridad en la propia persona. La superficie de la tela constituye una especie de segunda piel que puede ser elástica, contorneando la figura corporal o una superestructura que no se restrinja a la forma del cuerpo. A su vez dicha superestructura, entre el cuerpo y la tela puede conformar un espacio intersticial vacío o una masa.



(A)

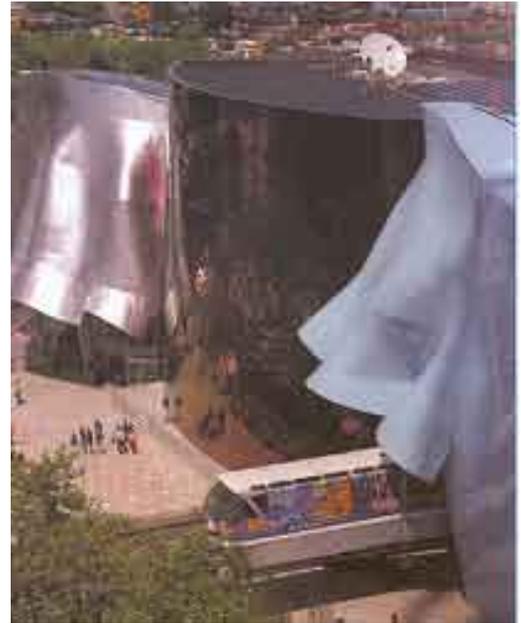
(B)

(C)

- (A) Hussein Chalayan utiliza telas elásticas, tales como Lycra y Tactel para crear diseños flexibles que pueden ser estructurados por el cuerpo. Estos tejidos llamados "Body-conscious" sustraen el espacio intersticial del vacío.
- (B) Vestido "Origami" diseñado por Watanabe, mediante el despliegue de su metodología deconstructiva, extrae el vacío ubicado debajo de la prenda, permitiéndole espiralar dentro de la densidad, así como toma la forma orgánica y se enrolla. A través de dar al vacío un sentido de densidad surge un antivacío racional, la aparición repentina de esa masa amenaza con llevar el vestido hacia abajo, permitiendo que los espacios leviten con el movimiento de la persona que los usa.

(C) Kawakubo inserta una serie de vacíos entre el cuerpo y el vestido para crear una silueta diferente, ignorando la forma del cuerpo y ocultando sus márgenes. Estas prendas sobredimensionadas se mueven junto al cuerpo, pero están construidas de forma rígida, pudiéndose sostener independientemente de la figura humana.

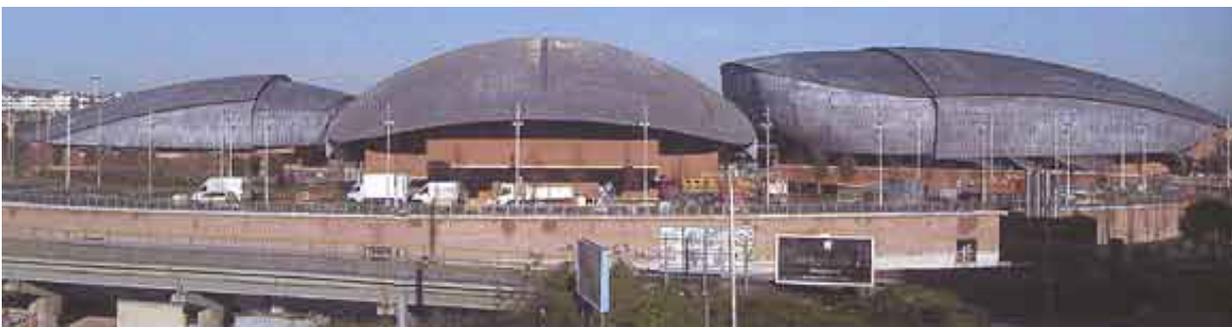
En arquitectura, ocurre lo mismo que en la moda, la piel es considerada como lo que separa el espacio interior de un edificio del mundo exterior. Como el mundo en su estado natural no es habitable, al hombre no le basta su condición individual para sobrevivir, por necesidad tiene que reinventar el mundo. Inventa una segunda piel que lo proteja y le brinde un espacio habitable donde pueda producir y reproducir su vida. Una piel que le brinde la comodidad, la seguridad y el deleite que requiere para poder vivir plenamente.



(A)



(B)



(C)

- (A) **Experience Music Project**, *Frank Gehry*. Estos volúmenes curvos y de bordes difusos, son concebidos a partir de la forma de una guitarra rota, es decir, que la piel del museo intenta contonear dicha figura. Por esto, considero que la piel de este edificio es elástica.
- (B) **Jewish Museum**, *Daniel Libeskind*. Exteriormente se concibe como una caja que contiene un vacío espacial en su epicentro, como una metáfora de ausencia, tragedia y pérdida y exteriormente dicha metáfora se manifiesta a través de una serie de tajos que aparecen abruptamente en su fachada. El vacío intenta ser trascendental e inmaterial, el cual Libeskind lo define como “the ineffable of the inmeasurable”.
- (C) **Auditorio de Roma**, *Renzo Piano*. Sus formas orgánicas, responden a tres corazas de madera, ladrillo y plomo. Son como caparazones para resonancia acústica con un importante volumen que masifica el espacio intersticial, convirtiéndolo en un espacio lleno.

Según el material que se utilice para construir la piel de un edificio o de una prenda de vestir, podemos clasificarla en: **opacidad** en relación con el ocultamiento; en **transparencia**, relacionada con el revelamiento y un estado intermedio entre las dos anteriores.

Siguiendo con el enfoque relacionado con la moda, el vestido, en su carácter de **objeto simbólico** y **ambivalente**, puede llegar a falsear la realidad. Ya que puede emplearse por una parte, como medio de poner de manifiesto nuestros atractivos, y por la otra, como un medio de ocultar nuestra vergüenza. Las prendas surgen para ocultar el cuerpo en señal de pudor, según Fügel, el pudor “es una reacción contra el exhibicionismo, que es una tendencia primitiva anterior a éste, y por tanto, parece implicar su existencia, pues sin él no puede tener una razón de ser<sup>7</sup>”. En la situación de ambivalencia creada por el conflicto **entre exhibicionismo** (que empuja a mostrar el cuerpo y a hacerlo más atractivo) y **pudor** (que, en cambio, induce a ocultarlo en todo o en parte), **se encuentra todo el fenómeno más importante de la psicología del vestido**. Representando así, las prendas una solución de compromiso entre ambas tendencias contradictorias. Por esto que, la transparencia es considerada la antítesis en el diseño textil, ya que sus diseñadores dependen de algunas cuestiones para enmascarar ciertas partes e imperfecciones del cuerpo. Es decir, en este campo se encuentra limitado no por una cuestión de protección, sino de

7. Nicola Squicciarino. *El vestido habla*. Editorial Cátedra. Madrid. 1998.

pudor. Aunque el diseñador textil *Kei Kagami* (quien estudió también arquitectura y trabajó junto a Kenzo Tange) está revolucionando el mundo de la moda a través de darle total transparencia a las pasarelas, manifestada en vestidos elaborados con hebras de hilo traslúcido, logrando sofisticadas polleras; tops cortados en telas diáfanas y prendas futuristas hechas con cierres transparentes.



(A)

(B)



(C)

- (A) *Kei Kagami*, en la “Fashion Week” de Londres del 2002, presentó: “glass skirt” y “glass bustier”, donde el vidrio exponía las capas internas de las prendas, presentando una visual nueva del cuerpo, estando expuesto y protegido a la vez. “Glass skirt”, revela la parte interna de la tela, demostrando cómo una pollera calzada en una persona presiona entre los pliegues de la piel, creando una tensión en contra del cuerpo cuando el usuario se mueve. Kagami usa la transparencia como un significado efectivo para probar el espacio entre el cuerpo y el material, brindando la intimidad de las vestimentas dentro de una mirada pública.
- (B) Explorando la sensualidad relacionada con revelar y ocultar el cuerpo, el innovador de la moda *Hussein Chalayan* diseñó unos *chadors* de diferentes largos, explorando la capacidad del tradicional traje islámico para definir e individualizar el cuerpo mediante el ocultamiento de la identidad del

portador de la prenda en cuestión. El más corto, expone el cuerpo de la modelo desde el ombligo hacia abajo, mientras que otro modelo sólo consiste en una máscara. Ambos posibilitan al usuario juzgar las reacciones del público mientras permanecen anónimos. Chalayan nos propone un juego de apariencias entre lo que se muestra y lo que se tapa, siendo la participación del espectador un factor primordial, además de la necesidad de mirar y de ser mirado.

- (C) *Pia Myrvold* creó este estuche transparente alrededor del cuerpo para posibilitar que su contorno sea visible. De mismo modo los arquitectos recurren a la transparencia para resaltar la estructura de un edificio.

En el campo de la arquitectura, esta ambigüedad se manifiesta en aquellos ejemplos donde, según las intenciones del proyectista, se reconocen tres posturas diferentes: exteriorizar literalmente lo que ocurre dentro del edificio, ocultar totalmente el interior, o lograr un efecto intermedio entre las dos primeras insinuando algo sin mostrarlo por completo. Dado que las superficies revelan más que las propiedades del volumen y de la forma, la arquitectura tradicionalmente **enmascara** sus instalaciones y estructuras constructivas a través de detalles exteriores, ornamentaciones, texturas, colores atractivos, etc. Sin embargo, la **transparencia** se convirtió en una de las metáforas dominantes del siglo XX, el vidrio se transformó en un medio muy empleado de expresión artística y le adjudicó una nueva estética a las fachadas. *Mies van der Rohe* fue el precursor del muro-cortina de cristal, ideado para sus proyectos de torres vidriadas de 1922, luego utilizados en el edificio Seagram de New York. Esta obra es una conjunción de factores tecnológicos: el aprovechamiento de los nuevos materiales industriales, especialmente el hormigón armado, el acero laminado y el vidrio plano en grandes dimensiones. Además, las paredes portantes van perdiendo importancia, para dar lugar al protagonismo del envoltorio exterior. Las torres del Estilo Internacional se basan en una fachada íntegra de vidrio, como una "funda" ideal, cuyos interiores tienden a ser luminosos y diáfanos. Pero esa transparencia total, es rechazada por algunas tendencias arquitectónicas actuales. Esto da lugar a un nuevo tratamiento superficial, un **estado intermedio** entre los dos anteriores. Es la respuesta a la situación de ambivalencia creada por el conflicto entre exhibicionismo y pudor, hacia una búsqueda de cierto equilibrio, sugestión y emotividad, que puede lograr un juego interesante entre lo estético y lo erótico.



(A)



(B)





(C)

- (A) **Museo Sayamaike, Tadao Ando.** Este edificio reúne todas las características de la arquitectura de Ando, proporciones rigurosas, formas geométricas simples y uso del hormigón, material fetiche del arquitecto japonés. Es un sobrio conjunto, totalmente macizo y ciego que ejemplifica claramente el ocultamiento a través del uso del material.
- (B) **Museo Marítimo de Osaka, Paul Andreu.** El museo es una gran esfera de vidrio, que parece flotar sobre el agua. Totalmente transparente, la esfera se armó sobre una gran parrilla metálica, con delgadas planchas de vidrio que están directamente selladas con siliconas. Sus caras transparentes desnudan el interior casi hasta fundirlo con el paisaje, logrando un fuerte vínculo con el entorno.
- (C) **Centro Laban, Herzog & de Meuron.** Este proyecto se destaca por su tratamiento del color. Tal es su importancia en el diseño, que los arquitectos convocaron al artista Michael Craig-Martin. Sus imponentes fachadas están compuestas por paneles de vidrio translúcidos o transparentes, según sea la función del espacio que se aloje detrás de ellas. Unos tubos de policarbonato, transparentes y de colores se ubican por delante de los paneles de vidrio y sirven como escudos protectores del sol y de los reflejos. Además, la fachadas cambian de color según la incidencia de los rayos solares. Craig-Martin explota las cualidades de las fachadas para irradiar color hacia adentro y hacia fuera. Las sombras de los bailarines que caerán sobre las superficies de vidrio mate de las paredes interiores y de las fachadas, provocan un efecto mágico y forman parte de la identidad inconfundible de esta arquitectura. La piel exterior puede tanto reflejar el estado del tiempo como hacer visibles las actividades del centro. Por la noche se transforma en una linterna, o bien en un faro: la luz y el movimiento se derraman hacia los jardines públicos que rodean el conservatorio aportando un nuevo paisaje a la localidad.

*...“La arquitectura deja de tener ese carácter impositivo y representativo propio de los modernos y/o posmodernos, se produce un cambio de actitud y de valores en el discurso de la arquitectura actual: Discreción/ Tendencia a la Disolución o al Camuflaje/ Reflexión y Mutación como mecanismos de adecuación/ Minimización/ Desmaterialización/ y principalmente la Simplificación, la abolición de lo complejo como valor. Estas estrategias entran en resonancia con la Fragilidad y Fugacidad del espacio y su percepción”...*  
Abalos & Herreros

Considero, que estos cambios de valores arquitectónicos, se producen como respuesta de la nueva cultura en la estamos viviendo. Una cultura global, en la que todo es transitorio, mutable, vertiginoso, inmediato, multifuncional, efímero y reciclable; aproximándonos a los conceptos de **Disolución, Camuflaje, Mutación, Fragilidad y Fugacidad** de las obras arquitectónicas. Por otro lado, el acoso que nos provoca el exceso, variedad y complejidad de la información recibida, nos agobia y nos conduce a valorizar más la **Simplificación**. En resonancia con esa simplicidad se produjo una ponderación del valor de “la imagen”, como operador de diferencia e individualidad.

Piel de vidrio continúa y visión facetada del interior.



(A)

Piel de vidrio continúa y visión facetada del interior. Idea de escala humana, el edificio no tiene escala demasiado grande.



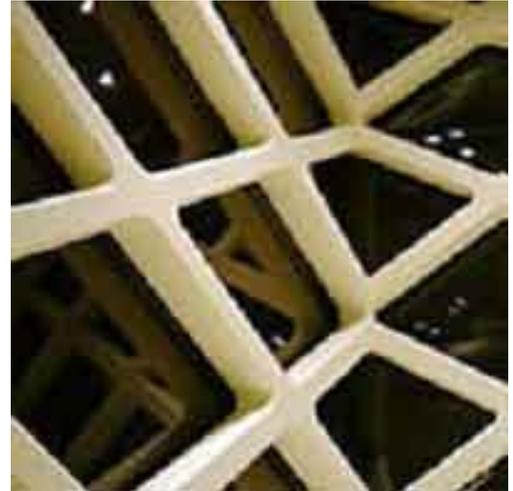
Espiando hacia el interior....Efecto de delumbramiento que impide ver claramente.



La piel del edificio responde estrictamente a una grilla romboidal modulada en diagonal, que brinda reflexiones facetadas debido al uso de paneles de forma cóncava y convexa.



Combinan módulos de vidrios cóncavos (en la parte más baja), planos y convexos (en la parte más alta). Esto provoca una vibración constante de la superficie arquitectónica, otorgando imágenes efímeras al entorno.



La estructura romboidal no se interrumpe en las esquinas. Además desde el exterior se percibe las formas confusas de su interior acompañado con las losas que no llegan a tocar la piel.



(B)

- (A) Herzog & de Meuron, anclan su actitud de diseño en la preocupación por las superficies arquitectónicas. El proyecto del local para Prada en Tokyo, tiene una imagen más tridimensional que los anteriores, su particular definición de “**firmitas**” es establecida a través de un complejo de **impresiones multi-sensoriales** exploradas hasta las últimas consecuencias. Este proyecto despliega una estrategia más fenomenológica que visual: una “**arquitectura para los sentidos**”. Herzog & de Meuron, por medio de un imaginario anecdótico, quieren realzar nuestra experiencia del *shopping* a través de la juxtaposición de materiales con características opuestas y de la experimentación con efectos sorprendentes. Tanto el diseño de las prendas de Prada complementos, como los diseños de H&M, muebles, luminarias, son introducidos dentro de un **entorno sensual**: laca, piel, *fiberglass* moldeado, cuero, resina incrustada con fibras ópticas, roble poroso, planchas de acero inoxidable perforadas,

algodón, nylon, etc.. No se trata solamente de la mezcla entre lo hiper-natural y lo hiper-artificial, como ellos mismo describen, sino de la coexistencia casi perversa de lo ajustado y lo suelto, lo cálido y lo frío, lo suave y lo áspero, lo peludo y lo liso, lo duro y lo blando, aplicados indistintamente para disolver las diferencias entre el *fashion* y la arquitectura.

El vidrio que envuelve al edificio merece una consideración especial: su cualidad escultural se visualiza claramente en los modelos plásticos conceptuales del edificio. De acuerdo con la memoria del proyecto, el efecto de **vibración de la superficie** fue posible por “la combinación de paneles convexos, planos y cóncavos sobre una grilla de forma romboidal. Estas diferentes geometrías generan **reflexiones facetadas**, las cuales permiten a los espectadores ver figuras en constante cambio, además de perspectivas de los productos de Prada, de la ciudad y de sí mismo”.

Las membranas de vidrio permiten la iluminación natural de los interiores, pero de forma “opaca”. No obstante el tamaño del vidrio, las curvaturas cóncavas y convexas producen siempre una considerable cantidad de deslumbramiento, que impide la adecuada visualización de las escenas que acontecen dentro del edificio. Se obtiene así, una colección de visiones deformes y simultáneas de lo expuesto del otro lado del vidrio. Podemos concluir que este proyecto de H&DM para Prada sigue las tendencias mencionadas: **Disolución / Camuflaje / Reflexión y Mutación**, a través del uso de materiales y de formas no convencionales, que provocan la **Fugacidad** de las imágenes y las sombras que se proyectan en la pantalla de la fachada, constituyendo una “**membrana estratégica**” donde resuena la **Fragilidad** y la superficialidad de lo efímero.

- (B) La diseñadora textil Rei Kawakubo en su proyecto “the comme des garçons 9red shop9, hace referencia también a las tendencias de **Disolución, Mutación, Minimización y Fugacidad** mediante un sistema al que llamaron “*fiberglass skin*”, donde se pasa de lo transparente a lo traslúcido, con el uso del film “*pink-graded*” entre 2 capas de vidrio laminado. El resultado son imágenes efímeras en un estado de vibración constante, que convierten el límite en un ente independiente.

La moda, también experimenta un cambio de actitud, ya que debe responder a las transformaciones que sufren las ciudades. Los centros urbanos están renaciendo, se están reinventando y reformando para reflejar los cambios de la sociedad. Tanto la arquitectura como la moda están tratando de encontrar soluciones para el nuevo tipo de ciudadano: “el nómada urbano”. Para lograrlo es necesario fusionar principios de movilidad y libertad con conceptos de espacio y de lugar.



(A)



(B)





(C)

- (A) La diseñadora textil *Yeohlee*, reduce el proceso creativo a conceptos básicos de volumen, función y proporción para arribar a una arquitectura del cuerpo en sí misma. Sus prendas impactan por su simplicidad, denotan una economía de diseño yuxtapuesta con líneas limpias y formas puras, con utilidad y con funcionalidad racionalizada, ejemplificando el concepto de **Minimización**: "...básicamente yo soy una persona simple. Me gustan las soluciones simples, entonces el minimalismo viene de eso. La simplicidad captura verdad y elegancia y conlleva un montón de valores intelectuales"...
- (B) *CP Company*, sostienen que vivimos en un mundo de transición: en el dominio urbano continuamente se vinculan e interactúan zonas entre lo natural y lo cultural. Combinando su técnica simple de confección con diseños tecnológicos avanzados, planearon una serie de diseños de moda transformables que asumen la forma de un mueble, de una carpa o de una prenda, dependiendo de la necesidad. Sus estructuras son híbridas, flexibles y reflejan el concepto de "*open architecture*" de *Daniel Libeskind*. Mediante esta creación intentan borrar los límites entre moda, arquitectura y muebles, reflejando así la **Mutación** que experimentan las prendas para adaptarse a los requerimientos del nómada urbano. Estos pilotos y *parkas* se transforman en matrices inflables y en carpas para una persona, que pueden crear un resguardo temporal y también instantáneo.
- (C) Hussein Chalayan, quien utiliza la idea de **Camuflaje** en la moda, presenta en el 2000, su colección "*After Words*" en un teatro de Londres. Allí recrea un desnudo, con un telón de fondo color blanco, flanqueado por planos asimétricos en los tres lados, con muebles de estilo de 1950 que las modelos transforman en ropas al final del show..."Una parte de la idea fue la de Camuflaje, entonces las cosas pueden ser dejadas en un lugar obvio y seguir estando allí cuando la gente regrese a sus casas. Esa es una parte del concepto detrás del vestido, de que hay algo valiosos disfrazando a las sillas en forma de fundas que nadie se pueda llevar"...., explica Cahalayan. Entonces, el concepto de

camuflaje urbano se introduce en esta colección, donde objetos funcionales pueden ser convertidos en vestimentas y calzados en el cuerpo, o las prendas pueden ser adaptadas para disimular otras estructuras. También emplea el concepto de **Mutación** de las prendas, telas que al principio parecen ser fundas de sillas, transformadas luego en sofisticados vestidos.

*“Los ornamentos penden del cuerpo como discretas entidades a modo de joyería, reforzando la estructura y la integridad del cuerpo como tal. Los cosméticos son un camuflaje erótico; se relacionan siempre y únicamente con zonas particulares de la piel. Profunda e intrincadamente materiales, los cosméticos sin embargo sobrepasan la materialidad para convertirse en alquimia moderna al transubstanciar la piel en imagen, deseosa o repugnante, entrando en juego las distintas percepciones y subjetividades de las personas. Allí donde los ornamentos conservan su identidad como entidades, los cosméticos funcionan como campos, como rubor, o sombra, o reflejo, como aura o como aire. La sutileza, la adherencia y la correcta difuminación son elementos cruciales por el efecto cosmético, que es más visceral que intelectual, más atmosférico, que estético. El virtuosismo en la ornamentación requiere equilibrio, proporción, precisión; el virtuosismo en la cosmética requiere algo más, algo inquietante: control paranoide, control fuera de control, esquizo-control.”*  
Herzog & de Meuron.

Una vez introducido el concepto de **Cosmética**, debemos diferenciarlo del concepto de **Ornamento**. Los ornamentos son piezas accesorias que acompañan y decoran las estructuras, son una especie de adorno empleado en las fachadas. Generalmente, son utilizados para ocultar las estructuras sustentantes del edificio. La cosmética, en cambio, es un tratamiento superficial que se hace en la piel de los edificios, destinado especialmente a embellecerlos; no constituye un agregado, sino que es parte natural de la fachada.

Los arquitectos Herzog & de Meuron emplean la astucia de la cosmética como recurso de diseño. Los autores que intentan clasificar a estos autores acuñan expresiones como “minimalismo ornamentado”, mientras que los adalides de su obra hacen malabarismos para contarnos que “lo profundo es la piel”. Los expertos en teoría e historia han salido a escena en un esfuerzo por persuadirnos que nos encontramos realmente ante una versión actual de esa idea enunciada por Gottfried Semper de que el origen del muro estuvo en las esteras textiles o entretejidos que se extendían entre dos postes.





Vistas del **Almacén de Ricola**. Muestran en toda su extensión unos tablonces horizontales con anchuras diversas, cada vez menores, que crean una sensación de profundidad.

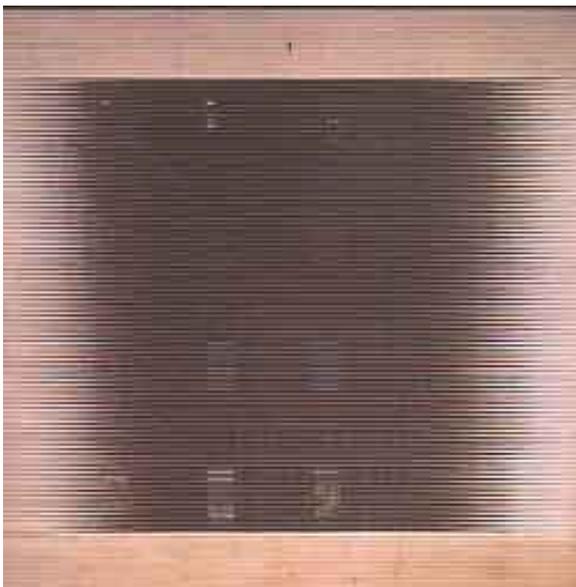


**Bodegas Dominus**. Se observa un muro largo y de fuerte textura que parece surgir de las hileras del viñedo.





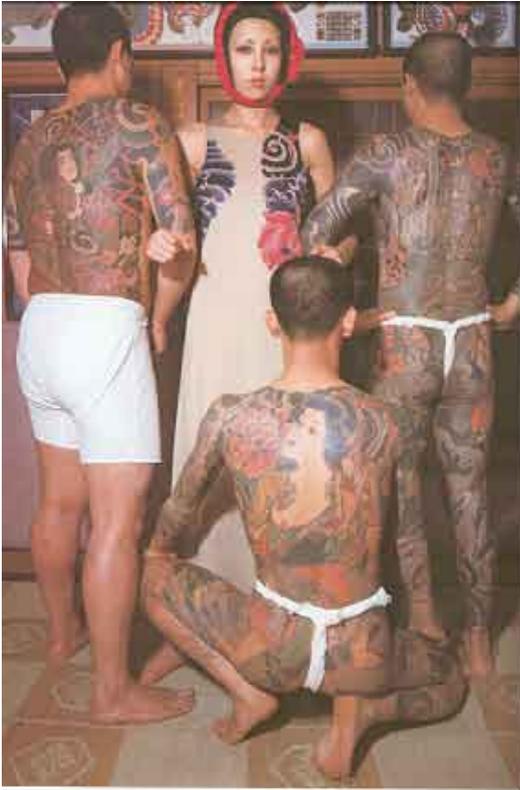
**Galería Goetz.** En invierno al anochecer, cuando ya casi no hay hojas y las luces del interior resplandecen a través de las bandas horizontales de vidrio esmerilado.



**Puesto de señalización ferroviaria de Basilea.** Con su brillo marrón anaranjado bajo el reflejo de la luz diurna, las estrías horizontales que absorben o reflejan esa luz con diferentes intensidades, las líneas de sombra que vibran dentro de la sombra vegetal, y las rayas y las manchas que evocan una pintura abstracta.

El arte de la **cosmética**, cuya raíz griega significa adorno, representa un modo de mostrar la propia individualidad y de comunicar mensajes mediante un lenguaje de seducción: los maquillajes, tatuajes, perfumes, desodorantes, y todos aquellos productos de belleza para la piel y el cabello. Sus intervenciones se dan de forma directa sobre la superficie del cuerpo. Estas técnicas responden a la elaboración del "cuerpo espectáculo", cada vez más de moda en la sociedad materialista y superficial de la que

somos parte. El arte del **ornamento**, imprime en la persona que los usa signos de diferenciación y de personalización, se da de forma indirecta a través de objetos ornamentales, como joyas, anteojos, bolsos, sombreros, pañuelos, cinturones, etc., que representan una función utilitaria, estética, mágica o como símbolo de estatuto social.



(A)



(B)

- (A) **Issey Miyake. Reinterpretación de la cosmética en la moda.** Para el diseño de esta prenda retoma el concepto de *tattoo* de las antiguas civilizaciones. Distintos ejemplos de pinturas y tatuajes primitivos parecen auténticas prendas de vestir, los diseños geométricos y las decoraciones que embellecían y resaltaban ciertas partes del cuerpo, conseguían transformar milagrosamente la piel humana en un tejido. Y precisamente eso es lo que hace Miyake, estampa motivos típicos de los tatuajes orientales en telas color piel de lycra, mimetizando el tatuaje con el tejido de la prenda en cuestión.
- (B) **Coco Chanel. Diseño Integral, el traje y el ornamento.** Esta firma siempre prestó especial atención en los accesorios que acompañan a sus trajes. Por ejemplo, es un representante de las cadenas doradas, los sombreros, sus reconocidos perfumes, sus clásicos collares de perla y su famosa línea de anteojos para sol.

*"No me expando, ni me integro, ni me revuelco, ni me abrazo, ni me fundo con nada en especial, permanezco íntegro y compacto afirmando mi individualidad, es sólo mi predisposición la que emite sentido".*  
Abalos & Herrero.

Si se analizan los valores arquitectónicos estudiados (*Discreción/ Disolución/ Camuflaje/ Reflexión/ Mutación/ Minimización/ Desmaterialización/ Simplificación*), en relación con nuestro proyecto de arquitectura, podemos decir que el **Marq** responde a las estrategias de diseño señaladas. Los principios de **Simplificación y Minimización** se ven reflejados en la búsqueda de simplicidad en las formas, tanto en los elementos de composición, como en los de arquitectura. El gran prisma vidriado se revela ante el espectador libre de todo tipo de ornamentos, resaltando su sustancia objetiva. Por su materialidad, en cambio, se destaca del resto de los edificios del entorno inmediato, manteniendo un cierto diálogo con el espacio urbano a través de su pureza formal. La tendencia al **Camuflaje** y a la **Discreción** se observa en la configuración de la imagen externa del museo. Es evidente que está lejos de nuestras intenciones acentuar el protagonismo del edificio en el entorno. Sin embargo, el **Marq** se diferencia del resto demostrando ser él mismo, haciendo notar su presencia interactuando en el espacio que lo rodea.



**Simplificación- Minimización- Camuflaje –Discreción.**



La **Desmaterialización** es una de las características principales de todo el proyecto. Todos los volúmenes que se hallan dentro del gran espacio interior: el prisma de la biblioteca, la volumetría amorfa de la administración, los paneles expositores y la sala para conferencias, se prevén contruidos en vidrio esmerilado o translúcido. Este planteo caracteriza también la piel externa, sobre todo si se tiene en cuenta la imagen diáfana y el valor de **Reflexión** que aporta a la ciudad. Sin embargo, si nos referimos a la piel como una estructura compleja, compuesta por dos pieles que envuelven a la estructura en sí misma, podemos decir que la idea de desmaterialización se pierde, al constituirse una cáscara autoportante. La **Fragilidad**, por otro lado, se encuentra estrechamente relacionada con el concepto de **Desmaterialización**: las estructuras de vidrio proporcionan una imagen de liviandad y luminosidad, en contraposición con el volumen totalmente opaco y pesado de las exposiciones permanentes. La Fragilidad aparece también en los enormes voladizos que flotan virtualmente dentro del espacio interior, acentuando la sensación de inseguridad e inestabilidad.



**Fragilidad:** Representada por la atectonicidad de los volúmenes y por las columnas de escasa sección que sostienen las bandejas que, además, se ubican en dirección oblicua. También se evidencia en las imágenes efímeras y sugestivas que se obtienen desde las distintas perspectivas.

**Reflexión:** El estado de reflexión en el interior del museo es constante, debido a la cantidad de sistemas vidriados. A pesar de que una tela recubre la piel por dentro, no produce reflejos.

**Simplificación.** Es una característica de la imagen interna del **Marq**. Una vez que se ingresa se descubre un mundo totalmente diferente, de una complejidad absoluta y de percepciones desconcertantes. De todos modos está muy lejos de convertirse en una experiencia caótica porque las partes guardan una correlación de escalas, materiales y encastrajes que convierten al conjunto en una “totalidad compleja”.



**Desmaterialización:** el volúmen de vidrio esmerilado de la biblioteca, la caparazón de vidrio y *dacrón*, las barandas de las bandejas, los estantes diáfanos de la biblioteca, las circulaciones verticales, los límites serigrafiados de la sala de convenciones y los paneles expositores.

En el **Marq**, optamos por los estados intermedios, porque buscamos lograr un equilibrio entre lo evidente y lo oculto, entrelazando el juego estético y erótico de la imagen del edificio. Si bien la forma del edificio no acompaña los espacios interiores, no se trata de un ocultamiento total. El tipo de material utilizado en la piel, permite, a través de una luz velada percibir formas esfumadas y disueltas; contrastes entre llenos y vacíos; una especie de camuflaje de lo que acontece en el interior. La manera etérea y difusa con que se trabaja la luz, mediante la piel de vidrio esmerilado, confiere al edificio un estado intermedio de iluminación, que no se vincula ni con la densa luz fenomenológica normalmente asociada a lo matérico, ni con la higiénica iluminación positivista propia de los modernos. Una luz velada que hace de su **ligereza, fugacidad e ingravidez**, un nuevo objeto estético y produce una forma diferente de experimentar el espacio. Considero positivo mantener esa caracterización dialéctica, ambivalente, propia de la existencia humana, esa “seducción del límite”, ese “ser y no ser” del que habla G. Simmel e implicar la simultánea y conflictiva presencia del “disfraz” (yo ideal) y de la desnudez (yo real) dicotomía que se manifiesta simbólicamente en el juego alusivo de ocultamiento y revelación<sup>8</sup>.

Este nuevo concepto en la materialización del vidrio, posible gracias al avance de la tecnología, también lo empleamos en los paneles expositores del museo, demostrando la **Mutación, Disolución y Fugacidad** de las imágenes allí proyectadas. De este modo se apela a los sentidos en la percepción y a una libre participación del espectador en el espacio.



Vista, a través del vidrio serigrafiado hacia el interior del museo, desde la sala de convenciones. Debido al estado de luz uniforme que presenta el espacio intersticial y al vidrio impreso, se pueden observar imágenes indefinidas, en movimiento, el límite en un estado de constante vibración y de efectos efímeros.



Vista desde atrás de las circulaciones verticales. Se observan los grados de transparencia de los diferentes volúmenes y pantallas que se interponen en la perspectiva del museo. Esto provoca cierta sugestividad y nos invita a descubrirlo en su totalidad a través de un recorrido envolvente.

8. Nicola Squicciarino. *El vestido habla*. Editorial Cátedra. Madrid. 1998.



Espiando la biblioteca...

Aquí, las imágenes en constante movimiento son más que evidentes. Esto se logró a partir de la máxima abstracción de los estantes portadores de libros, previstos en vidrio.

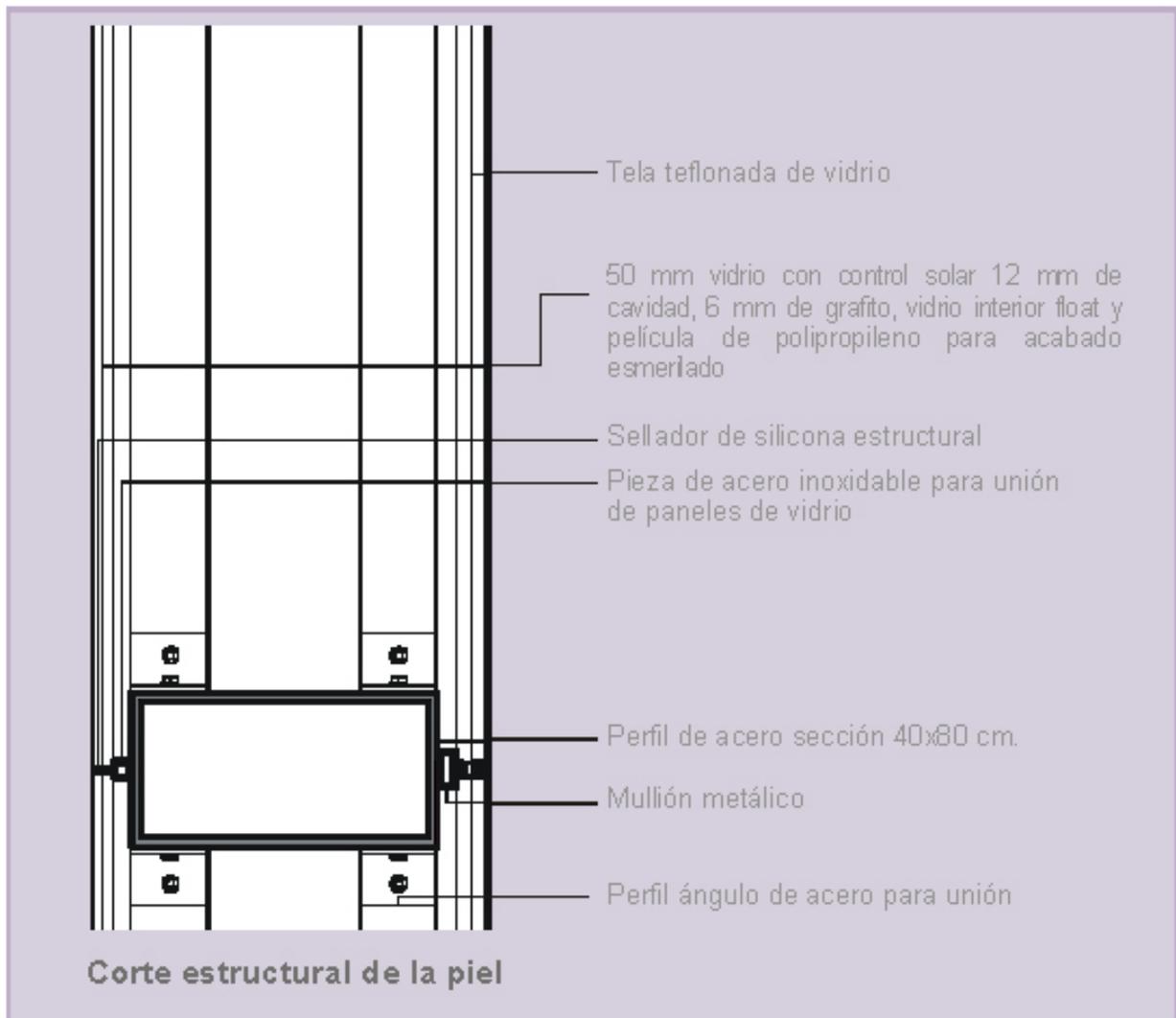
Por último, haciendo referencia al concepto de **Cosmética** de *Herzog & de Meuron*, podemos decir que se adapta perfectamente a nuestro proyecto ya que, mediante un acabado innovador, pretende dar un toque de erotismo a la piel. El límite cobra vida como ente independiente, se encuentra en un estado de vibración constante, y su seducción se manifiesta en las **imágenes efímeras e insinuantes** que transmiten sus veladuras. No se debe tomar el efecto de cosmética como algo superficial e intrascendente, porque es el productor de la profundidad y del sentido de las formas, es el que les confiere carácter y las individualiza como tales. La cuestión aquí, sin embargo, es no minimizar la importancia arquitectónica del **Museo de Arquitectura**, relegándolo a un simple efecto de cosmética, sino asumir la irresistible intriga, reconocer su vitalidad y, al hacerlo, afirmar el poder transformador de la cosmética.

En el museo, no utilizamos ningún tipo de ornamento, sino una serie de elementos caracterizados por su diseño minucioso y por su propia identidad. A partir de la sencillez de las partes se alcanza su individualización. Esto coincide con la ambición de Jacques Herzog respecto de que su trabajo sea **básico**, comprensible para todo el mundo, en todas partes, que atraviese la mente, las capas de contextos y de culturas, y vaya directamente a las sensaciones. “**Simplicidad y Sinceridad** son dos cualidades difíciles de alcanzar, e incluso de comunicar al público, aunque esto sea lo más buscado.”



El edificio se manifiesta ante los espectadores y el entorno con una simplicidad absoluta. Es un prisma puro, libre de todo tipo de ornamentos, sus caras son limpias. El signo característico es el tratamiento insinuante de la piel, que constituye una superestructura en sí misma. Aunque no se destaca por su forma prismática, se diferencia del resto de los edificios de su entorno por su materialidad. La característica más peculiar es el estado de iluminación intermedio en el que se encuentra, las imágenes sugestivas y efímeras que aporta, la disolución de los contornos de las figuras, la tendencia hacia la fugacidad.

Esta caparazón protectora está constituida por un sistema de perfiles estructurales de aluminio, fijados a la estructura principal, los que sostienen un cristal doble con capa interior de *polivinil butiral*, diseñado de forma tal que esté en contacto con los agentes externos. Este sistema no es evidente en las fachadas, donde se genera una superficie limpia, hermética y continua. Para el recubrimiento del esqueleto metálico se utiliza vidrio en la parte externa y textil en el interior. El medio de unión entre el cristal y la estructura es un pegamento con bi-componentes a base de siliconas, y entre los distintos paños se utiliza un sellador impermeabilizante de siliconas, quedando ocultos los encuentros y constituyendo un conjunto hermético. A su vez, en el interior se emplea un tipo de material de uso poco común en el campo arquitectónico, llamado "dacrón", utilizado frecuentemente en la industria náutica para la fabricación de velas. Esta membrana es una estructura ligera compuesta por una capa textil tensada, apoyada sobre bastidores y vinculada a la estructura principal a través de anclajes. Este revestimiento surge de la aplicación de una tecnología especial: está revestido en sus dos caras por un tejido para protegerlo de la intemperie. Su base está formada por hilados que soportan los esfuerzos estructurales. Además posee alta resistencia y un tratamiento ignífugo que asegura su estabilidad material.



Para lograr el efecto de continuidad material y simplicidad, se trabajó con la máxima abstracción posible. Las fachadas evocan transparencias superpuestas, debido a las cualidades del vidrio esmerilado y a las sombras que provocan los volúmenes del espacio interno según los diferentes estados lumínicos. Como resultado, desde el exterior se experimenta una ambigüedad perceptiva acerca de la "verdadera" posición de los volúmenes internos y de lo que acontece allí dentro, ya que las sombras que se proyectan en la piel provocan insinuaciones y formas difusas. Este valor de la "ambigüedad", surge como respuesta al interés por lo superficial, a la capacidad de un lenguaje de no revelar la "verdad", o a los mensajes imprecisos. Se trata de la capacidad de mirar con otros ojos y decir otras cosas, de afirmar y negar simultáneamente. Es una condición sustancial en la definición de la arquitectura como práctica artística.



Las sombras de las bandejas, rampas y volúmenes surgen en la piel de las fachadas, así como el entramado estructural del museo. Según los estados lumínicos las imágenes efímeras van cambiando, aportando Fugacidad, Disolución, Mutación y Fragilidad al límite arquitectónico.

### Ambigüedad perceptiva

La sensación final es más de ingravidez que de masa. Este modo de tratamiento exterior se opone a la búsqueda de los arquitectos modernos de una transparencia literal, donde el espacio se brinda de forma explícita y verdadera al público. Nos inclinamos por la transparencia fenoménica, por sobre el criterio de los modernos, en el cual la verdad antecede a la belleza. La frase de Paul Valéry “la piel es lo más profundo”, habla de esa superficie intensa donde se exterioriza todo lo oculto en el interior del ser humano, convirtiéndose en nuestro propio reflejo. En la superficialidad de la envolvente arquitectónica se asocian la textura, el tacto, el olor y la visión.

La piel es el punto de máxima fricción e intensidad, es el lugar en que las experiencias adquieren sentido. Por lo tanto, la piel es el *leit motif* de nuestro proyecto. Se buscó para su materialización una solución autoportante.

- **Sentido del tacto:** estructura inteligente que reacciona según los cambios climáticos y lumínicos que detecta.
- **Protección:** actúa como contenedor del subespacio interno y como caparazón protector, además de constituir una pantalla que amortigua y filtra las agresiones externas.
- **Regula la absorción de sustancias** mediante la disposición continua de los materiales y su cualidad de impermeable. Impide el ingreso de la lluvia al interior del edificio.
- **Termorregulador:** a través de sistemas de protección solar ubicados dentro de la piel se va controlando el ingreso de los rayos solares al interior del edificio. En la cubierta se prevé un sistema de *loovers*, que van cambiando su posición según la inclinación de las radiaciones solares, filtrando y controlando la entrada de calor al interior del edificio. Además, la tela utilizada, dacrón, tiene propiedades térmicas que colaboran con el sistema.
- **Defensa íntima del organismo:** esta caja contenedora es el primer obstáculo que opone el edificio ante las agresiones externas. A su vez, en el interior, cada subespacio cuenta con su propia caparazón protectora.

Exteriormente, la piel está constituida por paneles de vidrio esmerilado que forman una continuidad superficial. Cuando es iluminada por el sol, se percibe una **superficie desmaterializada, frágil**, porque las sombras internas se insinúan suavemente sobre las fachadas y no existe claridad sobre lo que ocurre dentro. El límite está inmerso en un estado intermedio de iluminación que provoca un efecto de **ingravidez** y **ligereza**, a la vez que los efectos de **disolución**, **fugacidad** y **mutación**, generan en el espectador cierta expectativa e intriga por conocer el interior.

Por la noche, a través de la iluminación artificial que proviene del interior, la piel asume un **rol protagonista** en la imagen del museo. La caja actúa como foco lumínico, se produce una refracción en las pantallas que conforman el límite externo. Por lo tanto, la imagen que aporta al entorno es totalmente diferente de la anterior: la piel entra en un estado de vibración constante, como si ella misma fuera la fuente de energía, generadora de su propia luz.

Por lo tanto, la piel como límite arquitectónico, no actúa solamente como metáfora del órgano en sí, sino que va más allá de la mera función protectora y termorreguladora, quedando demostrado que, en el museo, también es importante la imagen externa aportada al entorno.

## High–Tech. Una nueva industria para una nueva sociedad.

El desarrollo de la tecnología ha sido un elemento clave en el desarrollo de la arquitectura moderna cuyo origen se remonta a los años veinte. Los primeros racionalistas, como Le Corbusier y Gropius, fueron los propulsores de esta nueva modalidad. Toda una gama de edificios que abarca desde la fábrica de motores de la AEG en Berlín, construida por Peter Behrens en 1909, hasta el racional edificio Seagram de 1958, construido por Mies Van der Rohe, afirma y alude el progreso tecnológico.

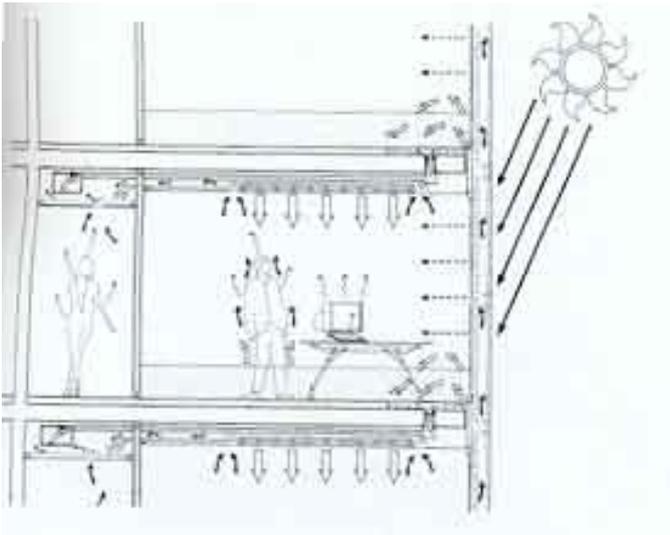
Un aspecto esencial de la interacción entre arquitectura y tecnología es el modo en cómo se han ido redefiniendo continuamente una a otra. El movimiento *high-tech* ha ido avanzando, lo que empezó como la introducción en la construcción arquitectónica de procesos industriales racionalizados con el fin de crear unos **ambientes neutros y flexibles**, ha ido evolucionando hasta convertirse en un estímulo cada vez más complejo. Luego, a este planteamiento se le agrega la cuestión energética, el uso responsable de las tecnologías de revestimiento y de las estrategias de control ambiental. Entonces, como respuesta a eso surgen una gama de productos y sistemas constructivos para la “piel” atendiendo a esas necesidades: aislamientos translúcidos, células fotovoltaicas, sistemas de sombreado y desviación de los rayos solares, nuevos tipos de vidrio y nuevos métodos de construcción de fachadas, etc.

*...“La creación de una arquitectura que incorpore nuevas tecnologías que rompan con la idea platónica de un mundo estático, expresada por el objeto finito perfecto al que no se puede añadir ni quitar nada, un concepto que ha venido dominando la la arquitectura desde sus inicios”...*

Richard Rogers

En esta nueva arquitectura tecnológica, ya comenzaba la preocupación por el entorno abarcando temas como la conciencia social, el uso de la energía, el urbanismo y la conciencia ecológica. En otras palabras, **“Eco-tech”** a diferencia de **“High-Tech”**. Es decir, se pasó de una reverencia de la tecnología a su uso selectivo con fines concretos. Para este planteamiento selectivo, resulta de crucial importancia la interacción creativa de varias disciplinas que anteriormente se consideraban casi independientes: estructura, servicios mecánicos, materiales, sistemas de inteligencia artificial y ecología, para crear así una arquitectura que ofrece una variedad mucho más amplia, de experiencia y de libertad, que la lograda hasta el momento y que es capaz de adaptarse a las necesidades cambiantes de la sociedad contemporánea.



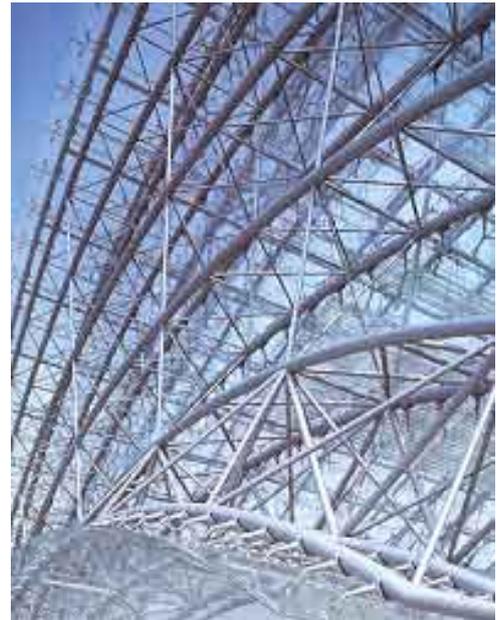
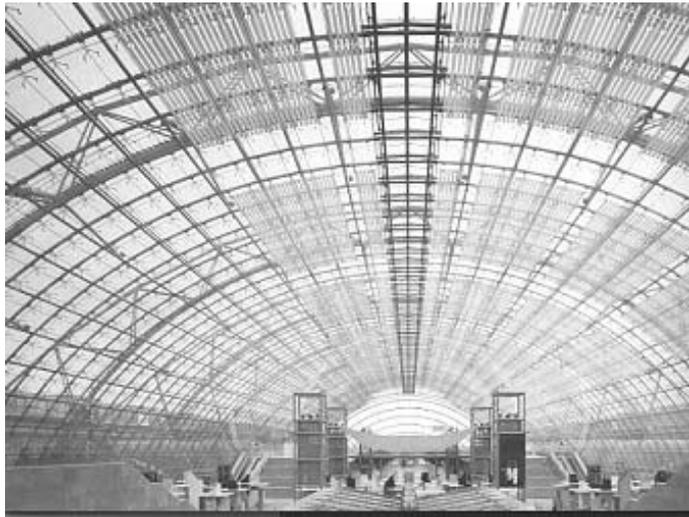


(A)

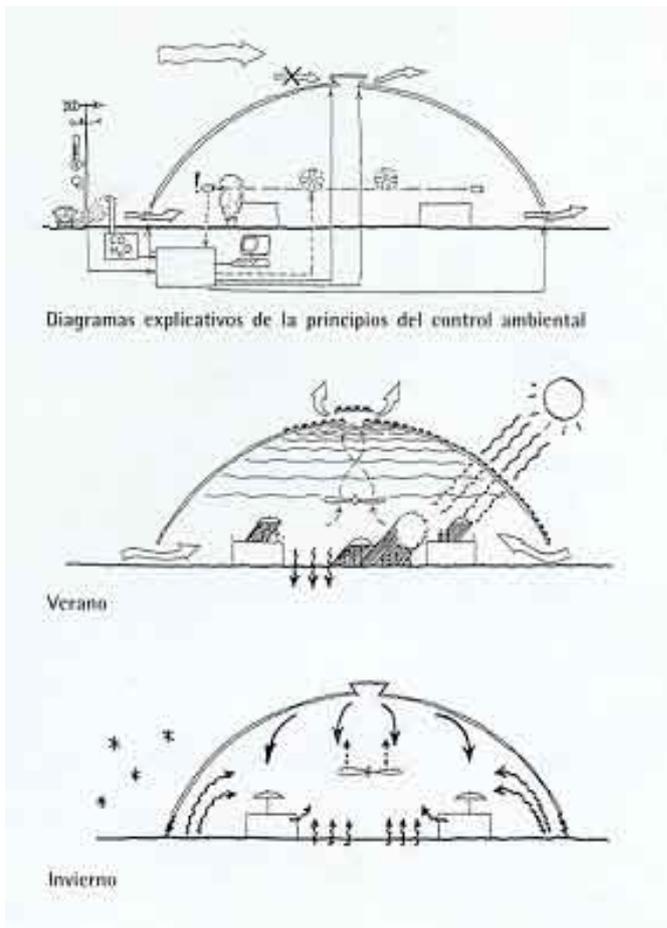


(B)

Detalle de la enorme bóveda cubierta por paneles de vidrio idénticos, sujetos mediante unas fijaciones especiales a los brazos de acero fundido.



Interior de la bóveda de cañón. El gran arquetipo del pabellón de vidrio del siglo XIX ha sido espectacularmente reinterpretado aquí, utilizando tecnologías contemporáneas de fijaciones nodales y juntas de silicona. La idea de suspender la piel de vidrio de una estructura exterior, ha dado como resultado un exterior exquisitamente uniforme. Las bandas cerámicas dispuestas sobre el vidrio protegen contra el calor.



Tres diagramas explicativos de los principios de control ambiental. En verano, la refrigeración se obtiene mediante ventilación natural forzada, ayudada por sombreado local, refrigeración del suelo y vidrio fritado. En invierno, la calefacción por convección en los bordes y el suelo radiante, permiten mantener las temperaturas siempre por encima de los 8 grados centígrados.

- (A) **Parque Microelectrónico.** *Richard Rogers*, diseña un conjunto de tres edificios relacionados entre sí a través de un patio interno. El primer edificio, contiene un sofisticado sistema que analiza las condiciones meteorológicas en cada momento y los pronósticos del tiempo, para calcular los niveles óptimos de calefacción, refrigeración y sombras; así, mediante el ajuste de persianas de celosía, los ocupantes pueden ajustar la temperatura e iluminación de sus propios espacios de trabajo. El segundo cuerpo es un volumen cilíndrico truncado, en cuyo centro tiene un atrio que es foco del edificio, difunde la luz natural a través de su cubierta inclinada de vidrio. Y el tercer elemento del complejo (foto a), un material aislante transparente, reflectores solares y colectores de calor, como tratamiento de la fachada.
- (B) **Centro de Exposiciones.** *Von Gerkan Marg and Partners, Ian Ritchie*. El edificio expresa un compendio simbólico del progreso, la eficiencia y la tecnología. El Pabellón de Cristal es una asombrosa catedral de luz, desde el interior parece una membrana abovedada de vidrio sin juntas, ingravida e infinita. El objetivo de la estrategia medioambiental del pabellón es generar un clima externo modificado. En invierno la temperatura se eleva por medio de unos serpentines de calefacción que discurren por debajo del piso; no obstante, como lo que se pretende es que el pabellón tenga un carácter de espacio semiexterior, se han introducido elementos típicamente exteriores, como los magnolios y el pavimento de piedra. En verano, la refrigeración se logra conduciendo agua fría por los serpentines, aunque el principal sistema de enfriamiento consiste en aprovechar la ventilación natural: así, para incrementar esa ventilación, se abre la corona de bóveda y los paneles de vidrio del nivel inferior. Como vemos, aquí la tecnología ha sido explotada para crear una estimulante fusión de espacio y luz.

Así como en la arquitectura se encuentra el *High Tech* ligado a un funcionalismo extremo, en la moda, existe una tendencia actual que perfila un contexto de plena **funcionalidad**. Esto implica que para diseñar una prenda que deberá cumplir determinadas funciones, se comience el proceso desde el desarrollo de la fibra, manipulada en su estructura molecular, para conseguir las propiedades que se necesitan. Entonces, en la Moda aparecen los “**materiales inteligentes**”: fibras hilados y tejidos que permiten armar **prendas funcionales**, son los llamados nuevos materiales y forman parte de la totalidad del diseño.

Un material inteligente, tiene la capacidad de tomar las informaciones del medio externo, para responder de manera eficiente y desarrollar las funciones para las cuales fue creado. La funcionalidad en el textil se acentúa de tal manera, que la forma de definir un material, es indicando las prestaciones que puede dar. Esto ocurre así, en medio de una sociedad muy acelerada como la actual y la cercana próxima, porque el individualismo, las tendencias hedonistas y el acceso masivo de la mujer al mundo laboral, influyeron en privilegiar la **comodidad**, la **simplicidad** y la **facilidad**, tres términos antes impensados en la moda, además de la importancia del cuerpo. Entonces, la vestimenta al abandonar su función principal de indicador social, deberá cumplir con los requerimientos de **adaptabilidad** para la cual fue creada.

Entonces, se manifiesta la existencia de una preocupación por el **entorno** que está ligada directamente a las cuestiones **tecnológicas** y de **indumentaria**, dichas prendas eficientemente conectadas con el exterior a partir de sus materiales, se transformarán en el nexo idóneo entre el cuerpo y el entorno. Es decir, que el nuevo vestido entendido como una totalidad coherente, responde también a los criterios medioambientales y ecológicos, tendiendo a convertirse en un eficaz sistema de control entre el cuerpo y el medio ambiente.

Si decimos que los materiales inteligentes “darán forma” a los vestidos inteligentes, es porque usualmente la forma elegida coincide con las motivaciones que se tienen para vestir el cuerpo real. En este sentido aliviarán al cuerpo o mejor dicho a la piel que lo recubre, de numerosas prestaciones que actualmente cumple. De allí que el vestido en su estrenada función de adaptador rápido de prestaciones tomará a su cargo las **funciones de intercambio con el medio**, que antes se le exigía a la piel como envoltorio del cuerpo. Un ejemplo de esta adopción de nuevas funciones se relaciona con la lluvia. Si un cuerpo desnudo camina bajo la lluvia, la piel va a permitir la salida de la transpiración pero va a impedir la entrada de agua al cuerpo. Las nuevas fibras térmicas cumplen con esa adaptación a través de un tejido microporoso que, impermeable y ventilado, es capaz de diferenciar entre el vapor generado por el cuerpo y las gotas de agua del exterior. Esa adaptación va a facilitar, el natural **intercambio entre el cuerpo y la naturaleza**<sup>9</sup>. Otro ejemplo son las TTT (things that think), entre las más útiles para la calidad de vida de las personas, se encuentran las prendas de vestir que transmiten información sobre la salud del usuario, o anteojos de sol con mapas incorporados de la ciudad. Además, mediante la extrusión se logra el proceso de rellenar o incorporar a las fibras diferentes productos como perfumes, desodorantes, bactericidas, somníferos y remedios entre otros.

9. Susana Saulquin. La Moda Después. Ed. Instituto de Sociología de la Moda. Bs. As. 1999.



(A)



(B)



(C)

- (A) **Anorak con paneles solares.** La diseñadora *Elisabeth de Senneville* presenta modelos en materiales como el neopreno micro respirable y antimagnético, capas de carbón activo para protegerse de las ondas magnéticas y de la polución.
- (B) **Medias cosméticas de Dim.** Son medias energizantes. Los tejidos producen un efecto de masaje vivificante. Además masajea las plantas de los pies a través de minúsculas punzadas que se encuentran en el tejido. Este diseño forma parte de los textiles con fines medicinales.
- (C) **Chaqueta con teléfono integrado portátil.** El modelo se trata de un vestido telefónico móvil con pantalla y con todas las comunicaciones vía *web*. Este avance a través de la comunicación, permite interrelacionar el vestido con otros agentes externos.

Reconociendo que el entorno construido no es inerte para siempre, el diseñador textil, *Chalayan* empezó a explorar las innovaciones tecnológicas y materiales de la arquitectura inteligente. Los edificios están aprendiendo a responder y a adaptarse a sus entornos a través de sistemas inteligentes que detectan los cambios climáticos o los alertas de seguridad. Los edificios se están convirtiendo en **organismos vivos**, explorando sus alrededores coleccionan información para las estructuras y sistemas que contienen. Entonces, como respuesta a esto, diseñó en el año 2000 un vestido llamado "Remote Control Dress", examinando cómo la forma de la prenda puede evolucionar alrededor del cuerpo en una relación espacial con su entorno... "Si alteras el camino en el que el cuerpo se encuentra con el espacio circundante, después el cuerpo altera todo lo que en el espacio le afecta"...Chalayan explica, "el vestido puede también ser transformado en invisible por el entorno. La idea fue una fuerza tecnológica entre la persona y su entorno"<sup>10</sup>.

Considerando los sistemas inteligentes que controlan y regulan las funciones de los edificios modernos, el "**Remote Control Dress**" fue un gran triunfo que unió al *fashion* con la arquitectura y a la arquitectura con la tecnología... "El vestido expresa la relación del cuerpo con un montón de cosas invisibles e intangibles, gravedad, clima, ondas de radio, velocidad, etc"...dijo el diseñador,... "Una parte de eso es para hacer lo invisible tangible, demostrando que lo invisible puede transformar algo y decir algo acerca de la relación del objeto, el vestido en este caso, entre la persona que lo usa y el entorno que lo rodea"... Considero que el vestido es un logro que irrumpió en muchos niveles, especialmente porque revela el rol que la tecnología juega en la congruencia entre el *fashion* y la arquitectura.



El vestido emplea la tecnología para mejorar las relaciones individuales con el mundo material. Establece una nueva afinidad entre el cuerpo humano y su entorno, permitiendo la transmisión información entre el usuario y el entorno construido alrededor de él. Mientras este prototipo inicial solo hace respuestas básicas a las actividades alrededor de él, tiene el potencial para convertirse cada vez más en algo sofisticado. El mismo, fue concebido como una máquina interactiva que recorre la ciudad y se relaciona con los edificios así como también con lo público; entonces estimula una relación con el espacio mediante la inyección de experiencias personales. Esto manifiesta que, a través de la tecnología, es posible realizar un intercambio de información desde el entorno hacia el vestido y, a su vez, del entorno hacia el edificio, logrando una comunión, siendo el entorno y la tecnología los mediadores entre ambos campos. La interoperación y la integración de la vestimenta en "medio

ambientes inteligentes" es el mayor foro entre ambas, la arquitectura y la ciencia, desde que la tecnología del radio trasmisor es pionera, se convirtió en la llave para expandir redes existentes y preparar el camino para un rango de sistemas nuevos.

Los sistemas de transmisión empotrados en los edificios inteligentes incluyen tecnologías de reconocimiento de voz, sensores avanzados, transmisiones infrarrojas y nuevos tipos de interfaces. Algunos sistemas electrónicos pueden ser empotrados invisiblemente en cualquier parte, entonces esos sensores pueden intercambiar información acerca de los estímulos que están programados para detectar. Estos sistemas, empleados por la arquitectura en la actualidad, en un contexto más visionario también podrían conectarse a la vestimenta del usuario, anunciando así un nuevo axis entre la arquitectura y la moda, signado por la integración del constructor y lo construido como ellos interactúen en un sistema mutuo.<sup>11</sup>

Por esto se puede decir que el vestido diseñado por Chalayan constituye un nexo entre la ropa y le edificio, a través de una tecnología menos sofisticada, fue el primer mecanismo de radio transmisión que

10. Bradley Quinn. *The Architecture of Fashion*. Ed. BERG. New York 2003.

11. Bradley Quinn. *The Fashion of Architecture*. BERG. New York, 2003.

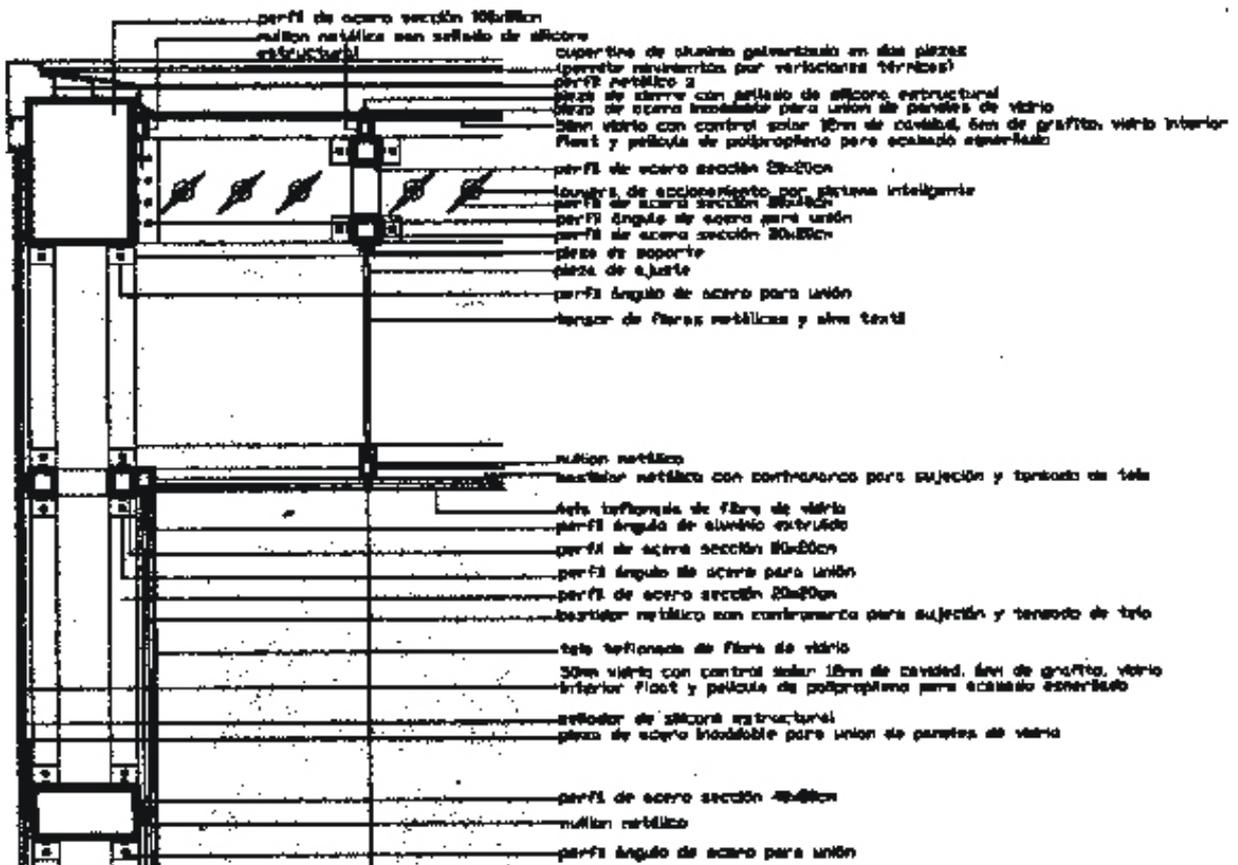
fue presentado como una prenda de moda con total funcionamiento, con la capacidad de interactuar con sensores empotrados en las estructuras arquitectónicas que lo rodea.

...“La tecnología debe ser social antes que técnica”...

Michael Foucault

Retomando el concepto de **“Eco-Tech”**, el filósofo Michael Foucault recalca lo siguiente:...**“La tecnología debe ser social antes que técnica”**... Actualmente esta afirmación tiene total vigencia, debido a que aproximadamente la mitad de la energía que se consume en Europa se destina al mantenimiento de edificios, y como consecuencia de esto, ha comenzado un lento pero gradual **“enverdecimiento” de la arquitectura**, las normas de aislamiento térmico se hacen cada día más estrictas, se está empezando a exigir sello ecológico a materiales y productos de construcción (especialmente en Alemania y Canadá), se han establecido normas de control ecológico de los procesos completos de proyecto y construcción, se van incrementando y endureciendo las inspecciones sobre el rendimiento energético de los edificios en funcionamiento.

En el proyecto del museo nos enfrentamos con otra realidad. Si bien el tema del medio ambiente constituye una preocupación para la Sociedad Central de Arquitectos, aún se están dando los pasos preliminares para crear un nuevo Código de Planeamiento Urbano Ambiental. Aunque cabe destacar el papel que Puerto Madero desempeña aquí, porque al ser un barrio planificado nos brinda una oportunidad única de comenzar a resolver los problemas de desequilibrio que la ciudad padece y sobre todo frenar la crisis ambiental que está amenazando al mundo. Por esto, en el diseño del **Marq**, generamos una **“caja bioclimática”**, donde aplicamos un tipo de tecnología en las caras laterales (fachadas) y otro tipo en la cara superior (cubierta), limitando así el consumo de energía.



12. Catherine Slessor- John Linden. *Arquitectura High- Tech y Sustentabilidad*. Ed. Gustavo Gili S.A.



(A)

- (A) **Loovers de accionamiento por sistema inteligente.** La estructura de la cubierta del museo, está formada por una serie de capas, entre las cuales se ubican el textil “dacrón” con propiedades aislantes térmicas, un sistema de loovers y paneles de vidrio con control solar que van filtrando y controlando la entrada de las radiaciones solares y del calor al interior del edificio. Dichas capas, desde el interior hacia el exterior, son: tela teflonada de fibra de vidrio, bastidor metálico con contramarco para sujeción y tensado de tela, tensores de fibra metálica y alma textil, entramado estructural de acero (sección 20 x 20 cm), estructura de perfiles de acero (sección 80 x 40 cm), entre los cuales se ubican los loovers de accionamiento por sistema inteligente, estructura de perfiles de acero (sección 20 x 20 cm), vidrios de 50 mm con control solar de 12 mm de cavidad, 6 mm de grafito, vidrio interior float y película de polipropileno para acabado esmerilado, piezas de cierre con sellado de silicona estructural, perfiles metálicos Z y cupertina de aluminio galvanizado en dos piezas, que permite movimientos por variaciones térmicas.
- (B) **Estructura de los muros perimetrales del Marq.** Para funcionar como una caja bioclimática, las paredes que encierran el microentorno interno, repiten la misma disposición estructural que la cubierta, exceptuando el uso de *loovers*. Desde el interior hacia el exterior, está conformada por: tela teflonada, “dacrón”; entramado de estructura metálica, cámara para colocar conductos de las instalaciones, entramado de estructura metálica y, por último, los paneles de vidrio de 50 mm con control solar.

En el **Marq** utilizamos la tecnología como estrategia de control ambiental. Se buscó la interacción entre tres aspectos: **arquitectura, tecnología y entorno**, pudiendo establecerse como una “**construcción bioclimática**”. El sistema de *loovers*, que contiene la cubierta por debajo de la lámina de vidrio, va regulando su posición de acuerdo a las radiaciones solares que reciba el edificio durante el día, también se aprovecha el calor radiante local procedente de los ocupantes y la maquinaria, construyéndose de esta manera un “sistema inteligente”, ya que puede predecir las demandas de calefacción y refrigeración y responder de acuerdo a ellas. Además el museo constituye una afirmación del potencial de control ambiental que tiene la tecnología.

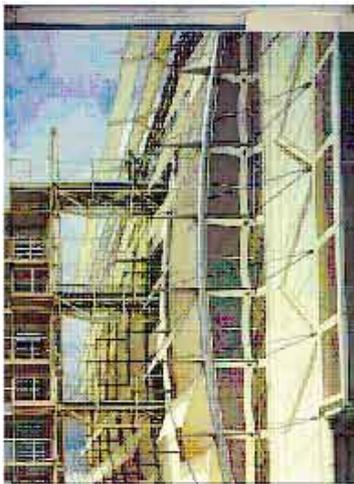
...“La evolución de la arquitectura es el resultado de los avances tecnológicos antes que de la búsqueda de formas idealistas”...  
Gottfried Semper.

En los últimos años la creciente innovación en materia textil posibilita su conexión con otros campos, como la arquitectura, produciéndose así un importante **crecimiento de la arquitectura textil a partir de la concientización ecológica**, que impulsará la tendencia a reemplazar con el textil otros materiales tradicionales para la sociedad industrial, como el acero, el hierro y el vidrio. Desde el punto de vista de la ecología, la preferencia por las construcciones textiles se justifica por su semejanza con los principios y estructuras biológicas.

...“La gestación de estos nuevos productos se halla vinculada tanto al desarrollo de la maquinaria de proceso como a materiales ligados a los avances tecnológicos que surgen en distintos campos del conocimiento”...  
 Joaquín Detrell Cassella<sup>13</sup>.

Entre otras causas, las posibilidades se han multiplicado, por la gran variedad de fabricación y acabados de las estructuras textiles y por el desarrollo de una verdadera ingeniería de proyecto del artículo textil. El trabajo interdisciplinario y el desarrollo de nuevos materiales son la base de esta expansión.

Con la creciente tendencia a interrelacionar diferentes disciplinas, la industria textil se acerca cada vez más a la industria de la construcción. En los últimos años, el aumento de la importancia de los llamados textiles técnicos, aquellos textiles con un alto grado de adaptación a una función específica que responden a grandes exigencias tanto técnicas como cualitativas, es una marcada tendencia. A partir de los años 80 en que se los unificó bajo el nombre de **tech-textiles**, su mercado se triplicó. Esto se debió a la expansión de sus áreas de aplicación y a la sustitución de materiales que resultaban nocivos para el medio. Las áreas en constante expansión y demanda de textiles de alta tecnología, son los geotextiles que se usan como materiales constructivos, (por ejemplo en zonas sísmicas para evitar accidentes en caso de destrucción), o como capas protectoras en los asfaltos, textiles empleados como mobiliarios, textiles para medicina y para la industria en general.



(B)

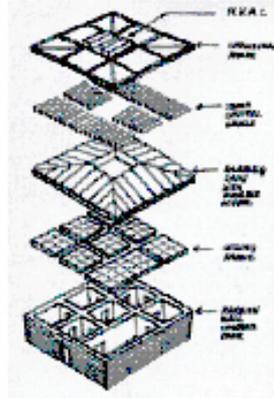


(C)



(D)

13. Susana Saulquin. *La moda después*. Ed. Instituto de Sociología de la Moda. Buenos Aires 1999.



(E)

- (A) **Pabellón del Reino Unido para la Expo '92.** *Nicholas Grimshaw and partners.* En este edificio queda demostrado que las preocupaciones ecológicas y la arquitectura tecnológica no tienen porqué ser excluyentes. Se utilizó la tecnología de la construcción naval, creando unos mástiles curvados de acero y obenques, con una lona de poliéster recubierta de PVC translúcido extendida entre ellos.
- (B) **Pia Myrvoid** colaboró con *Bernard Tschumi*, dándole a sus diseños textiles una expresión arquitectónica. Costruidos en Parc de la Villette en Paris, estos paneles textiles fueron concebidos como abstracciones de muros y cubiertas para definir los límites del espacio público.
- (C) El artista **Do-Ho Suh**, a partir de técnicas de sastrería, creó estructuras arquitectónicas en una escala de gran tamaño. Su trabajo explora las características estructurales de habitaciones y de casas enteras, usando las técnicas textiles para expandir su idea de *“clothing as space”*. Además recreó los interiores de su departamento de *New York* a través de pieles textiles que capturan todo tipo de detalle.
- (D) **Exposición inflable en el museo de Austria**, para el set de transmisión de la radio nocturna. Así como el escenario neumático “flota” 7 metros por encima de la audiencia, redefine el espacio abovedado del museo. Estas estructuras inflables son ideales para pabellones internos y para exhibiciones transportables. Demostrando que los textiles también pueden ser una solución para este tipo de estructuras efímeras y móviles.
- (E) **Galería Cy Twombly.** *Renzo Piano.* Este edificio nos sirve de ejemplo para aclarar el funcionamiento y tecnología aplicados en el **Marq**, a través del sistema de *loovers* y la tela que aplican en la cubierta para controlar las radiaciones solares. La cubierta de este edificio está constituida por una estructura multicapa, que incorpora una elaborada claraboya. Las capas que lo conforman, desde el interior hacia el exterior, son: celdas de tela, piel de vidrio con *loovers* móviles, grilla de control solar, estructura metálica. La capa inferior de la cubierta consiste en una **tela de algodón** blanco sin costuras que, tensada, forma el techo de la galería. La tela fue tejida en Bélgica e instalada por fabricantes de velas locales, utilizando la tecnología marinera tradicional de estrobos y tensores.

Para finalizar, se puede concluir que la **tecnología** es un conector de mucha importancia, entre moda y arquitectura. La tecnología amplía los potenciales que tienen el vestido y el edificio para comunicarse e interactuar, mutuamente y con otros sistemas a la vez. Si tomamos como ejemplo el *“Remote Control Dress”* de Chalayan, podremos entender con mayor facilidad esta relación, el vestido demuestra claramente que la mecanización de las vestimentas en el cuerpo, y su integración en un sistema tecnológico mayor, produce cambios de rangos de prácticas, posibilidades y estéticas.

La conjunción de los avances tecnológicos y la nueva forma de relación entre las personas, van a facilitar el **protagonismo de las individualidades**. En este contexto la búsqueda de satisfacción de los requerimientos personales en los objetos que las rodean, el vestido y el edificio entre ellos, serán de máxima prioridad. En una sociedad en la que tienen plena vigencia la información y la cibernética, el diseño deberá multiplicar sus opciones para cumplir con las exigentes demandas y necesitará por lo tanto diseñadores alertas e informados en el juego de la creación. Una mayor exigencia unida a la necesidad del trabajo interdisciplinario permitirá ordenar la cantidad de elecciones posibles.

En todo el desarrollo del Museo de Arquitectura se trabajó con tecnología de avanzada:

- **Piel textil**, es una estructura ligera compuesta por una membrana textil (dacrón) tensada sobre bastidores vinculada a la estructura principal por medio de anclajes y por una piel de cristal doble con capa interior de polivinil butiral que, a través de un sistema de perfiles estructurales de aluminio, se fija a la misma estructura principal.
- **Loovers**, forman parte de la cubierta del edificio y se ubican por debajo de la lámina de vidrio, va regulando su posición de acuerdo a las radiaciones solares que reciba el edificio durante el día, también se aprovecha el calor radiante local procedente de los ocupantes y la maquinaria. Construyéndose de esta manera un “sistema inteligente”, ya que puede predecir las demandas de calefacción y refrigeración y responder de acuerdo a ellas.
- **Pantallas expositoras**, está compuesto por un cristal líquido disperso polimerizado. Es un producto vítreo translúcido y opaco a la visión, que se convierte en transparente aplicando una tensión eléctrica de 118 V de corriente alterna. Se trata de un vidrio laminado de dos lunas de base termo-endurecidas, incoloras o coloreadas, y de dos láminas de PVB entre las cuales se intercala una película conductora eléctrica con recubrimiento en ambas caras, que encierra cristales líquidos dispersos polimerizados. Estos tienen la propiedad de orientar sus cristales con la tensión eléctrica, haciéndose transparentes y volviendo al estado translúcido al interrumpirse aquella. Todos estos componentes son ensamblados a alta tensión y temperatura para formar un conjunto único y compacto.
- **U Glass**, es un cerramiento con sistema de perfiles de vidrio autoportantes.
- **Vidrios serigrafiados**, son vidrios a los que se le adhieren películas transparentes impresas que poseen, en una o en ambas caras, una textura decorativa que transmite la luz en forma difusa e impide la visión clara, brindando según el dibujo, diferentes grados de luminosidad.
- **Vidrios premoldeados ondulados**, mediante un proceso de premoldeado se permite curvar las piezas de vidrio. Actualmente, debido a la tecnología avanzada, pueden fabricarse de diferente de tamaño, grosor, forma, radio de flexión, entre otras características. Se está estudiando la posibilidad de añadirle a estos vidrios curvos el sistema de templado usado en los vidrios planos.
- **Gradas de altura variable**, mediante un sistema de suspensión se regulan las alturas de los diferentes escalones, agrupándolos de a pares en una misma altura, lo que posibilita que la sala de convenciones pueda utilizarse para distintos eventos. **Semi-esfera para proyecciones**, es un pantalla cóncava sostenida por una estructura reticulada metálica, donde se proyectan imágenes obteniendo una visión en 3D.

Por lo tanto, se puede concluir que el edificio en sí, constituye una muestra de las nuevas tecnologías aplicadas en la construcción. Anhelamos que nuestro edificio se convierta en un hito “emblemático” para la ciudad, por esto, nos apoyamos en la tecnología como sustento para poder alcanzarlo y así utilizar la tecnología como un recurso para controlar el derroche de energía en las construcciones, diáfanos propios del estilo internacional.

## Conclusión

El estrecho vínculo que une la moda a la arquitectura, no es algo reciente sino que se remonta a la época de Vitruvio y, posiblemente, antes. Costumbres históricas revelan esa unión que ya se iba manifestando en el vestido, en algunas prendas ornamentadas y construidas en concordancia con referentes arquitectónicos. Las mujeres de la corte de Henry VIII usaban una forma de vestido inspirada en el arco Tudor, mientras que los hombres usaban sombreros, capas y trajes de la corte que expresaba la arquitectura Gótica. La arquitectura de 1840 fue dominada por los arcos bajos y estructuras de ventanas redondeadas, las mismas curvas planas se distinguieron en las líneas de los vestidos de ese período. James Laver identifica paralelismos con las cúpulas metálicas de Joseph Paxton, entre el pabellón de la gran exhibición de 1851 y la estructura de la crinolina. Paxton no tenía intención de influenciar la vestimenta femenina, pero su diseño inspiró un mecanismo voluminoso que continuó dominando la moda en las siguientes dos décadas. Así como los diseñadores textiles de aquella época asimilaban los principios visuales e intelectuales de la arquitectura en sus prendas, interpretaban ambas disciplinas en términos de una **congruencia de ideas**.

Adolf Loos fue un visionario al identificar paralelismos entre moda y arquitectura. Loos reconoce la primacía del vestido como un resguardo básico, alentando a los arquitectos al primer enlace con los textiles como un método de conocimiento del significado y la estética del resguardo. Después los emplea en la arquitectura para sostener esos principios en las formas construidas. Ambas disciplinas vuelven a sus caminos anteriores, a los paneles textiles arcaicos; adaptados para ser usados en el cuerpo convertidos en ropa, mientras que, sostenidos por fijaciones estructurales, se convierten en edificios. Independientemente de sus modernas perturbaciones y respectivos roles como micro y macro-estructuras, ambas disciplinas guardan sus raíces en la tarea básica de **envolver un espacio alrededor de la forma humana**.

En los comienzos la moda recurría a la arquitectura como fuente de inspiración. Actualmente, esta forma de concepción de la moda cambió, porque las dos disciplinas se alimentan y complementan mutuamente, ninguna prevalece sobre la otra. Por ejemplo, la diseñadora Pia Myrvold colaboró con Bernard Tschumi para brindar a sus diseños textiles una expresión arquitectónica, construyendo en el "Parc de la Villette" de Paris, unos paneles textiles que pueden entenderse como abstracciones de techos y muros para definir los límites del espacio público. Por otro lado, Hussein Chalayan, quien usa los principios arquitectónicos para crear vestimentas semejantes a edificios, utiliza para sus vestidos paneles de plástico, formando una estructura densa que mantiene su forma independientemente de la forma del cuerpo. En este contexto, en el proyecto del **Marq** materializamos la superficie interna de la piel con *dacrón*, un tipo de tela teflonada. El volumen prismático que hace de caja contenedora es concebido como la estructura de un vestido que no se adapta a la forma del cuerpo; la cuestión del ocultamiento y la seducción presente en la piel del edificio es paralela a la del pudor en la vestimenta. El prisma es un caparazón protector que asume la misma función de resguardo que la vestimenta.

Retomando la idea de Loos, podemos intentar una analogía entre el vestido y el edificio encontrando tres componentes básicas: **la envoltura material**, que es en la arquitectura lo que en la moda sería el vestido; **el espacio** contenido sería el correlato del cuerpo; y, finalmente, **las vivencias y las subjetividades** que surgen a partir del recorrido de la obra estaría en relación con el alma de la persona. La envoltura tiene su importancia por la función de protección, de brindar una imagen al entorno, por la cuestión del pudor y del abrigo, y para crear sistemas climáticos. El espacio es la función primordial por la cual es creada la arquitectura. En la moda representa la intimidad que brinda la ropa, el contacto de la piel con la prenda, es decir, es la mediación entre lo interno y lo externo de la persona. Por último las vivencias y subjetividades, que sólo tiene lugar con la presencia del público, confieren a la obra la condición de objeto animado. Sin la envoltura material no existirían ni el vestido ni el edificio, sin el espacio no habría envoltura material ni resguardo y sin vivencias no existirían los espectadores.

Como se ha mencionado a lo largo del trabajo, tanto la moda como la arquitectura son expresiones artísticas que se comunican a través del **lenguaje visual**, comparten un sistema de signos, códigos no verbales de comunicación que transmiten mensajes cargados de significado, el que deberá ser interpretado y decodificado por el usuario o espectador. Como ocurre con el habla, el significado de cualquier edificio o de una prenda de vestir depende de las circunstancias. No se "habla" en un vacío, sino en un espacio y en un tiempo específico, cuyo significado puede verse alterado por cualquier cambio que se produzca en alguno de ellos. No existe moda sin tener en cuenta el espacio donde la persona se mueve y usa la prenda. Tampoco se concibe un edificio como objeto autónomo, encerrado en sí mismo, y exento de todas las experiencias cotidianas en las que está inscripto. La moda es una de esas consideraciones circunstanciales de gran valor para el arquitecto en el momento de proyectar una obra implantada en un

lugar con características específicas, con funciones definidas y ubicado en un contexto determinado. La moda forma parte de la realidad, en consecuencia, la arquitectura no puede hacer caso omiso.

Todas las manifestaciones que se comunican de forma no verbal deben interrelacionarse e intercambiar códigos con los demás componentes del sistema de signos del que forman parte, de esta manera, la arquitectura y la moda deberán tener como prioridad de diseño la relación del objeto dentro de un "espacio" y deberán estar alertas de la convivencia con otros códigos preexistentes. El arquitecto está continuamente obligado a ser distinto de sí mismo, debe convertirse en sociólogo, en político, en antropólogo, en semiólogo... obligado a encontrar formas que se constituyan en sistemas de exigencias sobre las que no ejerce poder, obligado a articular un lenguaje como la arquitectura, que siempre debe decir algo distinto de sí mismo, esto no ocurre con la moda porque la vestimenta deja de anunciar la adaptación del individuo a la vida pública para expresar, en la vida pública misma, la personalidad que todo el mundo reivindica, se trata de jugar con los códigos, de desviarlos de su propio uso convencional para darles un sentido personal; ni en la lengua verbal, que a nivel estético puede hablar sobre sus propias formas; ni en la pintura, que como pintura abstracta puede pintar sus propias leyes; y menos aún en la música, que siempre organiza relaciones sintácticas internas a su propio sistema, el arquitecto está condenado, por la propia naturaleza de su trabajo, a ser quizás la última figura de humanista de la sociedad contemporánea; está obligado a pensar la totalidad, justamente en la medida en que se convierte en técnico-sectorial, especializado, pero en operaciones específicas y no en declaraciones metafísicas.

Para concluir, reafirmo mi opinión sobre la proximidad entre moda y arquitectura, el cambio que se está generando en las tendencias arquitectónicas recientes: **Disolución/ Camuflaje/ Reflexión y Mutación**, ayudan a fortalecer el nexo que las une. En medio de una sociedad que responde a una cultura global, donde se tiende a buscar lo efímero, lo transitorio, lo reciclable, lo inmediato, los diseñadores responden a este nuevo tipo de individuo que demanda todo el tiempo cosas nuevas y que busca renovarse constantemente, aplicando un proceso más corto, el de la propia imagen, o sino otro más largo el de la imagen del entorno construido. Entonces, tanto una disciplina como la otra deberán estar atentas las leyes vertiginosas que están apoderándose del pensamiento de las sociedades actuales y, como ambas son una forma de arte público, un arte para la gente, sus autores deben estar capacitados para hablar el mismo idioma que los individuos que conforman el mundo en que vivimos.