



La arquitectura del comer

___ The Architecture of Eating

Cómo citar: Oberlaender Rojas, Lucas. "La arquitectura del comer". *Dearq* no. 43 (2025): 94-130. DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq43.2025.09>

Lucas Oberlaender Rojas
l.oberlaender21@uniandes.edu.co
Universidad de los Andes, Colombia

__DOI: <https://doi.org/10.18389/dearq43.2025.09>

LA ANALOGÍA GASTRONÓMICA

En sus textos, Marco Frascari vuelve una y otra vez sobre la analogía entre comida y arquitectura. Sus argumentos parten de rescatar el protagonismo de los sentidos del tacto y del gusto en la arquitectura para establecer distintos vínculos con el mundo de la comida. Frascari cuestiona las aproximaciones formalistas o meramente visuales del movimiento moderno, que han relegado los sentidos del gusto y el tacto a un segundo plano. De acuerdo con Frascari, los productos de la arquitectura moderna y posmoderna "son similares a otro conjunto de productos generados bajo el hechizo de los tiempos modernos: los productos comestibles producidos por las cadenas de comida rápida. Éstos se ven como si fueran reales, pero en realidad fueron diseñados para ser tragados. Son un festín para los ojos, pero no hay posibilidad, no hay razón, para tomarse el tiempo y el placer de saborearlos" (1986, 3).

Los argumentos de este teórico italiano apuntan al menos en dos direcciones. Por un lado, está la analogía entre la producción del cocinero y la del arquitecto. El interés de estas comparaciones radica en rescatar los sentidos del gusto y el tacto como fuentes de sabiduría y de una imaginación productiva (Frascari 1986, 7).

Por otro lado, están los argumentos en los que Frascari sitúa la actividad del comer como una experiencia primordial de la arquitectura. En varias ocasiones, cita un pasaje donde Isidoro de Sevilla intenta defender que el espacio del comer está en el origen mismo de la arquitectura. La idea de Isidoro, aunque equívoca, resulta interesante por su postura radical: sitúa a la

Figura 1_ *Natural Grace*, 1984–1986. Peter Fischli, David Weiss. C-print, 11 15/16 x 14 1/4 in. Collections of Deedie Potter Rose and Alden Pinnell; Dallas Museum of Art through the TWO x TWO for AIDS and Art Fund, gift of Catherine and Will Rose, and gift of The Rachofsky Collection, 2007.43.11.

arquitectura como un hecho eminentemente corporal y sensorial, un hecho sabroso y táctil. Vale la pena mencionar lo llamativa que es esta posición al compararla con quienes defienden el origen de la arquitectura en la cabaña primitiva (2017, 26).

LA VIDA COTIDIANA

Vale la pena insistir en esta idea del comer como una actividad central en la experiencia del espacio. Todos los días nos sentamos dos o tres veces a la mesa. Por lo general, tenemos un conjunto más o menos definido de recetas y sabores propios del día a día, ligados a los espacios donde comemos regularmente y que forman parte de nuestros recuerdos más preciados. Pero también la manera como nos sentamos a comer define buena parte de las dinámicas de la vida cotidiana. Basta pensar en cómo la forma, tamaño y orientación de una mesa —y, por lo tanto, del espacio que la contiene— pueden sugerir las jerarquías o preferencias de los miembros de una familia: quien prefiere sentarse mirando a la ventana; quien elige la punta de la mesa por considerarla una posición distintiva; o, por el contrario, quienes privilegian las mesas cuadradas o redondas, donde desaparecen las jerarquías y todos pueden verse a los ojos mientras conversan. A esto se suman las vajillas, jarras, ensaladeras, servilletas¹, cubiertos, manteles, individuales y, en fin, todos esos objetos que se han ido recogiendo con más o menos cuidado a lo largo de la vida y que, en últimas, construyen el espacio que nos es más cercano y familiar. Al respecto, Xavier Monteys y Pere Fuertes critican en su libro *Casa Collage* que “las imágenes de interiores domésticos que se muestran en las publicaciones de arquitectura parecen rehuir, de manera sistemática, la presencia de la gente y sus enseres; como si estos interiores ya estuvieran completos, sin necesidad o, si cabe, sin posibilidad de ser amueblados y de ser habitados” (2014, 14).

LA CELEBRACIÓN

Si ahora desviamos la atención del comer en la vida cotidiana y la dirigimos a aquellos momentos especiales o distintivos, la experiencia espacial-gastronómica se intensifica y adquiere una cierta autonomía en comparación con lo que hacemos todos los días. Al respecto, son de particular interés las reflexiones de H. G. Gadamer sobre la fiesta. En su texto *La relevancia de lo bello*, Gadamer defiende lo festivo como una experiencia fundamental de la obra de arte. De acuerdo con Gadamer, el festival tiene al menos dos características que nos resultan especialmente relevantes. En primer lugar, “un festival es una experiencia de comunidad y representa a la comunidad en su forma más perfecta. El festival está dirigido a todo el mundo” (1998, 39).

Más aún, la celebración de un festival es una actividad intencional. En la celebración, la reunión de un grupo de personas no es fortuita; se encuentran en un mismo lugar porque quieren estar ahí. Al respecto, basta con pensar en el carácter paradójico, e incluso triste, de una fiesta en la que alguien celebra solo. En segundo lugar, Gadamer contrasta el tiempo de la vida cotidiana con el tiempo de la celebración. El primero puede entenderse como una sucesión de momentos separados, como

un tiempo vacío, un tiempo que está a nuestra disposición para ser llenado o gastado con las distintas cosas que hacemos a lo largo del día. Gadamer nos recuerda que, cuando decimos “tenemos tiempo para algo”, estamos haciendo referencia a esta experiencia temporal. Es un tiempo en el que aquello que hacemos tiene un propósito, una finalidad (1998, 41).

Por el contrario, Gadamer afirma que hay “una experiencia totalmente diferente del tiempo que creo que está profundamente relacionada con el tipo de tiempo que es característico del festival y de la obra de arte. En contraste con el tiempo vacío que necesita ser llenado, propongo llamar a este tiempo como satisfecho y autónomo. Todos sabemos que un festival está satisfecho en todos los momentos de su duración” (1998, 42). El tiempo de la fiesta es un tiempo lleno, un tiempo que se satisface a sí mismo sin necesidad de propósitos ulteriores.

PARA TERMINAR, LA SOBREMESA

Las reflexiones de Frascari buscan dar prioridad a las dimensiones táctiles y gustativas presentes tanto en la producción como en la experiencia de la arquitectura. Este último punto implica pensar el espacio no solo desde las paredes y techos que lo delimitan, sino desde las comidas que disfrutamos en ellos, así como desde todos los muebles, enseres y personas que lo habitan. Las reflexiones de Gadamer nos invitan a concebir una arquitectura asociada a distintas dimensiones temporales. Una arquitectura que, si bien forma parte de la vida cotidiana, pueda incentivar que esa vida se eleve al nivel de la celebración.

Un ejemplo que sintetiza e ilustra tanto el punto de Frascari como el de Gadamer es la sobremesa. Una buena sobremesa es un claro signo de que la sentada a comer fue exitosa. De ahí el interés que tiene la imagen *The Disorder of the Dining Table* de Sarah Wigglesworth (fig. 2), donde tres imágenes resumen el antes, el durante y el después de una comida, mientras que una cuarta sugiere incluso cómo todo ese movimiento puede traducirse en una planta arquitectónica. La celebración se inaugura con una mesa perfectamente puesta, una mesa que luego es tocada, manoseada y desordenada, para finalmente dar lugar a un aparente caos. Sin embargo, se trata de un caos elocuente, que da cuenta de un tiempo festivo y de buen sabor ocurrido en ese lugar.

BIBLIOGRAFÍA

1. da Vinci, Leonardo. 1989. *Notas de cocina*. Traducido y editado por Shelagh Routh y Jonathan Routh. Barcelona: Editorial Juventud.

2. Frascari, Marco. 1986. “Semiotica ab Edendo, Taste in Architecture.” *Journal of Architectural Education* 40 (1): 2–7.

3. Frascari, Marco. 2017. *Marco Frascari’s Dream House: A Theory of Imagination*. New York: Routledge.

4. Gadamer, Hans-Georg. 1998. *The Relevance of the Beautiful and Other Essays*. Cambridge: Cambridge University Press.

5. Monteys, Xavier, y Pere Fuertes. 2014. *Casa collage: Un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Barcelona: Gustavo Gili.

¹ A propósito, vale la pena revisar el divertido texto *Notas de cocina* de Leonardo da Vinci (1989), donde, entre otras cosas, se narra la invención de las servilletas y las ensaladeras por parte del genio del Renacimiento.

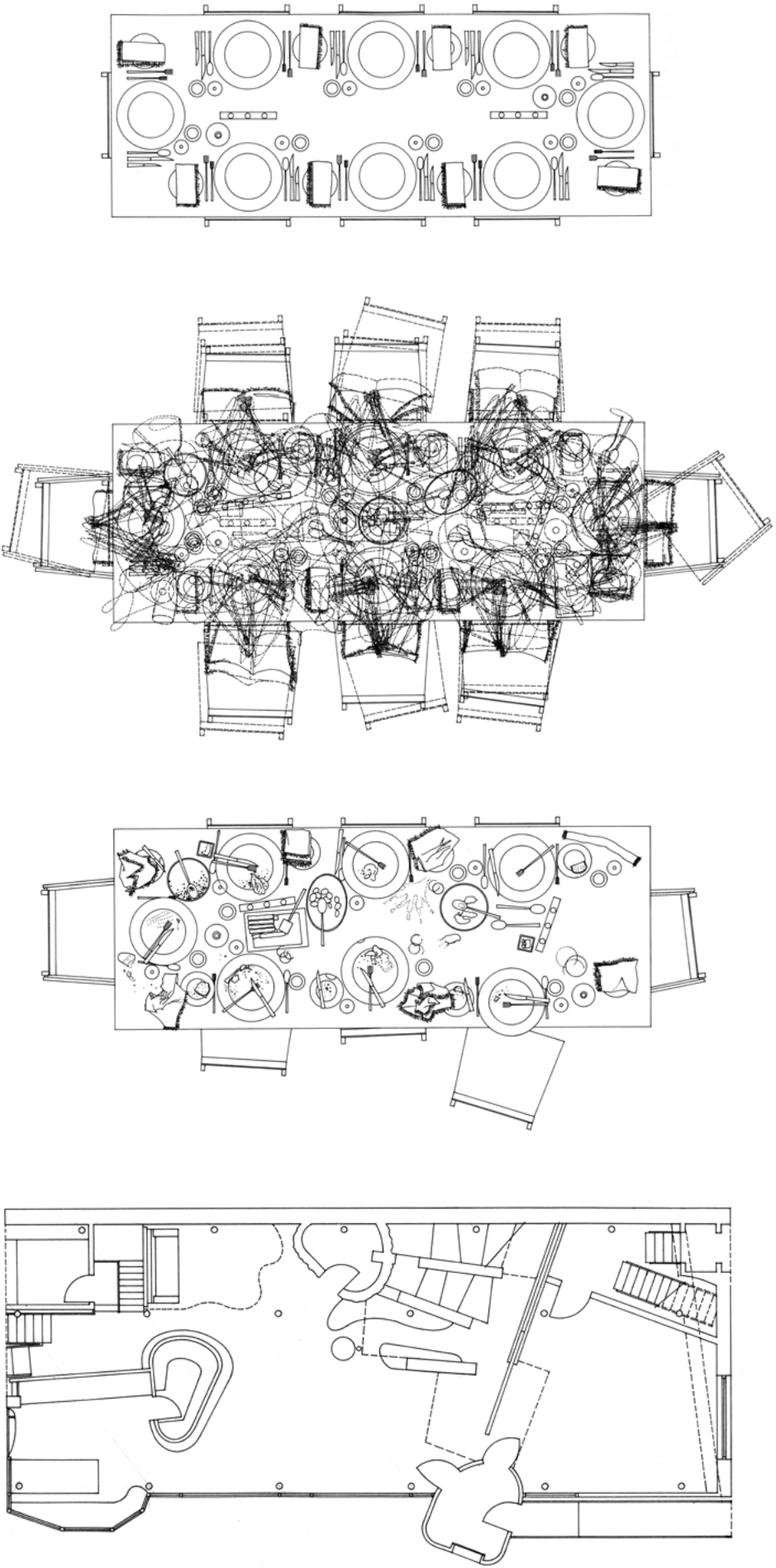


Figura 2_ The Disorder of the Dining Table © Sarah Wigglesworth, 1997.

Proyecto: COCINAS CENCALLI

Autores: Meir Lobatón Corona + Juan Carlos Cano Aldana

Colaboradores: Miguel Fermín Andrade, Juan Vásquez, Juan Carlos López Trujillo, Mariana García Hernández, Eduardo Castellanos, Julio Cavallucci, Diego Gonzales y Diana Cordero.

Estructura: Grupo SAI

Iluminación: Difuso

Construcción: Antiparalel + Lino Construcciones

Año: 2023

Lugar: Centro Cultural los Pinos, CDMX, México

Fotografía: Aldo Díaz

El proyecto de Cocinas Cencalli forma parte de la serie de intervenciones que convirtieron a Los Pinos, la antigua residencia presidencial de México ubicada en el bosque de Chapultepec, en un centro cultural abierto al público. Se crearon plazas abiertas a la ciudad, se restauró un antiguo acueducto y se reutilizaron varios edificios existentes, entre ellos el Molino del Rey, un molino del siglo xvi reconvertido en el Museo del Maíz. La única construcción nueva durante este proceso fue el pabellón de Cocinas Cencalli, ubicado donde antes se encontraban los cuarteles del Estado Mayor Presidencial. Es decir, se trata de la transformación social y espacial de unas instalaciones militares cerradas y vigiladas en unas cocinas tradicionales abiertas al público, cuyo propósito es mostrar las tradiciones culinarias de múltiples comunidades de todo el país.

El proyecto es un pabellón abierto donde funciona un comedor público para 130 personas y una serie de cocinas tradicionales de distintas regiones de México. Hay cinco chimeneas (cocinas de humo), un comixcal (horno para tostar tortillas), un horno de barro y un horno excavado para hacer barbacoa. Todas estas cocinas fueron construidas por las cocineras de la región de la costa de Guerrero.

El pabellón está cubierto por un techo de madera de pino con una estructura de columnas redondas de pino reciclado de antiguos postes telefónicos. Estas columnas funcionan como paraguas que sostienen la retícula modulada del techo, la cual permite que las columnas portantes cambien su posición de manera irregular, con el propósito de provocar que la experiencia del espacio interno se asemeje a caminar y comer dentro de un bosque. De manera perpendicular se ubica un volumen de piedra que contiene los servicios de limpieza, baños, recepción de mercancía y almacenes. Al exterior, la techumbre está recubierta por un piso de ladrillo. El volumen busca crear un espacio contundente al interior y, al mismo tiempo, desaparecer en el contexto. Se diseñó un jardín que lo rodea y lo esconde, de modo que solo se asome la discreta cubierta que se conecta visualmente con los demás edificios. La intención era construir lo suficiente, lograr un acto de equilibrio entre el paisaje y los edificios existentes, donde el ritual de la cocina y la comida fueran los verdaderos protagonistas.

Semana tras semana, las Cocinas Cencalli se abren a comunidades de distintas regiones de México que comparten sus recetas, traen sus ingredientes y cocinan allí. Se realizan festivales y concursos culinarios abiertos a todo aquel que quiera participar. Más allá del simbolismo que representa la apertura del conjunto presidencial tanto a la ciudad como al bosque de Chapultepec, las cocinas son un espacio que encarna la apertura y el espíritu de intercambio característico de cualquier tianguis o mercado regional. La cocina se vuelve el punto focal de un sistema de intercambio de saberes que transforma por completo la actividad de un sitio antes cerrado al público y que ahora es uno de los centros culturales más grandes y visitados de la Ciudad de México.



Figura 1_ Vista longitudinal del edificio desde la calzada de acceso.



Figura 2_ Escalinata y plaza de acceso desde el museo de maíz.

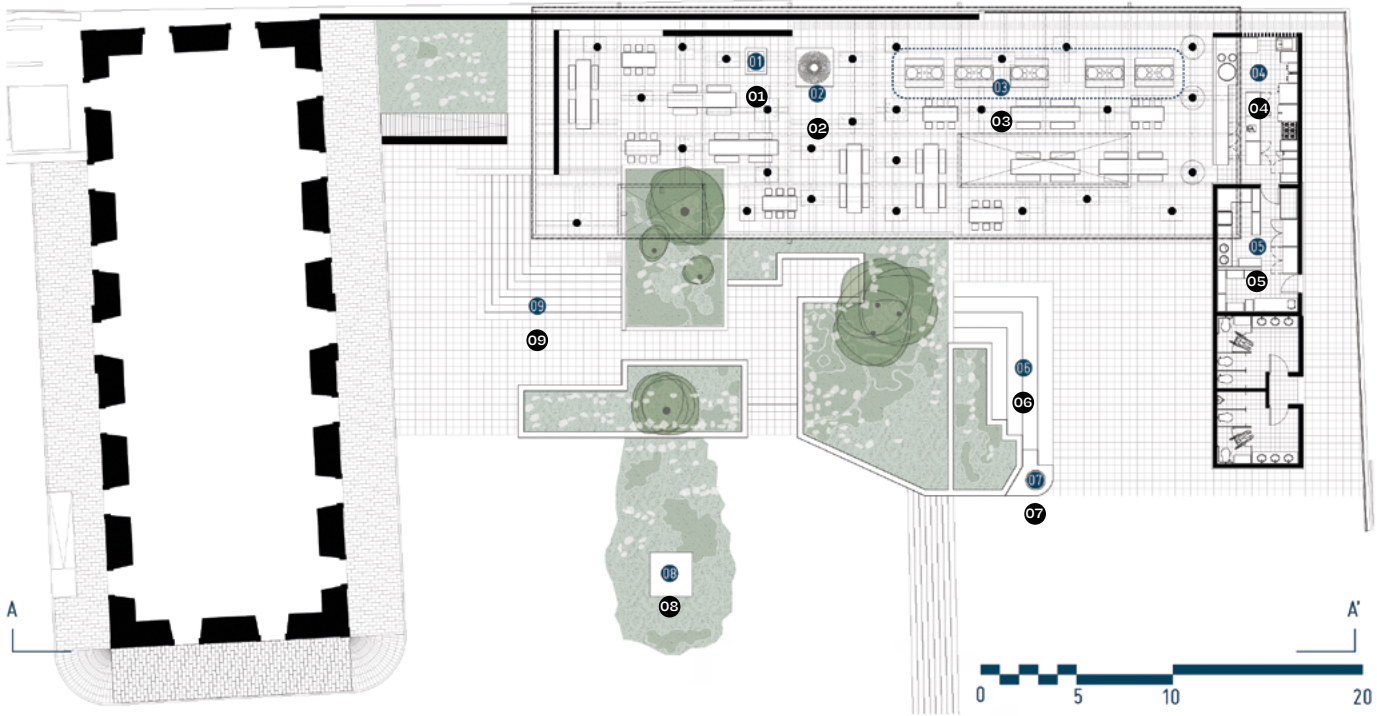


Figura 4_ Alzado.



01. ACUEDUCTO SANTA FE: Vestigio de una antigua infraestructura hídrica. 02. MUSEO CENCALLI: Antiguo molino de trigo, recuperado y transformado en museo temático del maíz. 03. COCINAS CENCALLI: Cocinas de fuego y comedor tradicional, dedicadas a promover y preservar las antiguas tradiciones culinarias de las diferentes regiones del país. 04. FONART: Espacio de exhibición y venta de artesanías de todas las regiones del país. 05. PLAZA JACARANDAS: Plaza abierta de usos múltiples. 06. CENTRO DE DOCUMENTACIÓN CULINARIA: Biblioteca, centro de documentación y oficinas del complejo Cencalli. 07. DORMITORIO: Infraestructura existente. 08. EDIFICIO DE SERVICIOS: Infraestructura existente.

Figura 3_ Emplazamiento.



01 COMIXCAL: Olla especial de barro con dos bocas y paredes perforadas que se utiliza en la región del Istmo de Tehuantepec y otras partes de Oaxaca para hacer «totopos» y «tortillas». 02. HORNO DE ARCILLA: Horno tradicional de barro con forma de domo. 03. CHIMENEA: Cocina tradicional de fuego construida in-situ por las mujeres de la comunidad de Pantla, Guerrero. 04. COCINA DE NIXTAMALIZACIÓN: Espacio dedicado al método ancestral —utilizado principalmente en las culturas mesoamericanas— que consiste en cocer y remojar los granos de maíz secos en una solución alcalina, con el fin de quitarles la cascara y molerlos para hacer masa para elaborar tortillas, tamales y otros alimentos a base de maíz. 05. BODEGAS: Área de almacenamiento y preparación de alimentos. 06. GRADERÍA: Gradas construidas para eventos públicos, como conferencias, conciertos y demostraciones de cocina. 07. BARBACOA TRADICIONAL: Hoyo excavado en la tierra, forrado con hojas y calentado con carbón o piedras calientes, para cocer a fuego lento la carne (normalmente de ternera, cordero o cabra). 08. CUEXCOMATE: Tinaja prehispánica de barro utilizada para almacenar granos. 08. ACCESO PRINCIPAL: Plaza de conexión entre el museo Cencalli y el comedor.

Figura 5_ Planta.



Figuras 6 y 7_ Mujeres de la comunidad de Buena Vista, Guerrero, en proceso de construcción de las chimineas (cocinas tradicionales de humo).



Figura 8_ Relación entre las cocinas y plaza abierta adyacente.



Figura 9_ Vista interior de las cocinas.



Figura 10_ Vista interior de las cocinas en uso.



Figura 12_ Cocineras tradicionales durante el concurso nacional de cocina: ¿A qué sabe la patria?, edición 2024.



Figura 11_ Vista interior de las cocinas en uso.



Figura 13_ Presentación ante el jurado del concurso nacional de cocina: ¿A qué sabe la patria?, edición 2024.

Proyecto: TABLE**Autor: Junya Ishigami**

Año: 2005

Lugar: Tokio, Japón

Fotografía: junya ishigami + associates

El proyecto explora la proporción arquitectónica a través de la forma de una mesa, con patas diseñadas como columnas y la superficie de la mesa como techo. El resultado es una mesa extraordinariamente grande, concebida como una pieza de arquitectura a pequeña escala, de tamaño monumental pero de notable delgadez. Con unas medidas de 9,5 m de largo por 2,6 m de ancho y 1,1 m de alto, y una superficie horizontal de solo 3 mm de grosor, la mesa está construida completamente en aluminio. En tales dimensiones, un enfoque de construcción convencional provocaría su flexión. Por lo tanto, el proyecto se dedica a una suerte de análisis arquitectónico: la lógica estructural se deriva de los cálculos de la curvatura de flexión. Al introducir una curvatura ascendente predefinida, opuesta a la dirección de la deflexión gravitacional, la mesa logra un equilibrio horizontal al soportar su propio peso. Aunque pesa 700 kg, funciona como un sistema estructural delicado, semejante a la ligereza y precisión derivadas de las técnicas de plegado de papel.

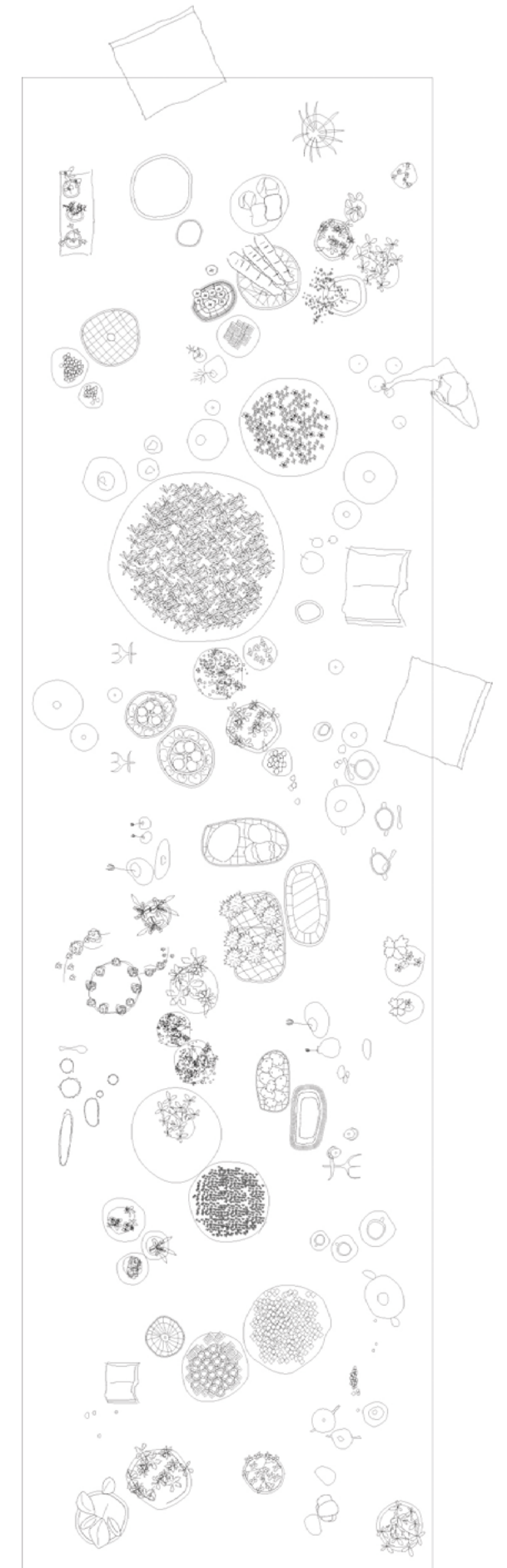


Figura 1_ Foto + Planta. Cortesía de junya.ishigami+associates.

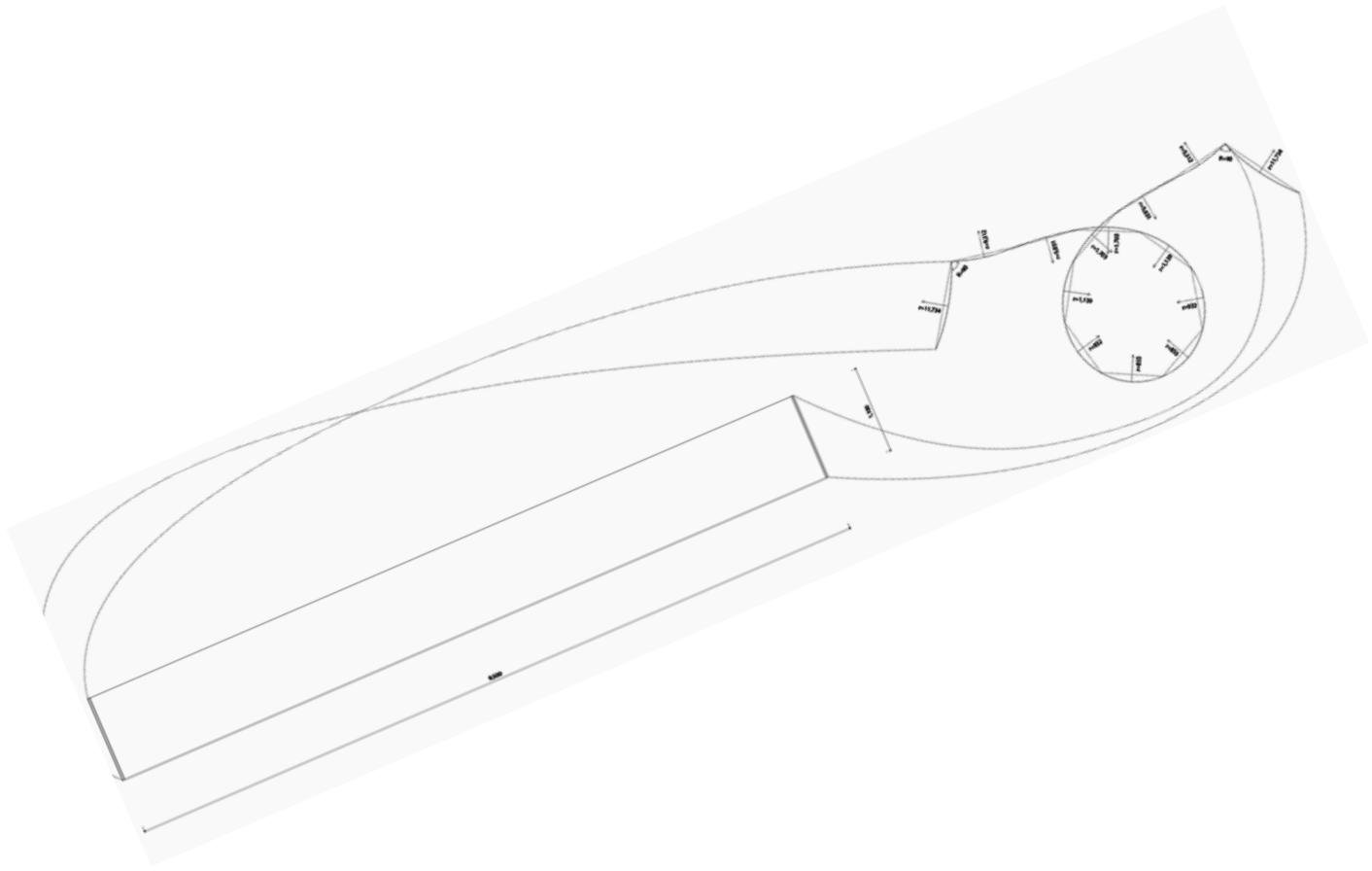


Figura 2_ Elevación. Cortesía de junya.ishigami+associates.



Figura 6_ Boceto. Cortesía de junya.ishigami+associates.

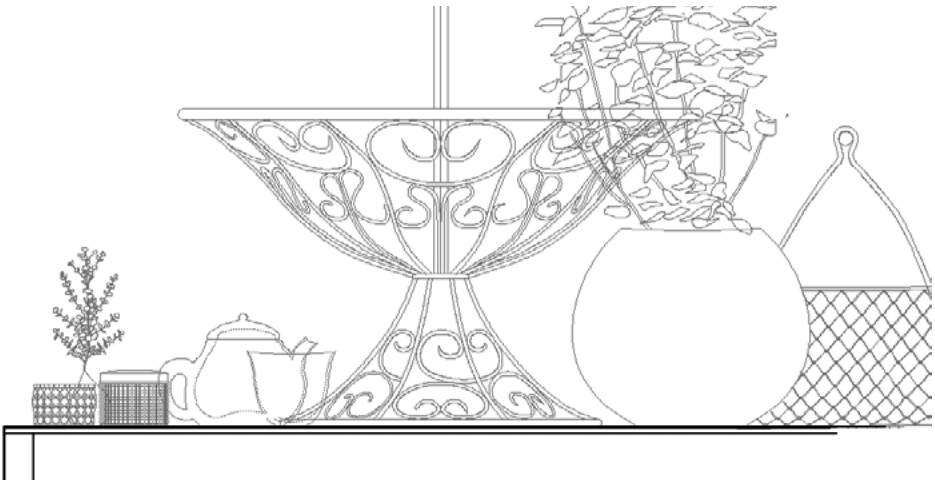
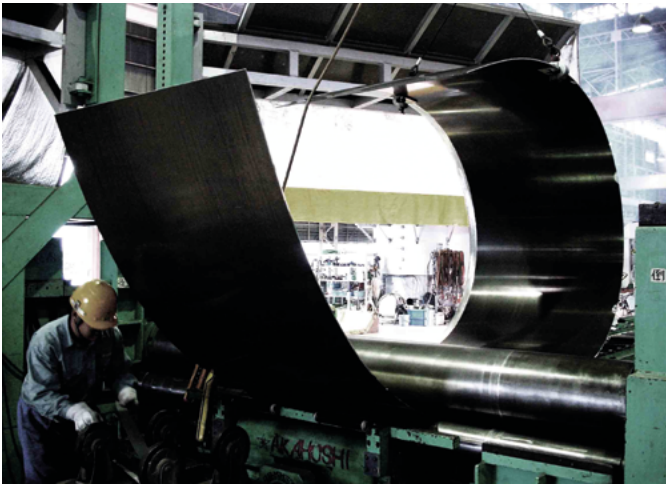


Figura 7_ Detalle. Cortesía de junya.ishigami+associates.



Figuras 3, 4 y 5_ Proceso de producción. Cortesía de junya.ishigami+associates.



Figura 8_ Vista general de la mesa de aluminio. La mesa tiene un grosor de 3 mm, una longitud de 9,5 m, una anchura de 2,6 m y una altura de 1,1 m. Cortesía de junya.ishigami+associates.



Figura 9_ Diagrama. Cortesía de junya.ishigami+associates.



Figura 10_ Vista frontal de la mesa de aluminio. Cortesía de junya.ishigami+associates.

Proyecto: CASA LITA

Autor: Antonio Bermúdez Obregón

Colaboradora: Inés Obregón

Equipo: Valentina Díaz y Juan David Martínez

Construcción: Ricardo Montoya

Maestro de obra: Alex Berrió

Año: 2022

Lugar: Santa Marta, Colombia

Fotografía: Antonio Bermúdez Obregón

Situada frente a una playa del mar Caribe, esta casa ocupa la huella y se monta sobre los cimientos de una construcción preexistente que fue prácticamente destruida por la inestabilidad de la arena y la aspereza del ambiente marino. Sobre estos cimientos de piedra se alza la nueva plataforma del piso, separada de la playa y de la arena.

El espacio principal de la casa está definido por una cubierta plana: una placa de concreto maciza, fundida en formaletas metálicas, que se sostiene sobre 7 esbeltas pantallas de concreto pulido con piedra. La cubierta principal cobija los espacios principales, mientras que los servicios se agrupan en un volumen independiente, de menor altura, que se traslapa con la cubierta. La rendija resultante entre la cubierta y el volumen de baño, acceso y despensa favorece la ventilación cruzada.

Desde el agua, el volumen principal se mimetiza con su entorno arenoso y pétreo. Una habitación independiente se encuentra a unos 15 metros, escondida entre las rocas y los árboles.

El clima en este lugar —seco y cálido— permite habitar la mayor parte del día en el exterior. La vida social de la casa se planeó en la terraza, alrededor de una gran mesa exterior bajo un toldo retráctil en fique. La mesa sienta hasta 15 personas y fue construida únicamente con placas sobrantes, imperfectas y sin pulir, de mármol travertino de la extinta cantera de Villa de Leyva. Hacer esta mesa exterior exclusivamente en piedra garantiza su permanencia y facilita el mantenimiento frente a las inclemencias de la intemperie y del ambiente salino. Parece que siempre hubiera estado allí y que se hubiera construido la casa a su lado.

La proximidad al mar Caribe y la exposición constante a la salinidad del viento fueron parámetros cruciales en la selección de materiales de la casa. Se optó por herrajes y rejas de aluminio fundido en moldes de arena hechos a mano, y bisagras de acero inoxidable 316 (de uso naval), para asegurar la durabilidad en este ambiente corrosivo.

La arena se percibe en la textura del aluminio, del concreto pulido, del suelo de prefabricados de concreto rosado granallado y de los mesones de terrazo pulido blanco. La terraza y la mesa adoptan la forma de la montaña de piedra granítica que las abraza, y la alberca aprovecha también la forma de estas imponentes rocas, ocupando el lugar de una antigua esorrentía.



Figura 1_ Vista del comedor exterior, terraza y toldo retráctil en fique.

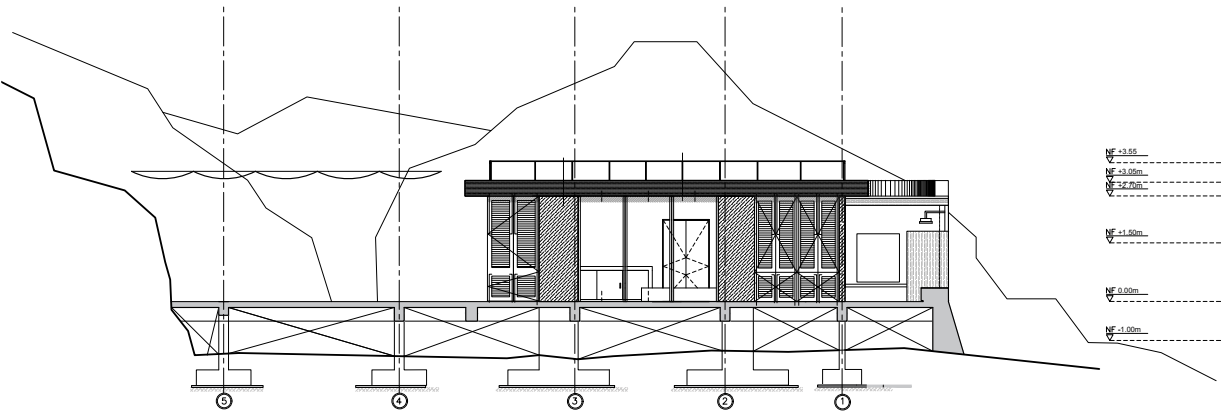


Figura 2_ Corte.

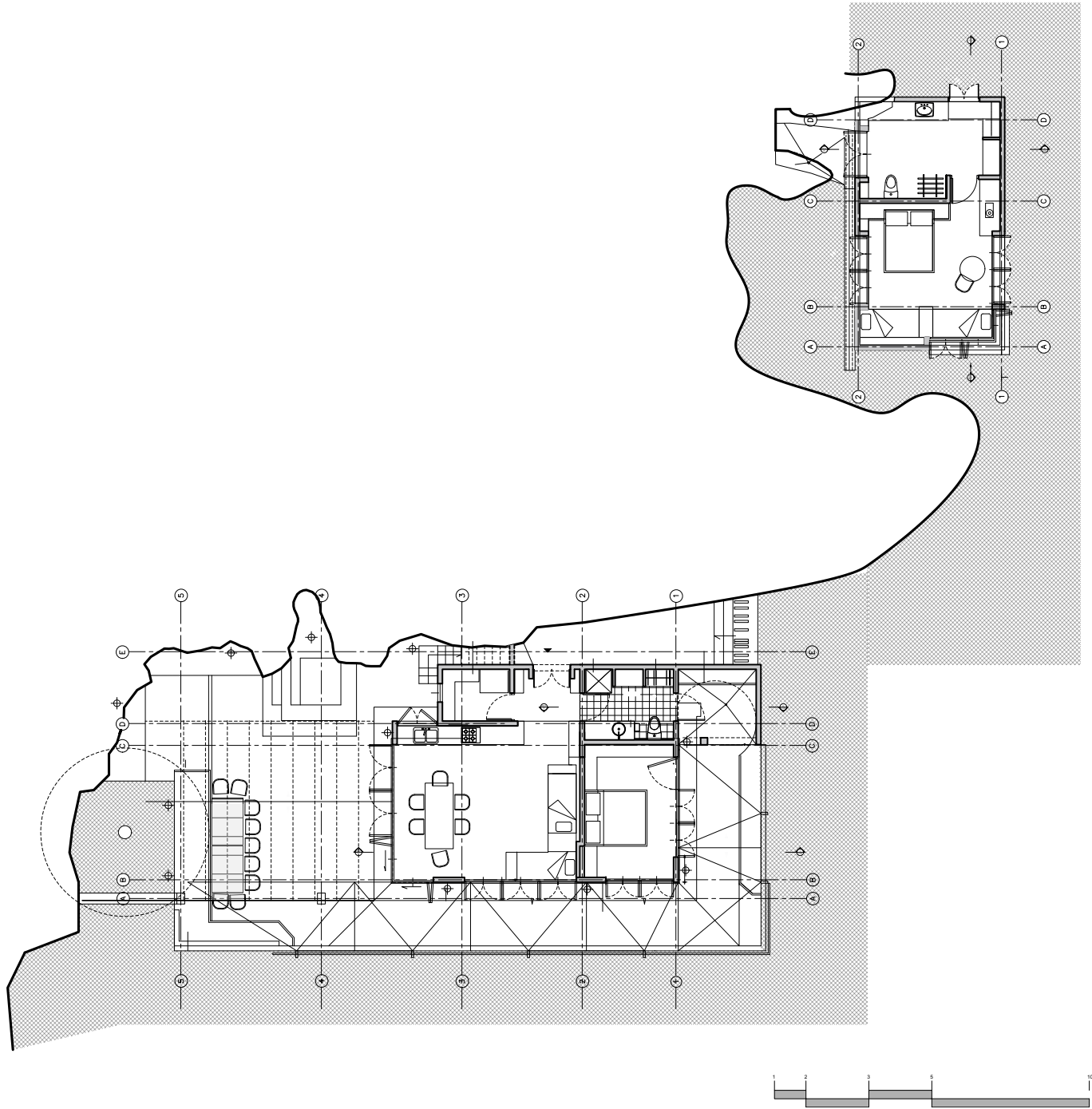


Figura 3_ Planta.



Figura 4_ Materiales naturales del entorno.



Figura 5_ Vista de la fachada del mar y sus puertas apersinadas en cedro y herrajes en aluminio fundido a mano.



Figura 6_ Terraza en cubierta, vista al norte.



Figura 7_ Vista general de la terraza, zona social y baño de popea.



Figura 8_ El baño y la roca.



Figura 9_ La cocina y la roca.



Figura 10_ Mesa en mármol travertino Villa de Leyva.

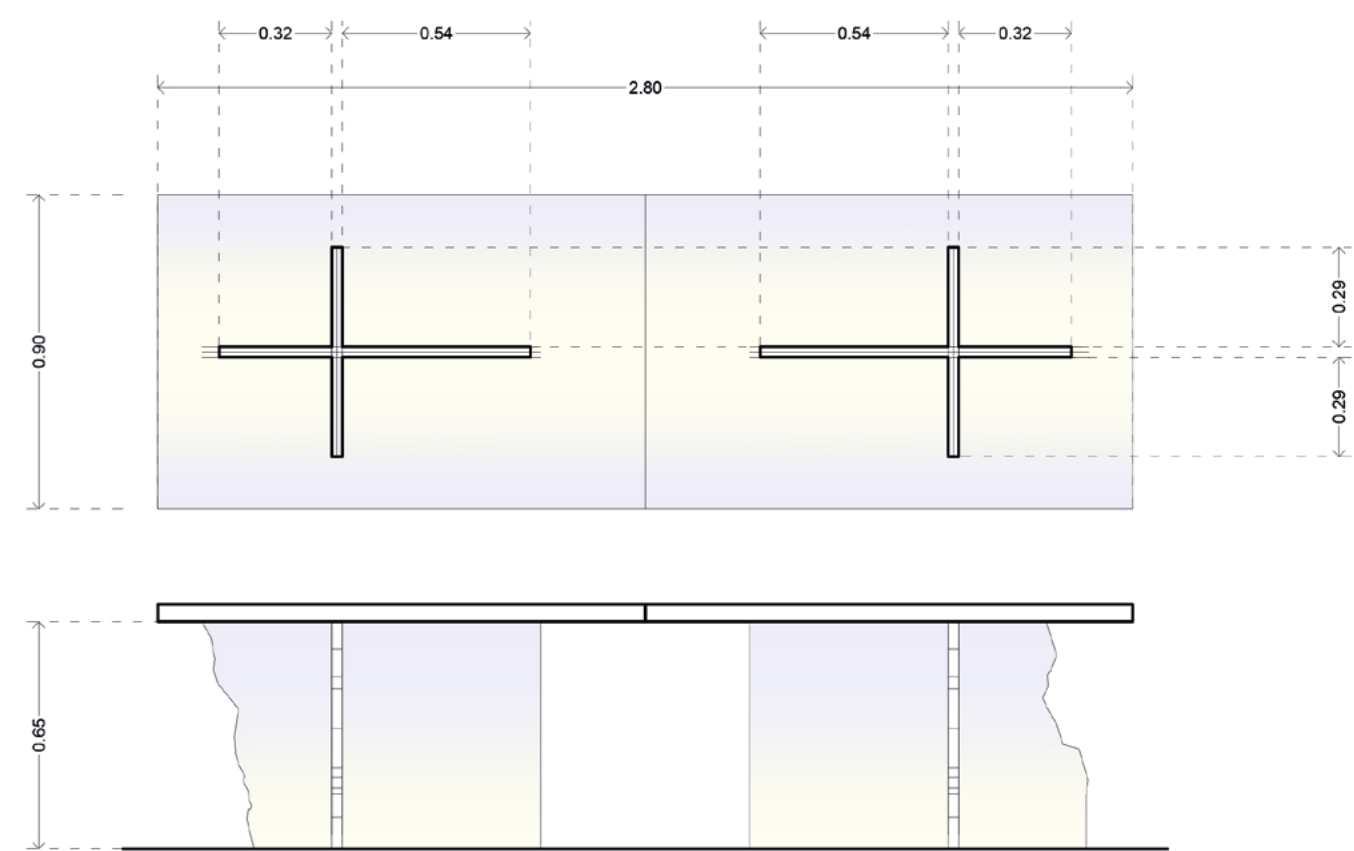


Figura 11_ Detalle 1. Mesa exterior en mármol Travertino Villa de Leyva.

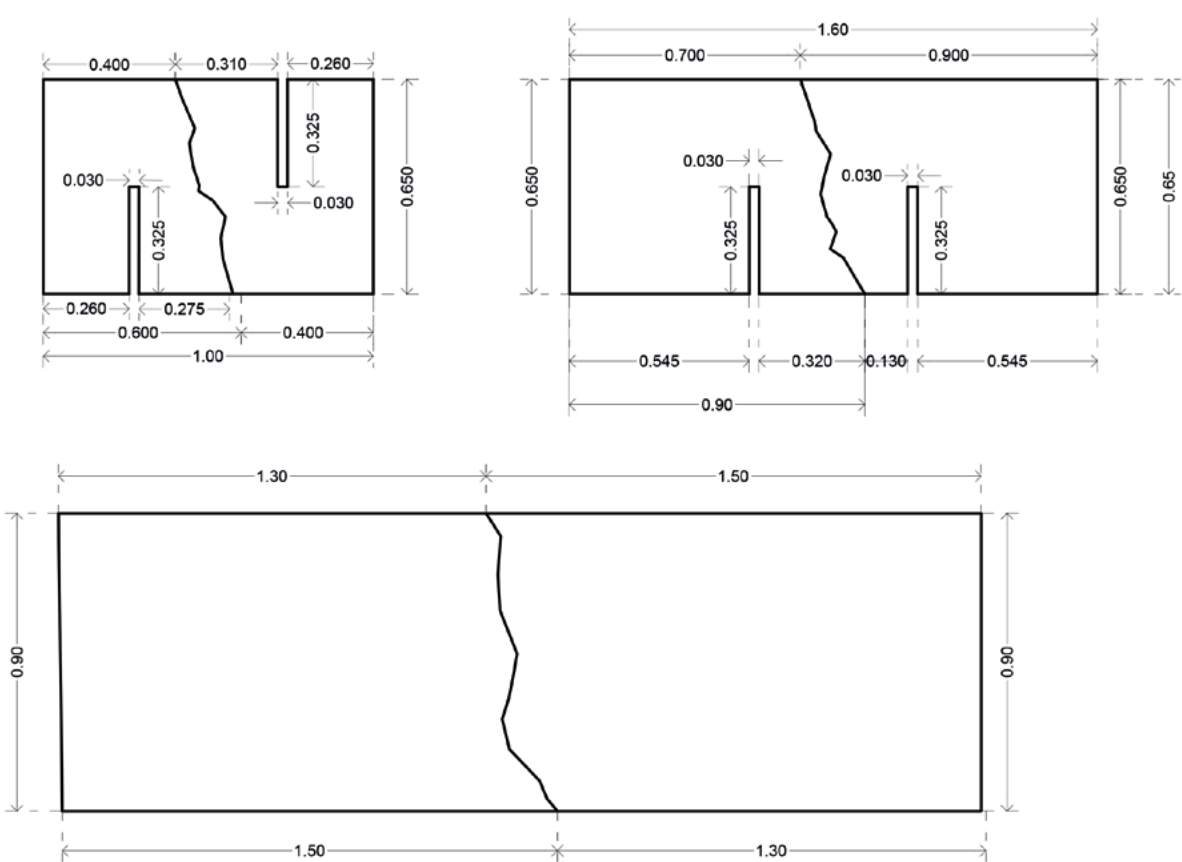


Figura 12_ Detalle 2. Mesa exterior en mármol Travertino Villa de Leyva. Despiece placas.



Figura 13_ Mesa en mármol travertino Villa de Leyva.

Proyecto: LA MESA DE LA CASA DE MANOLO NEIRA Y LA MESA PARROQUIAL DE LALÍN
Autor: Cesar Portela
Año: 1998 – 2001
Lugar: Pontevedra, España
Fotografía: Eloy Lozano, César Portela y Manuel Neira Olivé.

En el medio rural gallego, la dispersión de la población y su consecuente aislamiento y soledad solían combatirse con la existencia de tres lugares muy característicos, en los que la estancia de los vecinos permitía el encuentro y el intercambio de información, noticias, afectos y desafectos: *o lavadoiro*, un lugar al que acudían las mujeres a lavar la ropa, cuando no existían lavadoras, y mientras lavaban, conversaban unas con otras; *a taberna*, donde los hombres, al tiempo que descansaban y tomaban una, dos y, a veces, tres cuncas de vino o jugaban una partida de cartas, también charlaban; y *a mesa*, alrededor de la cual se encontraban varias veces al día las familias y, con frecuencia, los invitados. Al mismo tiempo que desayunaban, comían o cenaban, aprovechaban la ocasión para hablar, intercambiar opiniones o celebrar algún hecho festivo.

Yo quería que la mesa que le proyecté a Manolo Neira en su finca de Corredoira fuera La Mesa. Una mesa alrededor de la cual comiera y se encontrara su familia, y la multitud de amigos que Manolo y Raquel han hecho a lo largo de su vida. Una mesa de piedra, de 11 metros de largo por 2,5 de ancho. Quería que su forma permitiera que todos los que se sentaran a su alrededor —hasta 25 o 30 personas— pudieran verse las caras. También quería que los amigos, al levantarse de la mesa y despedirse hasta otra ocasión, fueran aún más amigos que antes, cuando se sentaron. Una mesa con una fuerte personalidad, no una mesa más; que no fuera un mueble, ni uno de esos objetos que simplemente amueblan una casa, sino que tuviera un notorio protagonismo.

Luego vino la mesa de Lalín. También de piedra y de forma sensiblemente elíptica, con ejes de 33 metros de largo por 3,50 de ancho, rodeada por un banco del mismo material. Sentados en esos bancos y alrededor de esa mesa serán convocados los vecinos de cada una de las parroquias de Lalín para la celebración de esos largos y maravillosos *yantares* en los que se come, se bebe, se habla y se canta. Tan característicos y necesarios para establecer lazos de fraternidad y camaradería, que ayudan a estrechar y mejorar relaciones entre vecinos y familias, y a mantener —y también transmitir— la memoria histórica de un pueblo, generación tras generación.

Quería que estas mesas no dañaran la naturaleza en la que se asentarán. Que pareciera que habían estado allí desde siempre. Que, incluso estando vacías, evocaran el sentido ritual de la fiesta. ¿Qué fiesta? Esa que os anime a celebrar el estar con vosotros mismos, y a pensar. Pensar, que tanta falta hace, no solo hablar. Y celebrarlo acompañándoos de una *cunca* de buen vino o de los árboles que las rodean: la *carballeira*. Todo ello iluminado por esa luz barroca que se filtra hacia abajo, a través de las *pólas* y las hojas de los *carballos*, que conforman una bóveda —también barroca— que las cubre y las protege.



Figura 1_ Mesa Parroquial de Lalín, Parque Carballeira do Rodo, Pontevedra, España. Fotografía de Eloy Lozano.

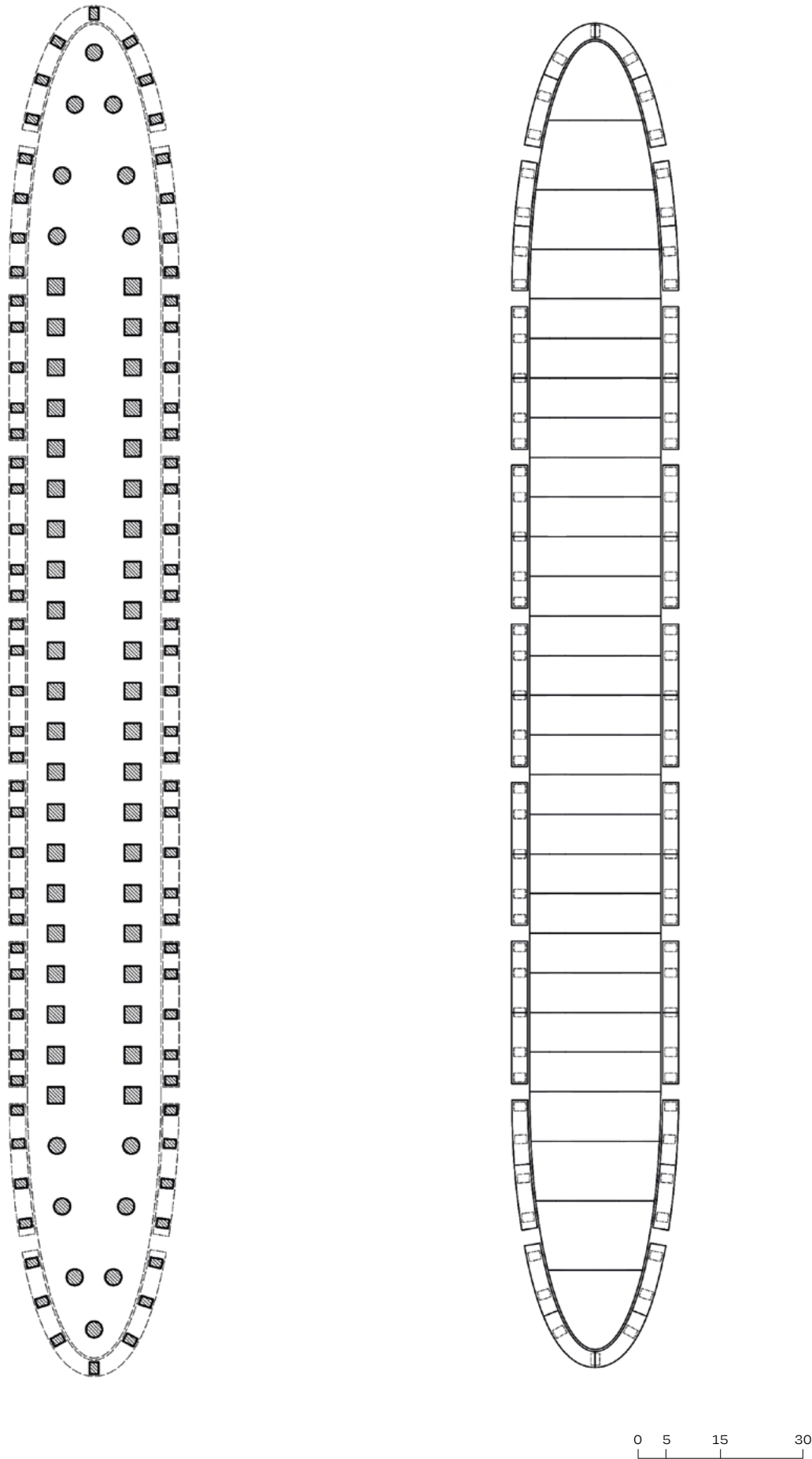


Figura 2_ Mesa Parroquial de Lalín. Planta de apoyos [izquierda] y Planta del despiece de la piedra [derecha].



Figura 3_ Mesa Parroquial de Lalín. Fotografía de Cesar Portela.



Figura 4_ Mesa Parroquial de Lalín. Fotografía de Eloy Lozano.

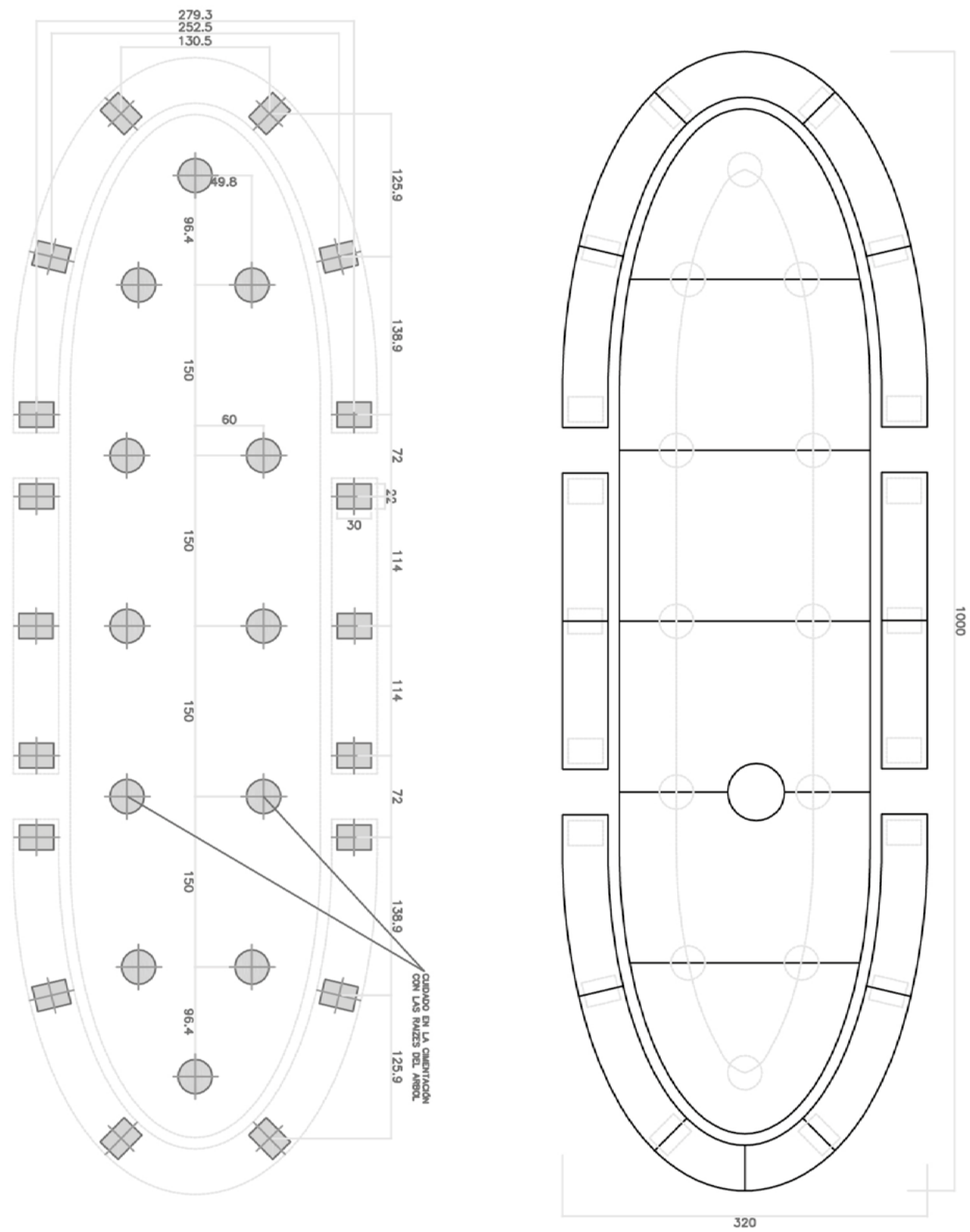


Figura 5_ Mesa de la casa de Manolo Neira. Planta de apoyos [izquierda] y Planta del despiece de la piedra [derecha].



Figuras 6, 7, 8 y 9_ Mesa de la casa de Manolo Neira, Cotobade, Pontevedra, España. Fotografías de Manuel Neira Olivé.

Proyecto: EXHIBICIÓN MXT

Autores: Alberto Pérez-Gómez, Jason Crow, Paul Homquist y Maria Elisa Navarro Morales

Colaboradores: Natacha Boucher, Marc-Antoine Chartier-Primeau, Diana Cheng, Andrew Chung, Azin Dilmaghani, Negin Djavaherian, Anya Domlesky, Michael Faciejew, Ron Jelaco, Ksenia Kagner, Per Kefgen, Lilia Koleva, Thi Phuong-Trâm Nguyen, Angela Maria Navarro Morales, Lucas Oberlaeder, Marcelo Sanchez, Angeliki Sioli, Linda Swanson y Julia Webster.

Año: 2010

Lugar: Montreal, Canadá

Fotografía: Jason R. Crow

MXT fue un proyecto de arquitectura efímero que formó parte del proyecto “Social Sciences and Humanities Research Creation” de Alberto Pérez Gómez, *AutoCAD Ballet*, financiado por el gobierno canadiense y completado en septiembre de 2010. La creación de MXT involucró el trabajo entre arquitectos, artesanos, cocineros y otros especialistas. Como evento, MXT ofreció un entorno inmersivo en el que los medios digitales, los objetos, la performance y la fabricación arquitectónica realzaban la experiencia sensorial y buscaban permitir una vivencia participativa e imaginativa de la ciudad de Montreal. La pregunta central de su puesta en escena fue: ¿cómo pueden las tecnologías digitales y los nuevos medios desempeñar un papel significativo y ético en la arquitectura de la ciudad? A través de la construcción de MXT, se argumentó que las tecnologías digitales adquieren una fuerza ética y significativa solo a través del juego. Parafraseando a Hans Georg Gadamer, el juego es la forma de ser de la obra de arte. Solo dentro del mundo constituido por el juego, mediado por objetos, medios digitales y nosotros mismos, es posible reconocer verdaderamente nuestro ser comunitario como algo presente en la obra de la arquitectura y la ciudad.

El evento buscó celebrar la ciudad como una experiencia imaginativa, puesta en escena dentro del mundo transitorio e independiente de un encuentro arquitectónico efímero. Al situar las tecnologías digitales dentro de la interacción sensorial del tacto, el gusto y la visión, podía surgir una imagen poética de la ciudad. Una en la que nos encontráramos con los demás y con nosotros mismos y, al hacerlo, reconociéramos la verdad de ese encuentro. El juego colaborativo de jugar con la ciudad y con los demás se convierte, en este sentido, en una forma de jugar a la ciudad: la experiencia esencial de la ciudad. MXT, al igual que el proyecto más amplio al que pertenecía, tenía como objetivo permitir la comprensión de este tipo de juegos y señalar cómo una arquitectura mediada puede crear las condiciones para una comunidad.

Partiendo de las descripciones de la novela de Pérez Gómez *Polyphilo, or The Dark Forest Revisited*, las nociones de lo íntimo y lo pornográfico sirvieron como guías conceptuales para

adaptar la producción de proyecciones digitales a las condiciones materiales del principal espacio construido del proyecto: un fuselaje inspirado en las imágenes de aviones de la novela. En este contexto, lo íntimo se define como la calidad de la distancia que se mantiene entre dos cuerpos en contacto, mientras que lo pornográfico se experimenta como una visión explícita en la que la inmediatez disuelve toda distancia entre los cuerpos. Estas dos condiciones se interpretaron como un espectro (una paleta general de características táctiles y visuales) que podían combinarse en juego dentro del entorno del fuselaje.

Las cualidades sensoriales como la suavidad, la aspereza, la calidez y la frialdad se interpretaron como una intensificación del sentido de lo íntimo. Aunque no eran táctiles en sí mismas, las características visuales como la translucidez, la difusión y la oscuridad operaban en un registro igualmente íntimo. Por el contrario, la claridad óptica, la distinción y la lucidez aumentaban el sentido de lo pornográfico. Las propiedades del material, como la transparencia, la dureza y la suavidad, resistían la tactilidad, negando eficazmente la presencia del cuerpo. Estas características moldearon la forma en que los participantes se encontraron dentro y a través del fuselaje, lo que produjo interacciones imbuidas y reflejadas en una sensibilidad erótica particular.

Es importante destacar que lo íntimo y lo pornográfico no se experimentaron como estados fijos o absolutos. Más bien, al combinar sus respectivas cualidades, la atmósfera del evento podía modificarse para revelar la presencia de una comunidad. Un ser que, aunque espacialmente distanciado, estaba presente afectiva y experiencialmente para los participantes. En este sentido, la atmósfera de MXT se entendió como una sintonía con una condición erótica, una que revela nuestro estar juntos en el mundo.



Figura 1_ El foco central de MXT era una bebida mágica, un *kykeon krupnik*, que representaba el elemento final de la cosmología de Platón.



Figura 2_ El agua tomó la forma de un icosaedro gelatinoso.



Figura 3_ El fuego estaba representado por un tetraedro de tofu picante.



Figura 4_ Un octaedro de chocolate blanco asumió el papel del aire.



Figura 5_ La tierra se convirtió en un brownie de textura suave.



Figura 6_ Linda Swanson produjo una serie de más de trescientas tazas de cerámica personalizadas para el proyecto.



Figura 7_ El éter místico del universo, típicamente representado por el dodecaedro, inspiró la forma de la copa que contenía la bebida.

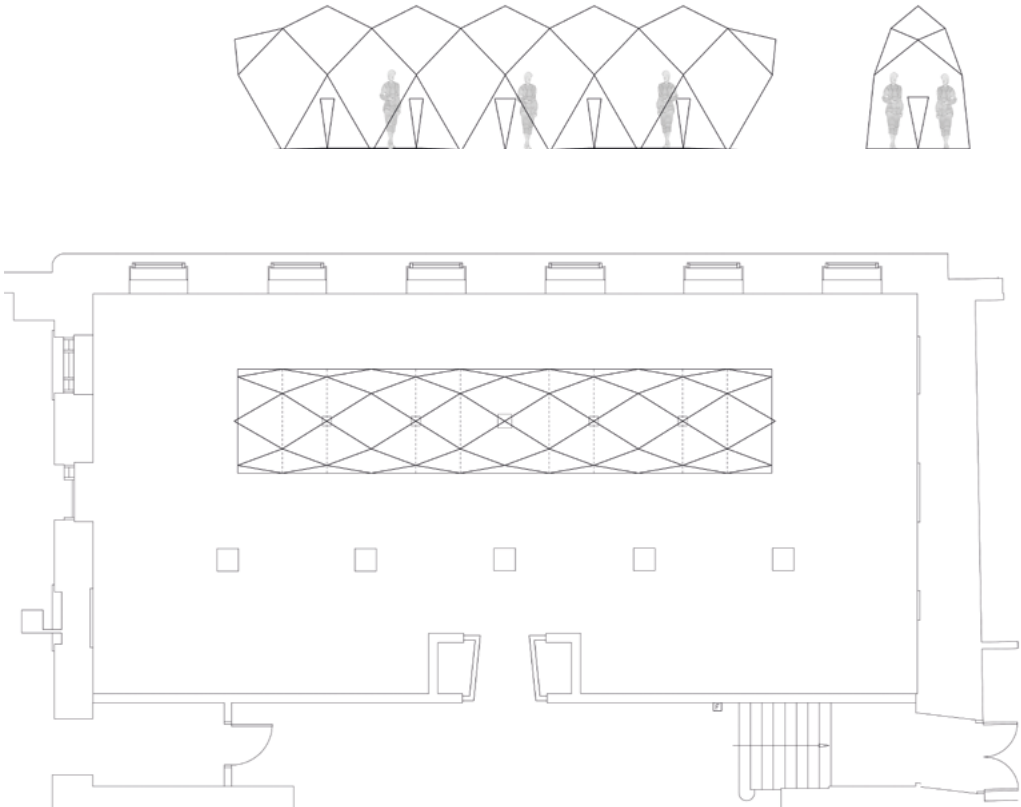


Figura 8_ Alzado y planta de MXT.



Figura 9_ El enigmático piloto del MXT sirviendo *kykeon* en el centro del fuselaje del MXT.



Figura 10_ Angeliki Sioli interactuando con el software desarrollado por María Elisa Navarro, que controlaba la proyección de cuatro vídeos y la geometría correspondiente de "floración" sobre el fuselaje, respondiendo al movimiento de los visitantes de la exposición.



Figura 11_ Alberto Pérez-Gómez riendo mientras Kesnia Kagner revela uno de sus collages detrás de la tela.



Figura 12_ Combinando capas de difetrentes tipos de tela que reaccionaban de distintas maneras a la luz, la resistencia y el movimiento, la exhibición animó a los visitantes a interactuar entre sí a través de la materialidad del fuselaje en un juego mediado de escondite.