

Universidad Politécnica de Madrid

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

Atlas de Exodus

Tesis Doctoral

Carlos García González

Arquitecto

2014



Departamento de Proyectos Arquitectónicos

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid

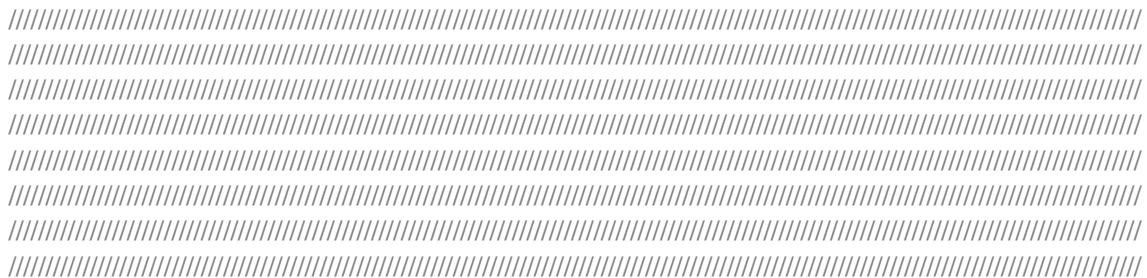
ATLAS DE EXODUS

Carlos García González

Arquitecto

*Director: **Juan Herreros**, Catedrático de Universidad.*

2014



TRADUCCIÓN DE LA MEMORIA DE “ÉXODO, O LOS PRESOS VOLUNTARIOS DE LA ARQUITECTURA”

Traducción de Carlos García González a partir del texto encontrado en el libro SMLXL.

Rem Koolhaas, Architectural Association, Londres, 1972.

PRÓLOGO

Una vez una ciudad fue dividida en dos partes.

Una parte se convirtió en la Mitad Buena, y la otra en la Mitad Mala.

Los habitantes de la Mitad Mala empezaron a acudir en masa a la parte buena de la ciudad ahora dividida, constituyendo rápidamente lo que fue un éxodo urbano.

Si esta situación se hubiera prolongado, la población de la Mitad Buena se hubiera duplicado mientras que la Mitad Mala se hubiera convertido en un pueblo fantasma.

Después de que todos los intentos por interrumpir esta indeseable migración hubieran fallado, las autoridades de la parte mala hicieron un desesperado y salvaje uso de la arquitectura: construyeron un muro alrededor de la parte buena de la ciudad, haciéndola completamente inaccesible a sus individuos.

El muro fue una obra maestra.

Originalmente no fue más que algunas patéticas cadenas de alambre de púas puestas en la línea imaginaria de la frontera, pero sus efectos psicológicos y simbólicos eran infinitamente más poderosos que su apariencia física.

La Mitad Buena, ahora vislumbrada sólo por encima del obstáculo desde una distancia angustiosa, se hizo aún más irresistible.

Aquellos atrapados, dejados atrás en la triste Mitad Mala, se obsesionaron con vanos planes de escape. La desesperanza reinaba en el lado equivocado del muro.

Como tantas veces antes en la historia de la humanidad, la arquitectura era el culpable instrumento de la desesperación.

ARQUITECTURA

Es posible imaginar una imagen reflejada de esta arquitectura aterradora, una fuerza tan intensa y devastadora, pero usada al servicio de intenciones positivas.

División, aislamiento, desigualdad, agresión, destrucción, todos los aspectos negativos de la pared, podrían ser los ingredientes de un nuevo fenómeno, la guerra contra las condiciones adversas de arquitectura, en este caso Londres. Esto sería una arquitectura inmodesta,

comprometida con la provisión de alternativas totalmente deseables más que con tímidas mejoras.

Los habitantes de esta arquitectura, aquellos lo suficientemente fuertes como para amarla, se convertirían en sus Prisioneros Voluntarios, estáticos en la libertad de sus límites arquitectónicos.

Contraria a la Arquitectura Moderna y sus desesperados nacimientos posteriores, esta nueva arquitectura no es ni autoritaria ni histórica: es ciencia hedonista de diseño de instalaciones colectivas que acomodan plenamente los deseos individuales.

Desde el exterior esta arquitectura es una secuencia de monumentos serenos, la vida en el interior produce un continuo estado de frenesí y un delirio ornamental decorativo, una sobredosis de símbolos.

Será una arquitectura que generará sus propios sucesores, milagrosamente cuidadosos arquitectos de su masoquismo y odio a sí mismos.

LOS PRISIONEROS VOLUNTARIOS

Este estudio describe los pasos que tendrán que ser adoptados para crear un oasis de arquitectura en un Londres que ya ha tocado fondo.

De pronto, una franja de intensas aspiraciones metropolitanas pasa por el centro de Londres. Esta franja es como una pista de aterrizaje de la nueva arquitectura de los monumentos colectivos. Dos muros encierran y protegen esta zona para conservar su integridad y evitar cualquier contaminación de su superficie por el organismo canceroso que amenaza con engullirla.

Pronto, los primeros internos suplican ser admitidos. Su número crecerá rápidamente hasta convertirse en un flujo imparable.

Somos testigos del Éxodo de Londres.

La estructura física de la vieja ciudad no será capaz de soportar la continua competencia de esta nueva presencia arquitectónica. Londres tal como la conocemos se convertirá en un conjunto de ruinas.

ÁREA DE RECEPCIÓN

Después de cruzar el Muro, los fugitivos exhaustos son recibidos por atentos guardias en el vestíbulo entre el Área de Recepción y el Muro. La atmósfera de consuelo de esta sala de espera es un suspiro arquitectónico de alivio. El primer paso en el programa de adoctrinamiento del otro lado del muro entonces se realiza: los recién llegados ingresan en el Área de Recepción.

A la llegada a todos se les ofrece una espectacular bienvenida.

Las actividades dentro del Área de Recepción exigen una formación mínima para los recién llegados, que sólo se logra abrumando a sus sentidos que vienen desnutridos. La capacitación es administrada bajo la más hedonísticas condiciones: lujo y bienestar.

La zona de recepción está permanente visitada por aficionados, quienes a través de sus negocios ejercitan un estado inspirado de inventiva política, de los que la Arquitectura se hace eco. Los sentidos están desbordados por el pensamiento.

La única preocupación de los participantes son el presente y el futuro de La Franja: ellos proponen refinamientos arquitectónicos, ampliaciones, estrategias. Grupos excitados elaboran propuestas en salas especiales, mientras que otros modifican una maqueta continuamente. Los programas más contradictorios se fusionan sin compromiso alguno.

ÁREA CENTRAL

El techo del Área de Recepción, con acceso desde su interior, es un plano elevado desde el que se puede experimentar la decadencia del casco antiguo de la ciudad y el esplendor físico de La Franja.

Desde aquí, una escalera gigantesca desciende a un fragmento conservado del viejo Londres. Estos edificios antiguos proporcionan un alojamiento temporal para los recién llegados durante su período de formación: la zona es una esclusa ambiental.

PLAZA DE CEREMONIAS

El otro lado de la cubierta (oeste) está completamente vacío, a excepción de la torre de la Estación de Interferencias, que protegerá a los habitantes de La Franja de la exposición electrónica del resto del mundo. Este plaza de color negro dará cabida a una mezcla de ejercicios físicos y mentales, una especie de Juegos Olímpicos conceptuales.

LA PUNTA DE LA FRANJA

Es la primera línea de la guerra arquitectónica librada en el viejo Londres. Aquí, el impío progreso de La Franja realiza un milagro diario; la rabia correctora de la arquitectura tiene su punto más intenso. En una confrontación continua con la vieja ciudad, las estructuras existentes son destruidas por la nueva arquitectura, y las peleas triviales se producen entre los habitantes de la vieja Londres y los Prisioneros Voluntarios de La Franja. Algunos monumentos de la civilización antigua se incorporan a la zona después de la rehabilitación de sus cuestionables propósitos y programas.

Una maqueta de La Franja, continuamente modificada con la información recibida del Área de Recepción, transmite estrategias, planos e instrucciones. La vida en los cuarteles de la Punta de La Franja puede ser dura, pero la continua creación de este objeto, deja a sus creadores exhaustos de satisfacción.

EL PARQUE DE LOS CUATRO ELEMENTOS

Dividido en cuatro plazas, el Parque de los Cuatro Elementos desaparece bajo tierra en cuatro gigantes pasos.

La primera plaza, "Aire", consiste en varios pabellones hundidos cubiertos de complejas redes de conductos que emiten varias mezclas de gases que crean experiencias aromáticas y alucinógenas. A través de sutiles variaciones en la dosificación, densidad, y tal vez incluso el color, estas nubes de volátiles aromas pueden ser modificadas o prolongadas como si fueran instrumentos musicales.

Estados de ánimo de euforia, depresión, serenidad, y receptividad pueden ser evocados invisiblemente en secuencias y ritmos programados o improvisados. Chorros de aire verticales proporcionan protección ambiental sobre los pabellones.

Idéntica en tamaño a la primera plaza, pero hundida bajo la superficie está el "Desierto", una reconstrucción artificial de un paisaje egipcio, simulando sus condiciones mareantes: una pirámide, un pequeño oasis, y un órgano de fuego - una estructura de acero con innumerables tubos de salida de llamas de diferente intensidad, color y calor. Se usa por la noche para ofrecer un espectáculo pirotécnico visible desde todas las partes de La Franja, un sol nocturno. Al final de cuatro cuevas lineales, máquinas que producen espejismos proyectan imágenes de ideales deseados. Los que están en el Desierto que entran en los tubos corren para alcanzar estas santas imágenes. Pero el contacto real nunca puede ser establecido: corren sobre un cinturón que se mueve en dirección opuesta, a una velocidad que aumenta a medida que se reduce la distancia entre espejismo y los corredores. Las energías y los deseos frustrados tendrán que ser canalizadas en actividades sublimadas. (El secreto de que la pirámide no contiene un tesoro dentro de su cámara deberá ser guardado por siempre.)

Aún más profundo en la tierra está "Agua", una piscina cuya superficie está permanentemente agitada por el movimiento regular, pero variable, de una de sus paredes, produciendo olas de proporciones a veces gigantescas. Este lago es el dominio de algunos buscadores de placer, que se han vuelto totalmente adictos al desafío de las olas. Día y noche, los sonidos de este mar interior sirven como fondo acústico de las actividades de La Franja.

La cuarta plaza, en la parte inferior de la fosa, "Tierra", está ocupada por una montaña vagamente familiar, su cumbre precisamente se nivela con la superficie de La Franja. En la parte superior, un grupo de escultores debaten el busto de quién tallar en la roca, pero en la atmósfera acelerada de esta prisión, nadie es tan importante durante el tiempo suficiente y los escultores nunca llegan a conclusión alguna.

Las paredes de esta cavidad repiten la historia de este lugar, ya pasada, como una cicatriz; parte de la ahora desierta línea de Metro se suspende en este vacío. En lo profundo de otros muros, viviendas en cuevas y cavernosos lugares de reunión están tallados para acomodar ciertos misterios primordiales.

Después de andar en espiral a través de las cuatro plazas, el viajero es devuelto por una escalera mecánica a la superficie.

PLAZA DE LAS ARTES

Dedicada a la creación acelerada, la evolución, y la exhibición de objetos, la Plaza de las Artes es la zona industrial de La Franja – un espacio urbano abierto, pavimentado con un material sintético que ofrece un alto grado de confort a sus usuarios. Dispersos sobre esta superficie se encuentran los edificios donde la gente va para satisfacer su amor por los objetos.

Hay tres grandes edificios en la plaza. Uno es viejo, siempre ha sido un museo. Los otros dos fueron construidos por los Prisioneros Voluntarios. El primero sobresale de la superficie; fue construido con los materiales del segundo, que fue excavado en la Plaza y de hecho es el interior del primero. A primera vista es imposible entender que estos edificios gemelos son uno sólo, y esto no es un secreto. Cooperativamente formando un instrumento para el adoctrinamiento de la existente cultura, muestran el pasado de la única manera posible: exponen su memoria permitiendo que sus provocativos vacíos puedan ser rellenados con las explosivas emociones de los espectadores. Ellos son una escuela.

La densidad y la impenetrabilidad del primer edificio intensifica las expectativas de los estudiantes que llegan y que esperan fuera, al otro lado de sus puertas, mientras que el vacío aparente de la segunda provoca ansioso suspense. Los visitantes, impulsados por una fuerza irresistible, inician un viaje bajando por las escaleras mecánicas que enlazan con una serie de enigmáticas galerías metiéndoles en una exploración de los rincones más misteriosos de la historia. En la galería inferior, se descubre un interior sin fondo; nuevas galerías están en construcción, llenándose, terminadas, con obras raras, que surgen de un túnel en un flujo continuo que está aparentemente vinculado con el viejo museo. Cuando vuelven a la superficie, las huellas de este recorrido se conservan en la retina y se transfiere a ciertas partes del cerebro.

El antiguo edificio contiene imágenes borradas del pasado. La primera impresión de un desinformado visitante es un infinito número de marcos vacíos, lienzos en blanco y pedestales vacíos. Sólo aquellos con conocimientos adquiridos en el curso anterior puede descifrar el espectáculo mediante la proyección de sus recuerdos en estas provocaciones vacías: una continua película de imágenes, mejoras, y versiones aceleradas de la historia del arte automáticamente producen nuevas obras, llenando el espacio con los recuerdos, modificaciones e invenciones.

Además de estos tres edificios principales, las únicas exposiciones tangibles en la Plaza se dan en unos pequeños edificios que se asemejan a peones en un tablero de algún juego muy antiguo. Están dispuestos, como si se hubieran dejado caer, como meteoritos de un desconocido significado metafísico, a la espera de ser movidos a la siguiente fase del juego; con cada movimiento el juego se descifra un poco más.

LOS BAÑOS

La función de los Baños es crear y reciclar fantasías privadas y públicas, inventar, probar y posiblemente introducir nuevas formas de comportamiento. El edificio es un condensador social. Trae motivaciones ocultas, deseos e impulsos a la superficie para ser refinados por reconocimiento, provocación, y desarrollo.

La planta baja es un espacio de acción pública y exhibición, un continuo desfile de personalidades y cuerpos, un escenario para una dialéctica cíclica entre el exhibicionismo y el voyerismo. Es un área para la observación y la posible seducción de compañeros, que serán invitados a participar activamente en las fantasías privadas y la búsqueda de deseos.

Las dos largas paredes del edificio están formadas por infinitas celdas de varios tamaños, donde los individuos, parejas o grupos pueden retirarse. Estas celdas están preparadas para animar a la indulgencia y para facilitar la realización de fantasías e invenciones sociales; te invitan a cualquier forma de interacción e intercambio.

La secuencia de espacio público y celdas privadas se convierte en una reacción en cadena creativa. Desde estas celdas, los personas contentas con la acción que están llevando a cabo o aquellos seguros y confiados de la validez y originalidad de sus acciones y propuestas se filtran hacia dos escenarios a ambos lados finales de los Baños. Y ahí, en el escenario, realizan su acción. La frescura y la sugestión de estas actuaciones activan partes dormidas del cerebro y desencadenan una explosión continua de ideas en el público. Sobrecargados por este espectáculo, los Prisioneros Voluntarios descienden a la planta baja en busca de aquellos deseosos de poder elaborar nuevas acciones.

EL INSTITUTO DE LAS TRANSACCIONES BIOLÓGICAS

El Instituto atiende a los Prisioneros Voluntarios en situaciones de emergencia biológica y crisis físicas y mentales. También demuestra la naturaleza inofensiva de la muerte.

Se divide en cuatro partes por un edificio cruciforme. La primera parte, el hospital, incluye el arsenal completo de la curación moderna, pero se dedica a una distensión radical del proceso médico, a la abolición de la rabia compulsiva a sanar. Aquí no hay latidos obligados, no hay invasiones químicas, no hay alargamientos sádicos de la vida. Esta nueva estrategia reduce la esperanza media de vida y también la senilidad, la decadencia física, las náuseas y el cansancio. De hecho, aquí los pacientes están "saludables".

El hospital es una secuencia de pabellones, cada uno dedicado a una enfermedad en particular. Están conectados por un bulevar médico- un cinturón de lento movimiento que muestra a los enfermos en una procesión continua, con un grupo de enfermeras bailando con uniformes transparentes, el equipo médico disfrazado de tótems y perfumados con ricos

perfumes que inhiben el olor familiar de la curación, en una atmósfera casi festiva de melodías operísticas.

Los médicos seleccionan a sus pacientes desde este cinturón de lento movimiento, les invitan a sus pabellones individuales, prueban su vitalidad, y casi en broma aplican sus conocimientos (médicos). Si fracasan, el paciente vuelve a la cinta transportadora, tal vez otro médico trate al paciente, pero pronto se hace evidente que el cinturón los lleva más allá de los pabellones, a través del edificio cruciforme, directamente al cementerio.

El ambiente aquí también es continuamente festivo. Los mismos olores, la misma danza etérea, se hacen todavía más humanos por el contraste entre la disposición formal, sin piedad, de las parcelas y la naturalidad del color verde oscuro de los arbustos.

En otra parte de la plaza, los Tres Palacios del Nacimiento, hay un equilibrio estadístico entre los nacimientos y las defunciones. La proximidad física de estos eventos sugiere la consolidación de una relación causal entre ambos, un relé suave. La reducción de la esperanza media de vida crea una ambiciosa urgencia, no se permite el lujo de cerebros no explotados, no se permite la prolongación artificial de infantilismo ni la adolescencia desaprovechada. Los Tres Palacios del Nacimiento también cuidan de los bebés, los educan y los convierten en pequeños adultos, que -en la mayor brevedad posible-participarán activamente de la vida en La Franja.

En la cuarta parte, los enfermos mentales estarán exhibidos como antiguamente, no por ellos mismos individualmente, sino como parte de una exposición bien producida, de sus delirios, apoyada por el equipo técnico más avanzado; un número infinito de Napoleones, Florence Nightingales, Einsteins, Jesucristos y Juanas de Arco, todos con sus uniformes hechos a medida.

Por último, el edificio cruciforme, que separa los cuatro compartimentos, contiene los archivos, registros de todos los hechos vitales, acontecimientos e incidentes de la vida pasada y presente de los Prisioneros. La burocracia, tantas veces criticada por su pasión por el control, desprecio de la privacidad, y ceguera moral, garantiza a los Prisioneros una nueva forma de inmortalidad; este tesoro estadístico, vinculado con los equipos más imaginativos, produce no sólo biografías instantáneas en segundos tras la muerte, sino también biografías prematuras de la vida -mezclas de hechos y despiadadas extrapolaciones-utilizadas aquí como instrumentos esenciales para trazar un curso y planificar el futuro.

EL PARQUE DE LA AGRESIÓN

En esta zona de recreo, estructuras rudimentarias han sido levantadas para corregir y canalizar deseos agresivos en confrontaciones creativas. El despliegue de ego/ mundo dialéctico genera la aparición continua de las ideologías en conflicto. Su impuesta convivencia invoca sueños infantiles y el deseo de jugar. El parque es una reserva de tensión sostenida a la espera de ser

puesta en libertad, un parque infantil de dimensiones flexibles para acomodar el único deporte de La Franja: la agresión.

Aquí, los conflictos se vuelven a representar: las batallas escenificadas disuelven la histeria corrosiva de las buenas costumbres. A nivel individual, el Parque es un sanatorio, donde los pacientes se recuperan de las secuelas de las infecciones del Viejo Mundo: hipocresía y genocidio. Los diagnósticos proporcionan formas más ricas de las relaciones sexuales.

Los edificios más destacados son las dos torres. Una de ellas es infinita, una espiral continua, y la otra, consiste de 42 plataformas, tiene un estilo arquitectónico conocido. Los campos magnéticos entre estas torres crean una tensión que reflejan las motivaciones psicológicas de sus usuarios.

La entrada al parque es libre, y las actuaciones son continuas, los visitantes llegan solos, en parejas o en pequeños grupos. La agresiva confianza de los jugadores compensa la incertidumbre electrificante acerca de la seguridad de la torre cuadrada. Dentro de la torre hay estantes que contienen celdas, donde los visitantes se retiran para dar rienda suelta a su odio reprimido, abusando libremente el uno del otro.

Pero estos antagonistas privados también son espectadores: los estantes sirven como galerías desde las cuales mirar las grandes plataformas de la torre, lo que provoca a los visitantes a unirse en grupos involucrados en las transacciones físicas desconocidas que hay debajo. Cuando la timidez se supera, los visitantes añaden sus energías privadas a esta increíblemente demanda y mutante forma de comportamiento social. En un sueño agitado, ellos ascienden a la torre. Conforme atraviesan cada planta, su punto de vista de la actividad de abajo mejora, y alrededor de la arquitectura de gran altura experimentan una nueva estimulante sensación del espectáculo desplegado.

Como su torre se inclina hacia adelante, empujan a sus antagonistas a una caída abismal a través de la espiral implacable de la introspección. Sus movimientos digestivos consumen una excesiva suavidad, es la cámara de combustión de grasa bajo la piel. Los misiles humanos, ayudados por la aceleración centrífuga, escapan a través de una abertura elegida en las paredes de la espiral. Son objetos de terrible energía liberados en una trayectoria de tentaciones irresistibles.

Toda la superficie del Parque, -el aire superior y las cavidades de abajo- se convierte en un campo de batalla a gran escala. Como las operaciones continúan en la noche toman el aspecto de alucinantes celebraciones contra el contexto de un mundo abandonado de exterminio calculado y educada inmovilidad.

A medida que regresan de su aventura nocturna, los visitantes celebran sus victorias colectivas en un escenario gigantesco que atraviesa el parque en diagonal.

LOS LOTES

Para recuperarse en intimidad de las exigencias del intenso colectivismo, cada Prisionero Voluntario tiene un pequeño pedazo de tierra para el cultivo privado. Las casas en estos Lotes se construyen con los materiales más exuberantes y caros (mármol, cromo, acero), son pequeños palacios para el pueblo. En un nivel descaradamente subliminal esta sencilla arquitectura logra su secreta ambición de inculcar gratitud y alegría.

Los Lotes están bien supervisados a fin de que tanto las perturbaciones externas e internas se puedan evitar, o al menos rápidamente reprimidas. El número admitido de medios de comunicación en este área es ninguno. Los periódicos están prohibidos, las radios misteriosamente no funcionan, todo el concepto de novedad es ridiculizado por la paciente devoción con el que las parcelas son aradas, las superficies se han fregado, pulido y decorado.

El tiempo ha sido suprimido.

Nunca pasa nada aquí, pero el aire está cargado de emoción.

LA CONFESIÓN

Para expresar su gratitud infinita los Prisioneros Voluntarios de la Arquitectura cantan una oda a la Arquitectura que siempre les rodea:

De aquel terrible paisaje,

Tal que jamás un mortal vio,

Esta mañana todavía la imagen,

Indefinida y lejana, me hechiza.

¡El sueño estaba lleno de milagros!

Por un capricho singular

Había desterrado de esos espectáculos

El irregular vegetal,

Y, pintor orgulloso de mi genio,

saboreaba en mi cuadro

La embriagante monotonía

Del metal, del mármol y del agua.

Babel de escaleras y de arcadas,

Era un palacio sin fin,
Lleno de fuentes y cascadas
Volcando el oro mate o bruñido;
Y cataratas pesadas,
Como cortinas de cristal,
Colgaban deslumbrantes,
De las murallas de metal.
No de árboles, sino de columnas,
Los estanques durmientes se rodeaban,
Donde gigantescas náyades,
Como mujeres, se admiraban.
Sábanas de agua se derramaban, azules
Entre malecones rosas y verdes,
A lo largo de millones de leguas,
Hacia los confines del universo;
¡Eran piedras inauditas
Y olas mágicas; eran
Inmensos espejos deslumbrantes
¡Por todo cuanto ellas reflejaban!
Indolentes y taciturnos,
El Ganges, en el firmamento,
Vierte el tesoro de sus urnas
En abismos de diamantes.
Arquitecto de mis hechizos,
Yo hacía, a mi capricho,
un túnel de pedrerías

Para pasar un océano domado;
Y todo, aún el color negro,
Parecía límpido, claro, irisado;
El líquido engarzaba su gloria
En el rayo cristalizado.
¡Ningún astro, por lo demás, ningún rastro
De sol, siquiera en la parte baja del cielo,
Para iluminar estos prodigios,
Que brillaban con su propio fuego!
Y sobre estas movientes maravillas
planeaba (¡terrible novedad!
¡Todo para la vista, nada para los oídos!)
Un silencio de eternidad.
-Charles Baudelaire. Las flores del mal-⁴⁰⁶

⁴⁰⁶ Toda la traducción de Exodus está realizada sobre el texto publicado en SMLXL, Koolhaas y Mau, SMLXL, p.2-21.