

# P1 Mutaciones amorfas<sup>1</sup>

FRANÇOIS ROCHE, rochedsvsie@wanadoo.fr  
París (Francia), 2000.

FRANÇOIS ROCHE realiza un trabajo tan brillante como de difícil clasificación entre la investigación, la arquitectura y el arte contemporáneo. Su obra se mueve en el territorio de la ambigüedad entre lo que pueda ser considerado un edificio, un acontecimiento natural o fenomenológico y la producción de eventos colectivos. En todo caso, ningún rasgo utópico acompaña sus proyectos, todos desarrollados con la decidida vocación de construirse e incorporarse al sistema natural de la ciudad y la cultura. (Juan Herreros).

«Tuve que admitir la derrota. Algo lo quería de esa manera. También yo era un simple instrumento. El mundo no era más que una maraña infinita de instrumentos. La tregua no perduró más allá del espejismo que realmente era».

*Les Racines du Mal*  
MAURICE G. DANTEC (1995)

Los lugares y los territorios nutren las identidades, las condiciones previas y los afectos que la arquitectura y el urbanismo reprimen y erradican de forma constante. El objeto arquitectónico, que viene reclamando su autoridad desde hace cuatro siglos<sup>2</sup>, ejerce de forma incomparable el poder destructivo de lo moderno sobre lo maduro. Pero al actuar de esta forma marca sus propios límites y su final.

Las numerosas *ortodoxias estéticas* nacidas en la antecámara de la razón y en los vertederos de la ideología no sólo se han vuelto estériles, sino que resultan además criminales en sus discrepancias con la sociedad.

Juzgar cada operación sobre la validez teórica de ciertas hipótesis no resulta una tarea sencilla, rodeados, como estamos, por un surtido enorme y siempre creciente de hechos y artefactos. Los signos y las referencias no deben ser prefijados a modo de referencia simbólica, sino que tienen que ser descubiertos en tiempo real, sobre cada *lugar* concreto.

La arquitectura no sabe cómo, no puede sustituir la cultura moderna de forzar el lugar, no sabe volverse más sensible a aquello que está atropellando; esta cantinela viene sonando desde el comienzo. En fin, un error genético... Los horizontes del mundo de la percepción, de la corporeidad y del lugar han sido demasiado poco a menudo medios para la producción.

Territorializar<sup>3</sup> la arquitectura no significa cubrirla con los trapos de una nueva moda o estilo, que aun en esencia manteniéndola, la alejen formalmente de los estilos y modas ya consumidos. Territorializar la arquitectura con vistas a dotar al lugar de un contenido social, cultural y estético<sup>4</sup> significa insertarla en aquello que estuvo a punto de destruir y extraer del paisaje (ya sea urbano o de otro tipo) lo esencial de la construcción; bien sea a través de las esencias físicas y materiales que lo forman o bien a través del clima, los materiales, las percepciones y los afectos.

No se trata de una regresión histórica ni de una proyección hacia el futuro, sino de una actitud que se autoafirma en aquello a lo que no pertenece, sobre el filo de la navaja, en permanente equilibrio. Es un proceso que se renueva en cada nuevo lugar tomando una actitud *in situ* que va más allá de un mero código estético novedoso. Desde aquí, podemos desarrollar un desplazamiento radical de nuestra función.

Identificar aquello que caracteriza un lugar es ya interpretarlo y avanzar una forma de trabajo. Pero vincular el ser a su ecosistema tan sólo puede ahorrarnos la vinculación del cuerpo al cuerpo de la arquitectura.

Este proceso de mimesis reactiva no es una simulación del juego del *cadáver exquisito*, un avatar visual que desaparece y se camufla con una coartada ecológica. Su habilidad para controlar un territorio sin avasallarlo depende de la confusa identidad que desarrolla sobre él, de las transformaciones que lleva a cabo, del desequilibrio que suponga su implementación, de la ambigüedad de la red que hayan atravesado los materiales en los procesos de extracción y transformación.

Este antídoto contra el cuerpo separado (BERQUE, 1995), autónomo, este proceso de producción *vivo* no podría ser operativo de no estar nutrido por estos materiales activos: «disponemos de la imagen de los materiales... el lugar les da nombre y la mano los conoce» (BACHELARD, 1942).

<sup>1</sup>Este texto se encuentra disponible en la red en la página de R&SIE, [new-territories](#), tanto en inglés como en francés.

<sup>2</sup>La geometría perspectiva de Brunelleschi es la responsable de esto, al racionalizar los instrumentos de producción y de dominación de la arquitectura sobre el lugar. La regla de la representación visual debería ser sustituida por las percepciones corporales.

<sup>3</sup>Ver el concepto de ecosofía desarrollado por Felix Guattari; el autor sostiene que la arquitectura ha *implosionado* y está condenada a ser zarandeada y rasgada en todas las direcciones.

<sup>4</sup>En el sentido atribuido a esta expresión por M. Maffesoli en *Du Temps des tribus*: «La historia puede promover una moral (una política) del espacio en favor de la estética y exudar la ética».

Con el objetivo de que estas *estériles* proposiciones no sumen ni resten, sino que más bien extraigan y con vistas a que el objeto arquitectónico pueda estimular la realidad, como un alma gemela del territorio deformado, en suspenso sobre él, deberíamos, quizás, trasladar el origen de las referencias arquitectónicas hacia una precondition que sentencie: «lo que existe».

Durante varios años hemos buscado el instrumento que nos permita explorar el acto mínimo, algo situado entre el *suficiente* y el *no demasiado*, que permita que el cambio territorial que produce la arquitectura se empape en las geografías previas, que posibilite que el desarrollo pueda encontrar su propio camino y fundirse con aquello que de otra forma dominaría, que exagere los temas de la mutación y la identidad.

Hemos perseguido un instrumento que nos permita introducir estrategias de hibridación y mimesis en el *aquí* y *ahora* de cada situación concreta. Viendo las distintas manipulaciones a que se ve sometida la historia y que afectan tanto a la moral como a la herencia, la geografía y la cartografía (y no el calco, como nos recuerdan Deleuze y Guattari<sup>5</sup>) siempre nos han parecido herramientas más operativas.

Pero comprobar las diferencias entre el lugar existente y su futuro, contraponiendo la imagen del contexto desnudo y la imagen (en fotomontaje) que incluye el proyecto de arquitectura, como la demostración de una economía en proceso, no nos resulta suficiente. No hemos sido capaces de comprender el proceso como un análisis de hipótesis sucesivas.

A pesar de formular escenarios de hibridación (Fresnoy, Magasins Généraux, *Casa en los árboles*, Berlín, Sarcelles...), no acabábamos de encontrar el método. Las mutaciones no sólo eran incapaces de hacerse evidentes a través de los movimientos que las habían generado, sino que además, los documentos y el análisis final podrían, dado su carácter aislado, dar lugar a la interpretación del proyecto como un artefacto descontextualizado.

Los procesos de distorsión originados a través del *morphing* provienen de este proceso incompleto y abren un amplio abanico de posibilidades. Superada la fascinación por la herramienta tecnológica y la metamorfosis artificial que es capaz de crear, hemos adquirido la experiencia que nos permite aprovechar su función reveladora y operativa. Cuanto más *engañoso* resulte la transformación generada por el *morphing*, cuanta más inercia haya en el movimiento, el proyecto arquitectónico parecerá más dominado por la situación previa. Cuanto más legible es la lógica interna del *morphing*, la proyección resulta, hasta el momento, más desterritorializada. A diferencia de un mero instrumento de representación, el *morphing* revela hasta qué grado las hipótesis resultan descontextualizadas y en un tira y afloja entre la deducción y la inducción, ofrece una relectura de las fases sucesivas que valida o invalida la idoneidad de cada decisión, en una estrategia de *trabajar con para hacer menos*<sup>6</sup>. No se trata ya de explorar el contraste entre el objeto y su contexto, como si se tratara de dos hipótesis distintas, sino de enlazarlos en el propio proceso de transformación.

El proyecto ya no es el resultado de proyecciones abstractas, sino una distorsión de lo real. La página en blanco y la pantalla vacía no tienen razón de ser.

Este *software* necesita un cuerpo, una matriz física genérica. La piel<sup>7</sup> de la imagen fotográfica, cartográfica se transforma y sufre una metamorfosis por aspiración (*aspiration* en *Aqua Alta*, Venecia), por escarificación (*scrambling*, *Granja en Evolene*, Suiza), por inundación (*overflow*, *Restaurante en Japón*), por extrusión y contracción (*Casa Tave* y *Museo Mado* en Isla Reunión), por pliegues (*museo Soweto* en Sudáfrica), por pilosidad creciente (*growing pilosity*, en la *Torre en París*), por territorios compartidos (*shearing Territory*, en la *casa Barak* en Francia (lámina 1) y el *urbanismo de Rotterdam*)...<sup>8</sup>

Los *píxeles*, elementos fractales de la realidad, se recolocan a través de una serie de mutaciones genéticas. El contexto ya no es idealizado, conceptualizado o historizado, es el sustrato de su propia transformación. Ésta es una diferencia política. El instrumento virtual se vuelve, paradójicamente, un principio de realidad.

Unas palabras para explicar esto. El *morphing* es la base de un *software* que hace posible fundir la imagen A con la imagen B a través del movimiento topológico de los nodos de una malla. Con la técnica de la *deformación* (*warping*<sup>9</sup>), que es una variante del proceso, se hace posible producir esta alteración, pero sin ser conscientes del resultado B. La imagen A puede pues ser distorsionada y manipulada de forma sencilla cuando entra en contacto con un programa y un escenario, pero no puede eludir ni resistirse a su propia dimensión física ni a su materialidad. Hablamos aquí precisamente de este amorfismo.

Presentar las condiciones de una hibridación y de una transformación que son paradójicamente estáticas y que, en virtud de la movilidad/inmovilidad que crean, revelan en el mejor de los casos las distintas consecuencias de la

<sup>5</sup>«El rizoma es algo diferente, trazar un mapa y no calcar... Si existe un contraste entre trazar un mapa y calcar es porque el mapa se encuentra en su totalidad orientado hacia un experimento relacionado con la realidad. El mapa no reproduce un subconsciente replegado sobre sí mismo, lo construye» (DELEUZE; GUATTARI, 1980).

<sup>6</sup>La expresión francesa original es: «Faire avec pour en faire moins» (R, DSV&SIE, 1994b).

<sup>7</sup>«Rasgan el cuerpo desde dentro y buscan un agujero por el que escapar, ella lanza sus manos sobre el cuerpo y vibran bajo sus dedos; ella los empuja hacia las articulaciones, hacia las cavidades del estómago y la garganta, ahí los destruye, su puño presiona sobre la piel que, salpicada de sangre en su interior, se enfría» (GUYOTAT, 1967).

<sup>8</sup>N. del T. Existe una recopilación de imágenes de los distintos proyectos de R&SIE en los siguientes apartados de la página **new-territories: Genetic, Flux** y el **Album de la Jeune Architecture**

<sup>9</sup>N. del T. El *warping* es una técnica de tratamiento de imágenes, tanto en 2D como en 3D. Existe un programa de uso libre para Linux, *XMRM*, disponible en <http://es.tldp.org> que puede resultar útil en el inicio a esta técnica.

identidad y la geografía previas, equivale a la producción de un estado crítico tanto en los procesos de *desarrollo territorial* como en los procesos de utilización o malversación de la tecnología.

No hacer nada plantea preguntas y problemas. Realizar operaciones sobre un mapa, a través de estas *mutaciones amorfas*, es como hacer cosas desde el ángulo negativo, sin las destrezas prefiguradas y aceptadas. El modelo establecido nos obliga a enfocar nuestras destrezas hacia otros campos (mecanismos sociales, economía política y desafíos territoriales). Este proceso abre áreas de investigación que podrían desenredarnos del dictado de la proyección moderna (soporte y coartada de la arquitectura del siglo XX), que mezcló el programa con la declaración de funciones. Convertir el objeto arquitectónico en algo ambiguo, y forzarlo más allá de la realidad, supone cuestionar nuestra propia percepción<sup>10</sup>.

Nada me parece más pertinente que una arquitectura que asuma estas ambigüedades. La estructura binaria del pensamiento predominante que trabaja sobre parejas de antítesis tales como la herencia y la modernidad o la servidumbre y la dominación ha implosionado. Las transformaciones del cuerpo y de su sexualidad, para las que se utilizan silicona y colágeno de forma diametralmente opuesta a aquella que representaba el ciber-robot de *Metrópolis*, son el rastro a seguir. La prótesis contemporánea se construye con el propio tejido de la carne y las transformaciones cutáneas se moldean con piel artificial.

No se niega el cuerpo, se exagera y se hipertrofia. La tecnología nos permite, a través de estas *mutaciones amorfas*, reorientar procesos y escribir guiones que reactiven el concepto de *localismo*, no para volver a servir platos que ya quedaron fríos o crear modelos para museos, sino para generar un localismo emocionante, construido a partir de contradicciones<sup>11</sup>, respeto y membranas reactivas dentro de una topografía elástica. Identificar aquello que caracteriza el lugar utilizando estas nuevas herramientas equivale a poner en marcha un nuevo método operativo. Así que, no tiene demasiado sentido hacer mucho más.

## Proyectos

### *Shearing*

#### Compartiendo:

Sommières, 2001 (Francia).

Arquitectos: R&SIE... París.

Equipo creativo y socios implicados: François Roche, Stéphanie Lavaux, Alexandre Boulin, Olivier Legrand.

Ingeniería: Abaca Engineer.

Construcción: Christian Hubert de Lisle.

Superficie bruta: 160 m<sup>2</sup>.

Clientes: Ami y Judith Barak.

Presupuesto: 0,16 millones de dólares estadounidenses.

Diseño de una vivienda para Judith y Ami Barak, director de un centro de arte en Montpellier, en el sur de Francia.

Escenario:

- Exageración del paisaje a modo de un nuevo pliegue geológico que permita camuflar del edificio.
- Diseño de una vivienda como si de una capa compartida de roca solevantada sobre una pared pétreo preexistente en el medio del campo se tratara.
- Empleo de los métodos constructivos propios de las tiendas de campaña para materializar un elemento de protección climática dentro del cual se desarrollan los espacios habitables.

### *Dustyrelief B-mu*

#### Relieve polvoriento B-mu

Bangkok, Tailandia, 2002.

Diseño de un Museo de Arte Contemporáneo.

<sup>10</sup>Una instalación sobre las escaleras. Se colocaron las alfombras, se modificó sutilmente la altura de los escalones, las alfombras se colocaron nuevamente. Un trabajo sobre la disociación de los sentidos, entre lo que se percibe (los hilos) y lo que se siente (una topografía en movimiento) (R, DSV & SIE, 1994a).

<sup>11</sup>«Cómo vivir siguiendo, no sin fascinación, el avance de los *bulldozer* sobre la selva amazónica y militar en su protección... y permanecer sobre el filo de la navaja. Debemos trabajar sobre esta dimensión tan terriblemente humana. Una actitud abiertamente esquizofrénica que nos proteja de la trampa de la conciencia limpia, del activismo ambiental y de las formas destructivas de extremismo» (ROCHE, 1998).

FIGURA 1: *Shearing*

Equipo creativo: François Roche, Stéphanie Lavaux, Jean Navarro, Pascal Bertholio.

Arquitecto local: A49, Bangkok.

Paisajismo: Michel Boulcourt, París.

Diseño de mobiliario: Mathieu Lehanneur, París.

Diseño de la estructura metálica: Nicolas Green, París y Londres.

Iluminación: ACT, B. Lalloz.

Cliente: Petch Osathanugrah, Bangkok.

Superficie bruta: 5.000 m<sup>2</sup>.

Escenario:

- Diseño de un relieve caótico cuyo cálculo se basa en el movimiento aleatorio de partículas, ofreciendo el aspecto de un ectoplasma gris puro bajo la iluminación gris del cielo de Bangkok.
- El edificio captura el polvo atmosférico de la ciudad sobre una superficie construida con una celosía de aluminio que emplea un sistema electrostático (100.000 voltios e intensidad de corriente nula).
- Se lleva al límite el diseño del ambiente esquizofrénico que queda entre el interior (cubos blancos y laberintos diseñados con geometría euclídea) y el exterior (relieve polvoriento de una geometría topológica); se emplea esta protección solar monolítica, esta interfaz, como sala de exposición interior/externo.

## **Hybrid Muscle**

### **El juego**

Philippe Parreno (<http://www.airdeparis.com/parreno.htm>) y François Roche, 2003.

Es la historia de un futuro alternativo, perdido en un campo de arroz tailandés.

Trata de dos gemelos siameses:

*Hybrid Muscle (Musculatura Híbrida)*, R&Sie... , 2003, el refugio que produjo una película.

*The Boy from Mars (El chico de Marte)*, Philippe Parreno, 2003, la película que produjo un refugio.

### **Musculatura híbrida (Hybrid Muscle)**

Chang Mai, Tailandia, 2003.

Contexto: *The Game* (El juego), François Roche y Philippe Parreno.

Arquitectos: R&Sie... .

Construcción: Christian Hubert de Lisle, ADS.

Equipo creativo: François Roche, Stéphanie Lavaux, Jean Navarro.

Superficie bruta: 130 m<sup>2</sup>.

Presupuesto: 65.000 dólares estadounidenses.

Construcción de un espacio de trabajo y de exposición que genere su propia electricidad y que por tanto quede *desenchufado* de la red general. Encargo privado.

Escenario:

- Construcción de un *motor* animal movido por la energía muscular de un paquidermo. Almacenaje de la energía mecánica a través de la elevación de un contrapeso de acero de dos toneladas. Transformación de



FIGURA 2: *Dustyrelief B-mu*



la energía mecánica en energía eléctrica. La máquina tiene la capacidad suficiente para hacer funcionar diez bombillas convencionales, un ordenador portátil y teléfonos móviles.

- Ventilación natural a través de la vibración de las capas de fachada construidas con láminas de elastómero que trabajan de la misma forma que los alojamientos temporales hechos con hojas de teca.

Postscript, 2003:

- Un bufalo albino sustituyó al elefante (el suelo del campo de arroz resultaba demasiado frágil para un paquidermo).
- El sistema de contrapeso se redujo a tres toneladas en una única localización por razones de seguridad.
- Debido a problemas presupuestarios se abandonó el sistema neumático para el movimiento de las láminas plásticas de fachada.



FIGURA 3: *Hybrid Muscle*

## **Green Gorgon**

### **Medusa Verde (Green Gorgon)**

Laussane, 2005.

Arquitectos: R&Sie... , París, Mandataire François Roche, Stéphanie Lavaux, Jean Navarro, en asociación con Philippe Parreno, artista, París &

Guscetti et Tournier, Bureau d'Ingenierie, Carouge, Suiza.

VP & Green, París, ingeniería de fachada.

Klaus Daniels, HL Technik, Munich, Alemania, ingeniero térmico.

Michel Boulcourt, paisajista, París.

Mark Dion, artista, EE.UU.

Mathieu Lehanneur, París, diseñador GPS.

Sergio Ochatt, París, botánico.

Ami Barak, París, museógrafo.

Colaboradores: Miguel Ángel Muñoz, Quck Zhong-Yi, Kika Estarellas, Maud Godard, Julien Jacquot.

Cliente: Cantón de Vaud, Ayuntamiento de Lausanne, Suiza.

El nMBA es la emanación de un biotipo lacustre. El reflejo en el agua de ramas y de formas ondulantes y retorcidas fue la imagen que sirvió como punto de partida del proyecto. Un sueño extraño y encantador, el cabello de Ofelia o alguno de esos cuentos de hadas de los Grimm que acontecen en medio del bosque.

Al mismo tiempo que te atrae, te produce temor. . .

El nMBA es un lugar de ilusiones; existe en el punto en donde convergen *lo salvaje, la maleza, lo urbanizado y lo artificial*. Se entremezclan entre ellos y forman una maraña, un espectáculo de variedades, un edificio-paisaje, *El jardín de los senderos que se bifurcan*, haciendo referencia a la novela de JORGE LUIS BORGES (1941).

El tiempo se relentiza, los caminos se multiplican y el museo se despliega. Como en la Misteriosa Casa Winchester, donde las paredes pueden ser atravesadas, aparecen escaleras secretas y tras puertas escondidas se descubren habitaciones olvidadas.

#### El museo:

Entrelazado como un rizoma, en continuo crecimiento como un yacimiento de coral y enredado como los bichos-palo formando un enjambre.

La disposición geométrica del proyecto favorece la diversidad de la colección y permite su distribución y redistribución. Lo más importante es destacar que esta *maraña* tridimensional es la herramienta estructural que permite acomodar los distintos horarios del museo. Numerosos filamentos crean un circuito oculto que se inclina y se mantiene suspendido entre los distintos niveles y horarios.

La forma del museo se basa en la coqueta representación. Es a la vez un tobogán, una casa encantada y un palacio de hielo donde uno pierde cualquier noción del espacio. Es una curiosidad que liga la dimensión popular del lugar con un parque de atracciones. Pero el nMBA es también una herramienta de trabajo: una herramienta para la meditación, la sensación y el descubrimiento puesta a disposición de las distribuciones, los cambios y el *envolver y desenvolver* de la realidad cognitiva y de la discursividad. Naturaleza o naturalezas. . .

Más un paisaje que un urbanismo; más un bosque que arquitectura. El proyecto juega con sus distintas naturalezas.

- *La maleza* que se transforma en los bosques del lugar y que es entonces habitada por animales, como en un mundo anfibio que se ha emancipado del agua, apareciendo de forma libre y espontánea.
- *Naturaleza urbana* de alineaciones, plazas, parques y jardines, de un organismo vivo sometido a las distintas composiciones de un sistema urbano.
- *Naturaleza artificial* de la epidermis verde que envuelve el edificio, una especie de piel biodinámica (particiones vegetales verticales sobre substratos micro-regados de forma independiente). Más allá de la fusión y confusión que genera con el entorno natural, ofrece la ventaja, como nuevo material arquitectónico, de filtrar la contaminación ambiental y de purificar la atmósfera.
- *Naturaleza encantada* (sortilegios malignos, encantamientos y otros miedos infantiles), podemos acceder a los jardines aun cuando el museo se encuentra cerrado.

Reconocer estas naturalezas diversas producirá las formas de entretejer los variados estados del territorio (por ejemplo, las ferias, las piscinas, los lagos, los bosques, etcétera).

## Bibliografía

BACHELARD, GASTON

1942 *L'Eau et les rêves, Essai sur l'imagination de la matière*  
París

BERQUE, AUGUSTIN

1995 ‘‘La vue, est-elle souveraine dans l’esthétique paysagère?’’  
*La Théorie du paysage en France, 1974-1994*. Alain Roger (dir); Seyssel, Champ Vallon

BORGES, JORGE LUIS

1941 ‘‘El jardín de senderos que se bifurcan’’  
*Ficciones*. Reedición 2004: Ancora Delfín, Barcelona

DELEUZE, GILLES; GUATTARI, FELIX

1980 *Capitalisme et Schizophrénie, tome 2: Mille Plateaux*  
Les Éditions de Minuit, Collection Critique

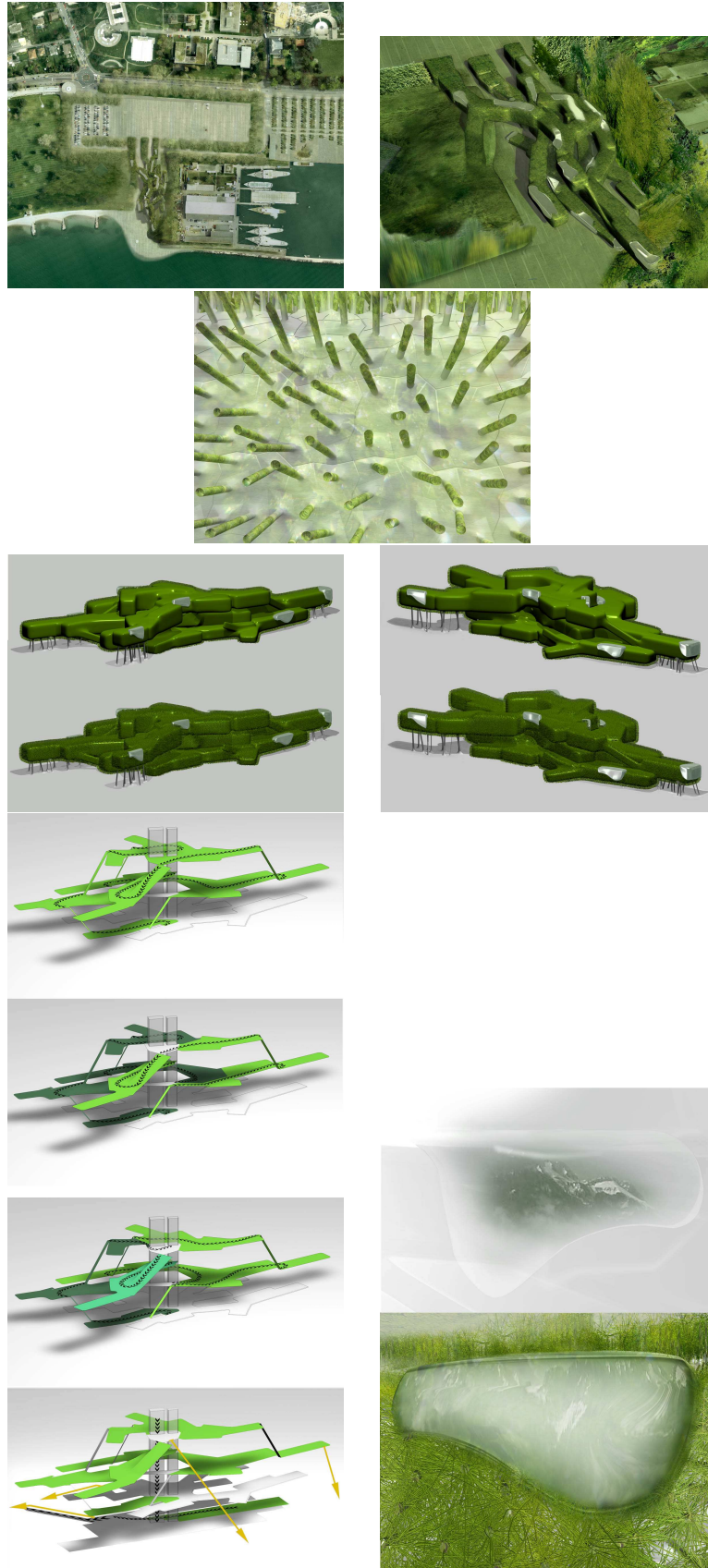


FIGURA 4: *Green Gorgon*



GUYOTAT, PIERRE

1967 *Tombeau pour cinq cent mille soldats*

L'imaginaire, Gallimard

MAFFESOLI, M.

1988 *Du Temps des tribus (Le déclin de l'individualisme dans les sociétés postmodernes)*

Paris. Troisième édition: éd. La table Ronde, Paris, 2000 ISBN 2-7103-0994-7

ROCHE, FRANÇOIS; DESDAVY, GILLES; LAVAUX STÉPHANIE (R, DSV&SIE)

1994a «L'hiver de l'amour»

*Paysage*, n°2, mars (après une exposition dans le Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris)

ROCHE, FRANÇOIS; DESDAVY, GILLES; LAVAUX STÉPHANIE (R, DSV&SIE)

1994b *L'Ombre du Caméléon (Trash Mimesis)*

IFA/Karédas, Paris (exposition organisée par l'IFA)

ROCHE, FRANÇOIS; MIMRAM, MARC

1998 *Territoires, Aménagements-Déménagements*

mini-PA n°19, Pavillon de l'Arsenal, Paris