



# Suite

by Mike Agosto

Kid Loco

PERRY BLAKE04 DJ SHADOW05 GILBERT & GEORGE08 JOHN MAEDA14 YOLANDA MUELAS16 CRAIG ARMSTRONG18 ECHO AND THE BUNNYMEN26

# Marcos Cruz

LA INDETERMINACIÓN EN EL CUERPO PROYECTUAL DE LA ARQUITECTURA

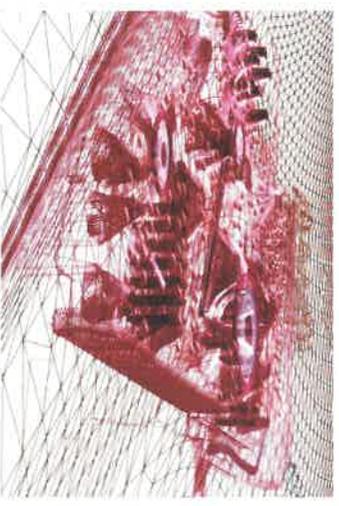


**Lo complejo de tu investigación te llevó a manejar nuevos materiales y lógicas constructivas.** Esto especulación utilizaba una serie de membranas sensibles y me llevó a entrar en el mundo de los materiales flexibles. En el proyecto sugiero que se trabaje con materiales nuevos (los *elastomers* y los *growimers*) que están vivos y muertos al mismo tiempo. Dentro de poco tiempo los laboratorios desarrollarán materiales vivos como estos.

**Las representaciones que hiciste a partir de ahí me parecen mucho más verosímiles, sobre todo en los concursos públicos para edificios en los que participaste.** Simplemente, los aproveché para poner en práctica las ideas. Pero debo decir que algunos de estos concursos todavía siguen basados en el mundo material de los *elastomers* y en ese momento todavía no era posible construir con *growimers*, que son los materiales vivos. Y este juego entre la arquitectura de los *elastomers* y de los *growimers* es propio de la que se puede hacer ahora, pero también de aquella que tiene que ser posible dentro de unos años. En las propuestas que presenté, privilegié tanto la experimentación de nuevas ideas que la mayoría no fueron aceptadas por el jurado. Me concedí toda la libertad para testar estas ideas. La única cuestión que realmente no fue testada, pero que ha de serlo, ha sido «el crecimiento» de piel artificial en los edificios. No quiero hacer un edificio de piel, pero creo que al mundo tradicional de la arquitectura va a sumarse algo que supera la frontera de nuestro conocimiento, en términos de diseño, procesuales y de visibilidad. Y eso es lo que estoy estudiando.

**Se podría decir que te sítuas en un campo intermedio. Por una parte, no te contentas con la banalidad de una metáfora referencial, pero tampoco ambicionas la literalidad constructiva.** De hecho, sí que busco la literalidad constructiva, ¡sin duda! No quiero sustituir todo el mundo real por piel, pero me gustaría añadir piel al mundo real como un material constructivo más.

**Es algo visionario aunque pueda sonar perverso a un nivel sociopolítico, pero ¿cuándo va a surgir algo visible?** Es imprevisible. Me gustaría construir algunos plegos y creo que eso va a suceder pronto. Pero el poner en práctica las ideas y ver como las especulaciones arquitectónicas se hacen realidad es algo imprevisible que puede tardar treinta años, porque son procesos que dependen de la economía y la sociedad, entre otros factores.



**Marcos Cruz es un arquitecto portugués que vive desde hace un par de años en Londres, donde desarrolla una investigación que cruza la arquitectura con la biotecnología médica. Hasta allí nos desplazamos para conversar con él en la Bartlett School of Architecture, donde da clases.**

**Marcos, has pasado por varias ciudades, pero parece que tu estancia en Londres está siendo diferente.** Londres me ha permitido descubrir el significado de la innovación creativa porque esta ciudad es una plaza-forma para personas con ganas de descubrir.

**Ese descubrimiento se relaciona con una contaminación multidisciplinar.** Inglaterra tiene por tradición desarrollar ideas a partir de la experimentación, y la arquitectura tiene actualmente límites poco definidos respecto al arte y a la ciencia.

**En el caso de tu trabajo se da una permeabilidad entre la arquitectura y áreas como la medicina y la biotecnología.** Sí, ambas disciplinas me han abierto puertas a ideas relacionadas con el cuerpo, y la transformación que ha sufrido su significado en los últimos tiempos.

**Pero, ¿qué resultados prevés de esa contaminación?** Me gustaría influenciar la propia idea de proyecto, porque cuando se diseña algo biológicamente vivo hay un factor de imprevisibilidad. Por otro lado, la sofisticación de estas áreas lleva a formas diferentes de construir. **¿Estás aludiendo a la relación entre lo vivo y lo que está muerto?** Sí, en la arquitectura tradicional tan sólo los ocupantes de los edificios están vivos, pero podemos tener otro campo vivo, el espacio que estos habitan.

**Para buscar una «arquitectura viva» tuviste que trabajar con científicos que tienen un método basado en la «certeza» y la «previsibilidad», algo totalmente ajeno a la creatividad artística.** Sí, porque en la especulación arquitectónica no tengo a priori preguntas que contestar, y eso es difícil de compartir con los médicos.

**Pero de tu work in progress van surgiendo productos. ¿Qué significado tiene?** Lo importante de la experimentación es lo original, algo «imprevisible» proyectualmente. Se centra en el proceso, originando cosas inimaginables en el punto de partida.

**Tu investigación llamada *Hiperdermis* comenzó con performances y fotomontajes, y acabó siendo un proyecto más arquitectónico titulado *Flesh scape*.** El primer proyecto de este ciclo fue *Inhabitable body*, que tenía como base la posibilidad de transformar el cuerpo a partir de una serie de intervenciones de cirugía plástica, rompiendo con la idea de ese ser como algo preestablecido. Al deformar el cuerpo, surgió inmediatamente la pregunta de cuál era el contexto de ese cuerpo transformado. Por eso pasé a un segundo proyecto que se llamó *Inwall creature*. Este partía del presupuesto de que nuestro contexto podría ser construido con un material parecido a nuestra piel. Esto, a la vez, introducía una problemática complicada que es la dicotomía entre nuestro cuerpo y su contexto. *Flesh scape* era más específico y contenido, por ejemplo, *Walls for communicating people*, donde encontrábamos personas que buscaban relacionarse con modos de vida excéntricos.