

De la taza a la casa:

conversación con Bernardo Gómez-Pimienta /

Felipe Leal

Arquitecto, Director de la Facultad de Arquitectura, UNAM

Las obras arquitectónicas que ilustran este artículo son de IIV Arquitectos (Enrique Norton y Bernardo Gómez-Pimienta) y el diseño de objetos de IOP (Bernardo Gómez-Pimienta).

Casa IA, Valle de Bravo, 1999.



Bernardo Gómez-Pimienta, uno de los más destacados diseñadores y arquitectos mexicanos, impartió la Cátedra Extraordinaria Federico Mariscal 2002 de la Facultad de Arquitectura de la UNAM.

Felipe Leal: ¿Por qué esa insistencia entre las fronteras, si es que existen, entre la arquitectura y el diseño?

Bernardo Gómez-Pimienta: No hay fronteras, justamente; eso es lo interesante, es una sola actividad. El Diseño —con D mayúscula— como lo entiendo, abarca la arquitectura y el diseño industrial, y es más general. No hay diferencia entre hacer arquitectura y hacer un sillón, una taza o una casa; al final, viene siendo lo mismo: crear, diseñar, imaginar es una actividad intelectual. Hace poco me preguntaban cuál era el mejor diseño, y recordé una investigación que hicieron en España sobre lo mejor del milenio en la que ganó la aceituna rellena con anchoas. Lo interesante de tomar una aceituna, quitarle el hueso —que es una molestia— y remplazarlo por una anchoa salada; las dos no tienen nada en común, pero al juntarlas se convierten en algo nuevo, mejor que las partes. Siento que los límites entre estas actividades no son claros, que las dos se refuerzan y ganan si te dedicas sin diferencias a ambas.

FL: Consideras que la diferencia del enfoque en resolver los objetos, porque la arquitectura también es un objeto...

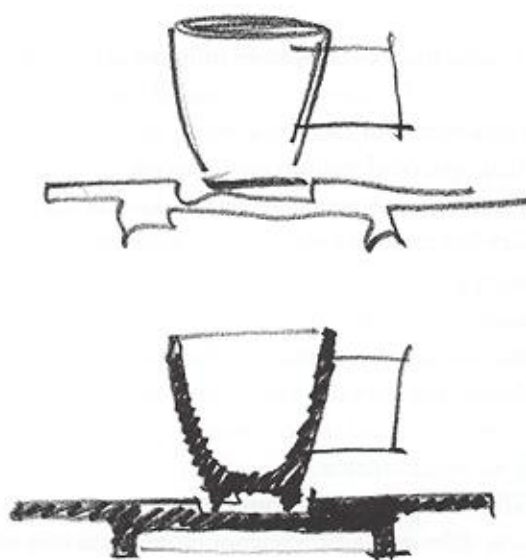
BGP: Es un artefacto hecho de muchas piezas. Así como una silla está compuesta por, tal vez, seis piezas, un edificio puede tener diez mil, pero al fin y al cabo es el mismo tipo de disciplina: cómo vas juntando estos elementos.

FL: Entonces, ¿consideras que fundamentalmente la diferencia es un problema de escala y de magnitud?

BGP: De tiempo, de materiales y de tecnología. La tecnología para un elemento repetitivo es diferente para un edificio, una pieza única. La arquitectura, al fin y al cabo, es casi como hacer un prototipo, una maqueta uno a uno. Los muebles, no; como puedes repetirlos una gran cantidad de veces, puedes controlar mucho más la tecnología, la manera de hacerlos. Un objeto que repites mil veces tiene muy diferentes implicaciones tecnológicas.

FL: Ahora, a nivel de escala, los objetos se pueden mover, son muebles, tienen movilidad, y podemos darles una posición y libertad de movimiento. Podemos mover una cafetera, una silla...

BGP: Y el edificio está hecho para un terreno, para un lugar específico que no puedes estar moviendo, y responde, justamente, a lo "local", que nos lleva a otro tema: la arquitectura tiene raíz, es específica para un sitio particular, y al



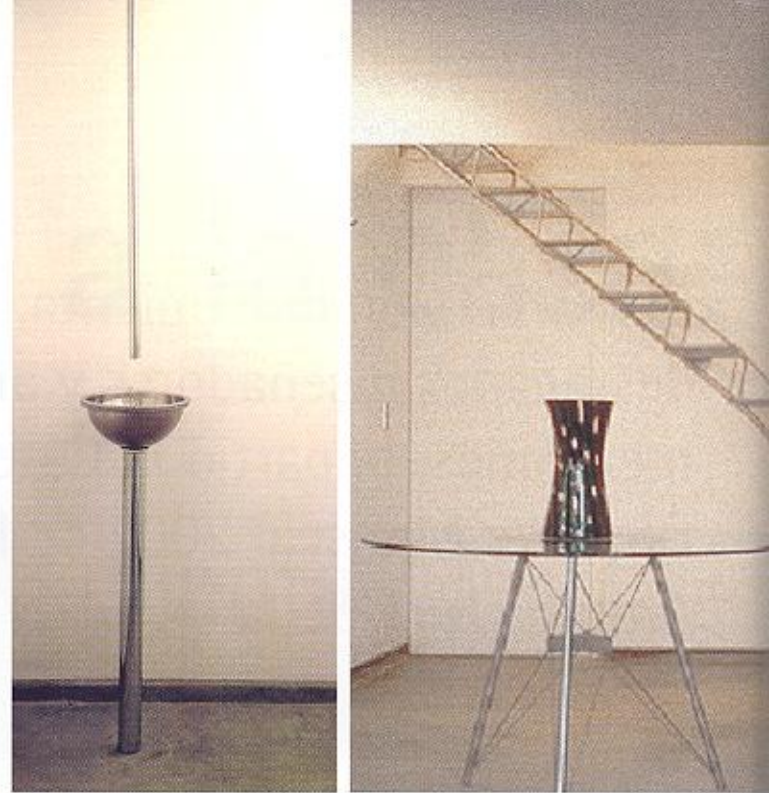
mismo tiempo, cada vez más, los arquitectos estamos construyendo en diferentes ciudades y países; entonces, surge ese paradigma de cómo resolver un proyecto, que debe tener tu visión para diferentes lugares, y condiciones. El mundo se hace cada vez más pequeño, y vamos más rápido, y tenemos menos tiempo. Lo primordial es llegar a entender las condiciones del sitio, sus posibilidades, lo que puede llegar a ser, y expresar las aspiraciones —de alguna manera congelar lo que somos y el momento en el que vivimos—.

FL: Sí, eso es en relación con la arquitectura de autor, que debe tener esa impronta, ese sello.

BGP: Pero, al mismo tiempo, responder a las condiciones locales: el programa, la topografía, las vistas, el clima, la luz, los sistemas constructivos, la tecnología que puedes utilizar, el presupuesto, etc...

FL: ¿Hasta dónde consideras que la arquitectura pudiera, con el tiempo, con el avance de los recursos tecnológicos y esta movilidad, esto como vivir en movimiento, aproximarse más hacia el comportamiento de los objetos?

BGP: Siempre hemos tenido arquitectura móvil, está Taliesin West, que sigue siendo como un campamento y, claro está, Archigram, y muchos otros ejemplos de arquitectura transportable; pero el aspecto que me interesa es cómo se enraíza, cómo tiene y hace su lugar.



Casa P, México D.F., 1998.

FL: Aquí hay dos cuestiones muy claras en la arquitectura, sobre todo con los cánones clásicos. El espacio, determinado, físico, este elemento de inmueble, de no movilidad; y la temporalidad, que en el mundo contemporáneo se ha ajustado, se ha reducido enormemente la vida de los edificios.

BGP: Sí y no. En México los edificios temporales se convierten en permanentes. En Japón, hacen el edificio para seis o siete años, y después lo tiras; el precio del terreno es tal, que puedes ir cambiando el edificio. En Estados Unidos, los estadios tienen una vida de veinte años; en México, a los veinte años están a la mitad de su vida útil.

FL: O se remodelan.

BGP: En el mejor de los casos. La temporalidad en la arquitectura se debe más a condiciones económicas que arquitectónicas. El hotel Habita es un edificio, del final de los cuarenta, que hubiera sido más sencillo demoler; era un edificio en buena condición estructural al que se le dio una segunda vida.

FL: Ahora, ese esqueleto que ustedes recuperaron en el Habita para darle esa piel y esos ajustes interiores, al contrario, ofrecía un reto mucho más interesante, quizá, que si hubieras partido de una estructura nueva.

BGP: Claro. Es un ejemplo que se puede repetir, y aprender de él cómo regenerar edificios y luego zonas. La ciudad está llena de casos donde esta recuperación puede funcionar, no sólo arquitectónicamente sino financieramente.

FL: Estamos hablando de una permanencia parcial, de la estructura, de lo que era el esqueleto, pero no de los acabados. Era un edificio de apartamentos con locales comerciales en la planta baja, con acabados como mosaico veneciano y una cancelería de herrería muy pesada, como un edificio de los cuarenta, cincuenta, que ahora tiene una enorme esbeltez; hay una recuperación parcial.

BGP: Sí, fue parcial, el esqueleto, como dices, se aprovechó con algunos refuerzos; las instalaciones —las venas— son todas nuevas; lo mismo que los acabados; aunque el azulejo veneciano que recuerdas se retomó.

FL: Pero con otro código, en blanco.

BGP: Sí, pero varios de los materiales empleados son similares, aunque usados de una manera más contemporánea. Los azulejos, las piedras, son iguales; pero hay otros, como el vidrio, con más tecnología, y los puedes emplear para lograr

un edificio que parezca inmaterial. Y muchos otros son materiales que han existido toda la vida, como el concreto, que es romano, el Panteón está hecho de concreto. Y es el mismo concreto que usamos ahora. No tiene acero pero es el mismo concreto.

FL: Tenemos veinte siglos de utilizar el concreto, y se habla de él como si fuera un material nuevo; lo mismo ocurre con el vidrio.

BGP: Sí, tenemos vasijas fenicias de vidrio.

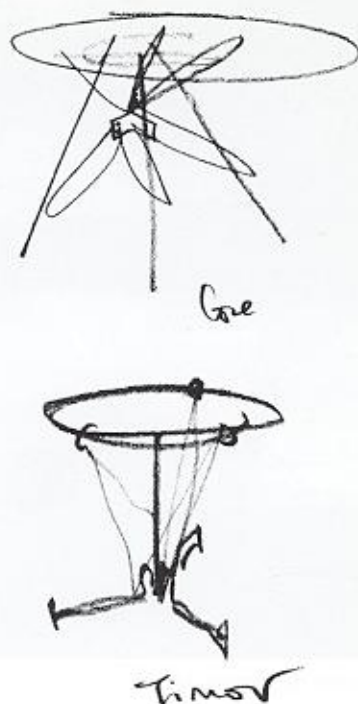
FL: En cuanto a la relación con los objetos, muchas de las posiciones sobre la idea de la arquitectura como un todo, que, en especial, tuvieron fuerza con el movimiento moderno, y algunos teóricos del mismo, ¿tú sigues viendo como un todo el sentido de esta integración espacial, de objetos, de artefactos?, ¿crees que se esté recuperando?

BGP: Bueno, de esto hablábamos, es una misma cosa. Me interesa poder trabajar en una taza como en una casa. La especialización en los últimos doscientos años secciona disciplinas, y llega un momento en que te conviertes en un especialista de algo tan pequeño que no ves el conjunto. Me preocupa y tiendo a ser más general que especialista. Al especialista le pides datos específicos para ayudarte a comprender una parte del problema. Al hablar de integración del espacio y los objetos, algunos de estos son más genéricos y otros están diseñados para un lugar particular.

FL: ¿Compartirías la idea de que el objeto tiene un comportamiento semejante al de la arquitectura; que hay objetos o artefactos que están realizados específicamente para ese punto de la construcción, y otros que tienen independencia?

BGP: Claro, tienes razón. Pero en algunos casos diseñas un objeto para unas necesidades y descubres que puede ser repetido, darle libertad y convertirlo en un producto de línea; pero ese producto tenía un origen muy definido y resolvía problemas específicos.

FL: Ya que hablamos de tiempo y de la vida de los edificios, también de la vida o el tiempo que pasamos en ellos cotidianamente, tus edificios, por ejemplo —nos hemos referido al Habita que evidentemente, se relaciona con un confort, con un sentirse en pleno relajamiento, lo que significa siempre un hotel, con elementos sensoriales y hedonistas, muy presentes en el edificio—, ¿qué pasa con otros donde la



vida se acorta a un comedor, los comedores de Televisa u otras oficinas?, me refiero a la vida, a las horas, al tiempo que le dedicamos cotidianamente; en una casa quizá estamos diez o doce horas, en un hotel hasta te excedes, puedes pasar nada más la noche o todo el día, si estás muy a gusto. En la cafetería o en el restaurante puedes estar nada más dos horas, en el bar cinco, o en la piscina. ¿Qué sucede en los comedores, oficinas, bibliotecas?... ¿Cómo manejas eso, que está muy presente, aunque uno lo racionaliza pocas veces, cómo manejas esa espacialidad, qué recursos utilizas?

BGP: Las sensaciones deben ser más fuertes para percibir las en momentos cortos. Me interesa esta sensualidad de los espacios, que coexiste con la racionalidad de la estructura y otros factores para comprender la complejidad del conjunto. Algo que me sucede cada vez más es que uno de los materiales de construcción que más empleo es la luz, un material que no existe, en realidad, un material intangible, pero que se puede convertir en un material de construcción como tal, y permite ver el paso de las diferentes horas, los reflejos, las sombras, y cómo modifica el espacio. Un ejemplo es la Casa Ia en Valle de Bravo, que en la mañana tiene una cantidad de luz muy especial, y se va abriendo, se va expandiendo; según la temperatura y la luz, la casa toma tonalidades en azul, en verde, después en rosa y en morado, finalmente se hace mucho más oscura y se reduce, se compacta. Tienen también que ver los reflejos de las nubes, el color del cielo, el pasar del día se refleja en la arquitectura y te hace mucho más consciente. Y a lo largo del día ves cómo van sucediendo los cambios, que afectan no sólo al espacio sino a las personas, y cómo perciben el lugar.

FL: ¿Eres más propicio a la luz directa o filtrada?

BGP: Depende del caso; cada caso es diferente y especial, y cada uno requiere soluciones específicas; en general, la solución las incorpora a ambas.

FL: Sí, porque también existe la tendencia al uso de los cristales esmerilados, a generar lo traslúcido, mas no la transparencia, ¿o te molesta la transparencia total, llegar al extremo de la Glass House de Philip Johnson, por ejemplo, de esa transparencia total?

BGP: No, no me molesta, pero creo que también hay momentos para usar uno u otro. Para poder controlar la luz o para, justamente, agarrar las tonalidades de la luz, el esmeri-

lado funciona mucho mejor; en el transparente no puedes, se te escapa, de alguna manera.

FL: Por eso, con más razón, si trabajas la luz como un material, el esmerilado te da una serie de valores y sombras.

BGP: Y funciona como difusor, y te permite contener los espacios. En el Habita la mayoría es esmerilado con franjas horizontales transparentes. Si lo hicieras todo transparente no podrías lograr eso; no podrías encerrar el espacio, se te escaparía.

FL: Yo creo que los valores se acusan en muchas ocasiones por el esmerilado, pero sin llegar a la negación absoluta, sin entrever lo que sucede en el exterior.

BGP: Las franjas se recortaron de habitación en habitación seleccionando las vistas, el camellón, la palmera, el cielo en el peor de los casos. Y, por otro lado, teniendo en cuenta la privacidad, el que no se pueda desde afuera saber lo que sucede adentro y la protección del ruido, del frío y del calor.

FL: ¿Pero existen los contrapuntos, desde luego, porque tienes los lugares para actividades interiores que puedan estar filtrados con estos tamices del manejo de la luz; pero hay otros lugares en donde se busca la luz, o las contenciones de forma abierta; ¿qué pasa con las plataformas, las terrazas los *decks* que están utilizados en el Habita, en la casa de Valle de Bravo, el paisaje urbano, el paisaje natural?

BGP: En Valle y en el Habita, lo arquitectónico no tiene concesiones; no hay nada de vegetación; la vegetación la dejas fuera; la paleta de materiales es neutra, y el contorno, la vegetación, el cielo, las nubes, adquieren una fuerza mucho mayor.

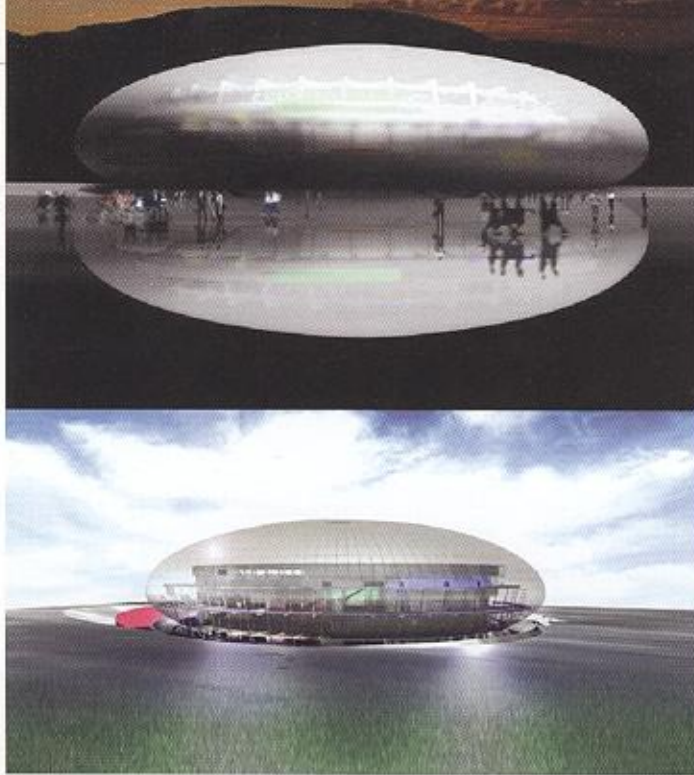
FL: Pero el espacio exterior también requiere de cierta contención, en el Habita hay una velaria sobre el área del bar...

BGP: Y la fachada de cristal, que sube y llega a controlar y delimitar, y sólo llegas a ver el contorno de la ciudad.

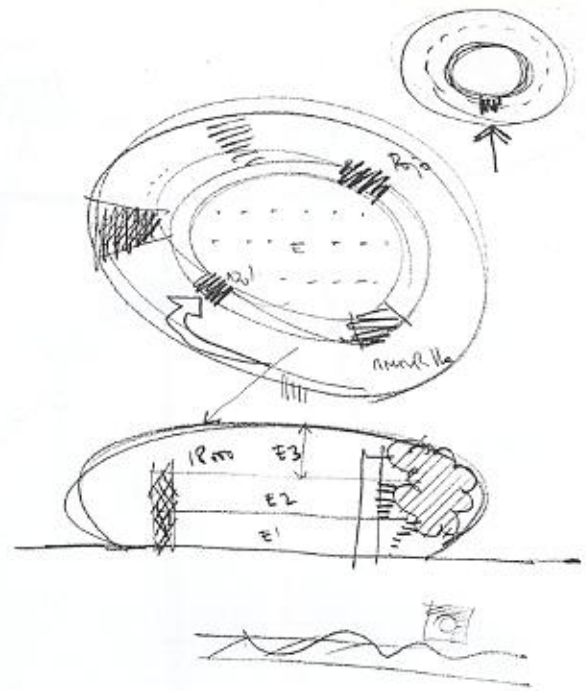
FL: El espacio abierto-cerrado, o cerrado-abierto, ¿no?

BGP: Controlas la parte inferior, la parte de tráfico, de caos, y sólo ves el perfil, el horizonte. En Valle de Bravo es muy diferente, al revés; ahí la única parte transparente es la parte baja; se puede ver el piso y la alberca, y del otro lado el lago y las montañas. El espacio va realmente del muro del fondo, por el patio, y lo que limita el espacio son las montañas, detrás del lago.

FL: ¿Qué diferencias morfológicas encontrarías entre la Escuela de Teatro, el comedor de Televisa Chapultepec, y propuestas mucho más cúbicas, como la Casa Ia de Valle, el



Centro de Exposiciones JVC, Guadalajara, 2003.



Habita y otras casas-habitación, mucho más de ángulos rectos y afilados?

BGP: Pasa una cosa curiosa: los espacios en los que hay que cubrir grandes claros tienen estructuras curvas, estructuras ligeras que pueden cubrirlos sin apoyos intermedios; en esos casos las bóvedas nos han ayudado de manera importante, y en las casas o el Habita, donde los claros son más pequeños, hemos empleado estructuras más racionales y sencillas, o más ortogonales, por ponerlo de alguna manera. Es un problema de escala, de sistema constructivo y de actividad.

FL: Aunque la cubierta de la casa de Valle es una cubierta para un espacio total, casi de un monoespacio en la parte pública.

BGP: Es un espacio único, diseñado para que tus ojos siempre se encuentren al centro del espacio. La distancia de tus ojos al techo y de tus ojos al piso es la misma. Te desplazas contenido entre los dos planos equidistantes, y tu vista se expande hacia el horizonte.

FL: Sí, la cubierta da la idea de una continuidad, como si fuera una nave. Cuando veo algunas de las casas hechas por otros diría que influyes en ellos. Aún ahí, hay una idea constante de una cubierta, no la fragmentación.

BGP: La idea de un plano muy ligero. Retomé un sistema constructivo que se usaba en el pueblo: la cubierta formada por vigas, tablas y teja, eliminando el concreto. Esto la hace muy ligera, lo que permite que las columnas no cuenten.

FL: ¿Tú estás de acuerdo en que la arquitectura y el diseño consisten, en términos generales, en darle forma al vacío? ¿Se configura un vacío?

BGP: No. Le das límites al vacío, más que diseñar el vacío. Al vacío no lo diseñas diseñando los límites. Al espacio lo percibes si tiene límites; sin borde, sin límites, no existe.

FL: Tanto los objetos como la arquitectura están fundamentados en el límite, en el borde.

BGP: Sí, todo tiene un límite. A veces un límite físico o uno virtual.

FL: Vuelvo a un *roof garden*, o a una meseta, ¿Cuál es el borde de la terraza del Habita o de la estancia de la casa de Valle?

BGP: En el Habita son los edificios altos de la ciudad; en Valle de Bravo, la montaña del Cerro Gordo, y ambos pro-

yectos tienen un muro detrás, un límite real y tangible que actúa de respaldo y se convierte en el marco de la perspectiva.

FL: ¿Hay alguna diferencia entre diseñar un objeto y diseñar una obra arquitectónica?

BGP: Ninguna, es exactamente el mismo proceso.

FL: Tú te sientas de la misma manera, haces bocetos, igual un cenicero, un asiento, una mesa, que una cubierta de una casa.

BGP: El proceso es el mismo; pero con más libertad, en el caso de los objetos. Cuando empiezo a diseñar un objeto, muchas veces no puedo controlar qué es lo que va a salir; empiezo a diseñar una mesa y acabo con una silla. Cuando haces una casa sale una casa. Por eso decía que el diseño es más libre que la arquitectura.

FL: Salvo cuando es un pedido específico.

BGP: No, incluso cuando es un pedido específico. El que debía ser cenicero terminó de manija, y seguramente después aparecerá el cenicero que salió enriquecido de esa libertad. Generalmente, pienso con la mano y el lápiz haciendo croquis.

FL: Ahora, como producción, ¿sostienes que la arquitectura es mucho más artesanal que los objetos de diseño?

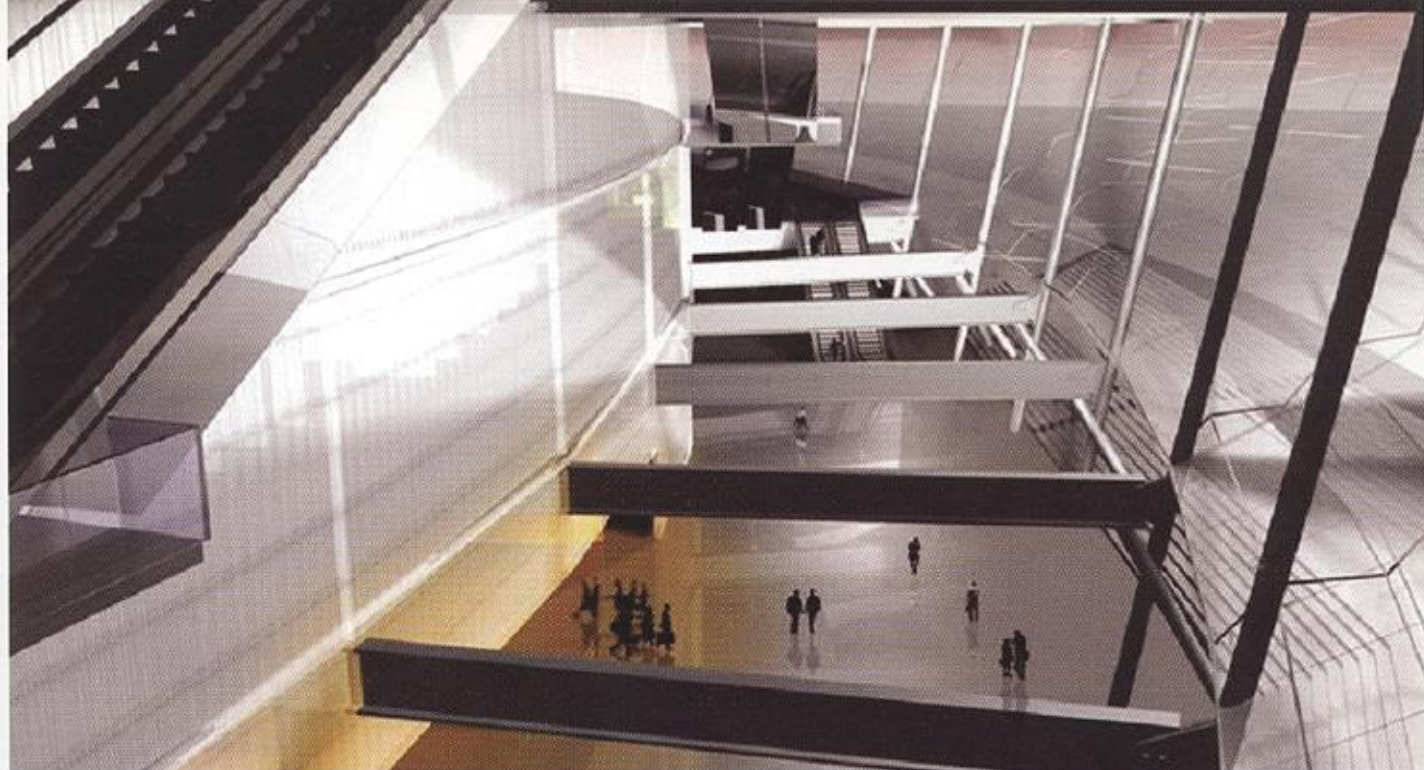
BGP: Claro, y ese es un aspecto que me encanta; en otros países con sistemas industrializados más sofisticados es diferente; pero en México la arquitectura es esencialmente artesanal; se puede ver industrial o parecer muy de fábrica, pero al final es muy artesanal. Un objeto como una mesa es más industrial, requiere de tecnología que permite la repetición.

FL: Pei dice que la Arquitectura es la última de las artesanías. ¿Coincides con él?

BGP: Sí, y la más grande de las artesanías.

FL: Pero también dice que eso la hace enormemente vulnerable en el mundo contemporáneo y sus procesos de industrialización, y lo dice Pei, que ha hecho obras de una complejidad técnica casi industrializada, cuando ves la National Gallery...

BGP: La National Gallery es muy artesanal frente al Louvre más industrial; efectivamente, construye los dos tipos; aquí los estamos tomando como un ejemplo y estamos simplificando. La arquitectura tiene los dos aspectos, el industrial y el artesanal, en diferentes proporciones, según cada caso.



Centro de Exposiciones JVC, Guadalajara, 2003.

FL: Con esa meta, es mucho mejor la National Gallery, el ejemplo artesanal.

BGP: Conocí un museo suyo, en Des Moines, muy buen museo, que también sería de la topología artesanal.

FL: Es que ya nos fuimos con lo de la artesanía.

BGP: Sí, retomando el tema, la Escuela de Teatro, que tiene elementos repetitivos que crean la estructura, las fachadas, etc., te permite soluciones más industrializadas que una casa o un hotel pequeño. Mucho de la estandarización tiene que ver con la escala.

FL: ¿Tú, particularmente, tienes un gusto por los objetos? Cuando uno tiene el gusto de tratarte y conocerte más, encuentra una serie de artefactos y de objetos que te fascinan; tienes una vocación natural por los objetos, los tirabuzones, los sacacorchos, los cubiertos, los objetos de la vida cotidiana, muy relacionados con cuestiones rituales o de actividades domésticas muy sanas como es beber un buen vino, abrir una buena lata, servirse una salsa en una salsera adecuada, o dejar la ceniza de un cigarro en un cenicero; todos estos objetos, ¿de dónde vienen, cómo surge en ti la idea, qué influencias tuviste de pequeño en relación a los objetos?, ¿cómo operan estos mecanismos?, explícas con fascinación la forma de operar de un simple sacacorchos.

BGP: Tienes razón, tengo una predilección por el buen diseño, que no tiene que ver con diseño de autor. Una fascinación por los engranes o los baleros como objetos perfectamente diseñados, sin criterios estéticos. Me gustan los sacacorchos porque son aparatos diseñados específicamente para hacer un trabajo; el primero se inventó en 1728, cuando se legalizó que el vino se vendiera en botellas tapadas con madera, y se debía inventar algo para destaparlas. Los sacacorchos, en 275 años, van de lo racional a lo ingenioso, y hasta lo absurdo; pero todos te permiten realizar la actividad para la cual fueron diseñados. Las posibilidades son enormes, ¿cómo algo tan particular puede tener tantas diferencias y tantas variaciones!

FL: Ahora, esas variaciones que observas en un artefacto como un sacacorchos tienen el mismo objetivo: sacar un corcho.

BGP: El mismo objetivo, pero lo logran de maneras muy diferentes.

FL: ¿Lo has aplicado en algunas soluciones arquitectónicas, como el abrir una puerta, en una escalera, en un librero, en un volado, en un balcón en una cubierta?

BGP: No directamente, pero repercute en soluciones para otras cosas. En cómo soportar la trabe, cómo detener una columna, cómo unir la trabe con la columna, cómo unir elementos en una solución que te interesa. Lo mismo la pata con el asiento, cómo fijas el respaldo, cómo resuelves la conexión del techo, cómo lo fijas con la losa o cómo fijas los barandales. Es un poco lo mismo: resolver y entender las uniones entre las diferentes piezas.

FL: ¿La lógica de la solución, la escala, en ningún momento afecta la solución de los objetos?

BGP: Sí afecta. La solución para objetos es diferente a la de mobiliario o la arquitectura. Retomando la taza, la solución del asa es muy diferente a la solución que requiere un edificio.

FL: Simplemente, hasta en un objeto semejante: el asa de una taza para tomar café y el asa de un tarro de cerveza.

BGP: Puede por la similitud de escala ser similar, ser de la misma familia, pero cada una tendrá sus peculiaridades.

FL: ¿Con qué materiales te identificas más, o cuales dominas más?

BGP: Los materiales no son ni buenos ni malos o, como mucha gente lo ve, caros o baratos; parto del principio de que son todos buenos a priori; el material debe de ser el apropiado para la solución apropiada.

FL: ¿Es mejor el aluminio que la lámina galvanizada?, todo depende de cómo se use.

BGP: Depende de cómo lo uses, ¿o la cerámica es mejor que la porcelana?, ¿o el concreto que el vidrio o el acero?, cada material tiene funciones que debe desarrollar, como decía Louis Kahn, "el tabique quiere ser tabique", y no forzar los materiales a que sean una cosa que no quieren ser. El vidrio quiere ser vidrio y no quiere ser otra cosa; tenemos que aprovechar las cualidades del vidrio: translucidez, transparencia, ligereza; no hacerlo parecer otra cosa. Hay que aprovechar y respetar las cualidades intrínsecas de cada material.

FL: ¿Te gusta establecer estas tensiones entre la artesanía y lo industrial?

BGP: Son posibilidades que justamente debemos aprovechar. Estamos en un país donde existen todavía la artesanía

y los artesanos, gente capacitada para hacer trabajos que en otros países ya desaparecieron. Aprovechar las ventajas de ambos, lo industrial y lo artesanal, resulta no sólo interesante sino divertido, y emplearlos es la única manera de que sigan existiendo.

FL: Y hay países con un alto desarrollo, desde el punto de vista del diseño, como el caso de Italia, donde también han podido combinar la artesanía con lo industrial.

BGP: Lo manejan muy bien, y lo han llevado al límite. Tienen 24 000 talleres de mobiliario y objetos, cada uno especializado. En algunos casos sólo fabrican un modelo de silla. Lograron industrializar la artesanía. Tienen otras inquietudes y necesidades, como por ejemplo fabricar una silla y ensamblarla en sólo cinco minutos. Ya no es una silla con soldadura, es una silla que responde a cinco minutos de sueldo del obrero. Les conviene fabricar la máquina especial que reduzca el tiempo del trabajo manual. Hace unos meses Loredana compró un *panetone* italiano y en la etiqueta decía "empacado a mano", lo cual me sorprendió; eso quiere decir que el resto del proceso de cocinar ese pan se ha podido industrializar.

FL: Pero no necesariamente empobrece la calidad del diseño, ¿no?

BGP: No, son condiciones diferentes, y hay que aprovecharlas para mejorar los productos, sean arquitectura o diseño.

FL: ¿Aprovecharías las ventajas potenciales que ofrece México en ese sentido?

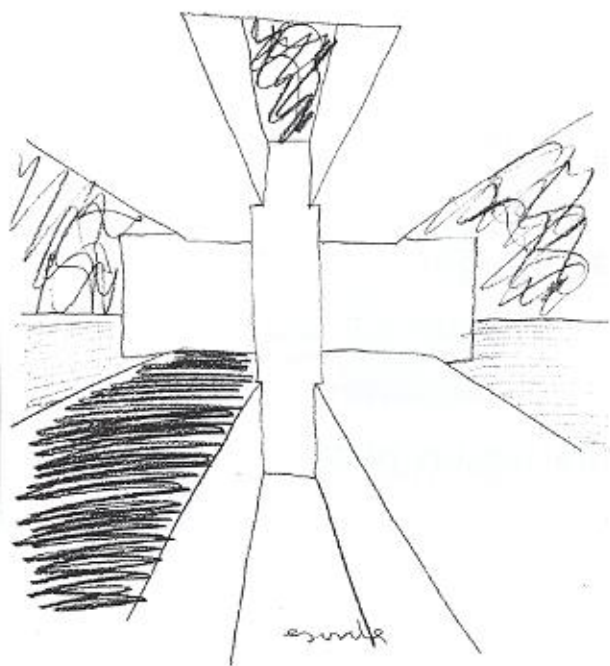
BGP: Ya lo hago. Es un factor importante que hay que aprovechar.

FL: ¿Cuando hablas de la consideración del lugar, y yo sé que es un tema trillado, en la reciente Biblioteca de Brooklyn, ¿qué tan presente estuvo el *Flat Iron* como una solución en esquina, considerando que a partir de las esquinas se conforman gran parte de las ciudades —las esquinas son los puntos de articulación, de encuentro, de confluencia, simbólicos—; cuando vemos las perspectivas de Nueva York, un icono que aparece es el *Flat Iron*, entonces es una esquina simbólica, que en el reciente proyecto de la Biblioteca de Brooklyn aparece inmediatamente como referencia.

BGP: Pasa una cosa curiosa: en Nueva York tienes la retícula de 1811, que organizó la ciudad, donde los terrenos triangulares se convierten en accidente, y hay pocos, casi

EDUCARE, Guadalajara, 2001.





Escuela de Arte, 2001.

todos los edificios tienen colindancias a 90°, lo cual es parte del planteamiento urbano. En este caso el terreno era triangular, una situación un poco accidental. En México tenemos muchos más accidentes de este tipo, ya que la ciudad ha ido creciendo por pedazos, sin un crecimiento planeado; las intersecciones raras suceden en muchas de las avenidas, como Insurgentes o División del Norte; los terrenos triangulares en la ciudad de México dejan de ser especiales. En Nueva York, por lo escasos que son, se pueden convertir en lugares con fuerza.

FL: En México es más frecuente, pero por ello es más simbólico Nueva York, por la fuerza única cuando se da. ¿Ustedes explotaron esto con absoluta conciencia en el proyecto de Brooklyn?, porque pudo no haber estado el acceso en la esquina.

BGP: Nosotros lo que hicimos fue colocar la entrada, justamente, en la esquina, en la arista, para reforzarla y tratar el edificio como una cuña que empuja a la ciudad, como un barco que avanza por una retícula congelada. Lo que te refiere a otras cosas, como por ejemplo a la *Victoire de Samothrace*, del movimiento de las alas, de cómo se abren. La Biblioteca de Brooklyn tiene estas alas abiertas dando cobijo a un espacio público —una plaza—, pero inclinada, lo cual le da una vocación como la de la Plaza de España; cobijado por el edificio, tienes este espacio público que la comunidad puede disfrutar.

FL: Así como cuando hablamos de la transparencia desde el interior al exterior del Habita o de la Casa 1A de Valle; ahora, la transparencia que ofrece este proyecto es más desde el exterior hacia el interior; la imagen contundente es que la vida urbana es tan fuerte, el tejido urbano que uno ve desde el exterior, que hay transparencia hacia el interior, y no tanto del vestíbulo o de un interior hacia el exterior.

BGP: Es muy interesante esto que tú dices; y parte de lo que queríamos hacer era que la actividad interior se viera desde el exterior, tratar de que el mismo edificio se convirtiera en un foco de tensión tal que atrajera y jalara a la gente para que entrara al edificio. Un lugar donde la presión es negativa y chupa todo a su alrededor, un edificio detonador para toda la zona.

FL: Es una biblioteca pública, ¿además un centro cultural?

BGP: Son muchos edificios, simultáneamente: contiene un auditorio, un teatro experimental (caja negra), la biblio-

Las piezas de mobiliario refuerzan la idea arquitectónica y le dan una presencia y escala humanas.

teca, zona de exposiciones, oficinas, un café 24/7 de computación para dar servicio de internet las veinticuatro horas de los siete días de la semana, un restaurante, un *roof-garden* con vista a todo Nueva York, y la plaza inclinada, que se puede utilizar como un cine urbano, proyectando sobre la fachada de un teatro vecino. El proyecto complementará una serie de instituciones culturales para beneficio de la comunidad, como el Brooklyn Academy of Music que está al lado, el Harvey Theater, el Strand Theater, el Mark Morris Theater, el BAM cinema, el Brooklyn Music School, el ART/NY, el Brooklyn High School of the Arts, el Lafayette Art Studio, etcétera. La zona, rica culturalmente, ha sido un poco abandonada, y la idea es que este proyecto logre darle un impulso y se convierta en un detonador, un edificio que refleje lo que Brooklyn puede ser y le dé identidad.

FL: ¿Hasta qué nivel vas a desarrollar este proyecto?, ¿vas a tener la posibilidad de incorporar algunos elementos de diseño tuyos, objetos, mobiliario?

BGP: La idea es, justamente, diseñar lo que más se pueda del edificio, de lo general a lo más pequeño.

FL: ¿Has diseñado parte del mobiliario para bibliotecas o antenas? Creo que la escala que hemos visto es una escala más íntima, sobre todo en el Habita o en las casas habitación. ¿Estarías incursionando en una nueva escala de objetos complementarios en un edificio público de esta naturaleza?

BGP: No creo que sea una nueva escala, en varios proyectos diseñé el mobiliario público, como bancas, sillas, barras, entre otros.

FL: Pero no todo estaba hecho.

BGP: A veces sucede que el presupuesto se termina y son este tipo de cosas las que terminan recortándose.

FL: Sí, porque cuando uno observa las fotografías o imágenes del comedor de Televisa, lo que domina es la silla de Pensi, que es la imagen fuerte que después se convirtió en un icono de un programa de televisión. Esta imagen es fuerte por su función, y por la cantidad, y la dimensión, pero sería muy interesante en la biblioteca, ahora mismo estamos sentados en unas sillas de madera, y tú tienes vocación por esos contrastes, esas tensiones a las cuales me refería...

BGP: Sí, espero que se pueda llegar hasta este nivel. Las piezas de mobiliario refuerzan la idea arquitectónica y le dan

Con lo que me siento más contento, y lo que más emoción me da, son justamente los objetos que acabo de terminar, con la obra que está sucediendo, con la silla que está saliendo de prototipos, con lo que estoy involucrado día a día. Después, ya crecieron, empiezan a caminar y van teniendo su vida propia, y trato de olvidarlos un poco.

una presencia y escala humanas. El problema en este caso será de presupuesto, qué piezas son de catálogo y cuáles se puedan diseñar.

FL: Esta libertad con la que ustedes se han podido mover en México en sus proyectos, ¿será posible en los que tienen en Estados Unidos, y en especial con la Biblioteca?, porque hay que contar con las normas constructivas de Estados Unidos, que ahora son de una enorme rigidez, y ante el temor de las demandas hay cosas que no puedes realizar, y esto ha ido terminando con la arquitectura; hay quienes opinan, como Oscar Tusquets que las normas actuales del mundo norteamericano han llevado a la muerte de la escalera, que una escalera de borde libre ya no existe, que debe tener la protección para los minusválidos, para los niños, etcétera.

BGP: Eso también pasa en las plazas, en los espacios públicos; empiezan a limitarlos, a ponerles bancas, barandales y elementos que modifican el espacio de una manera total.

FL: Pero, ¿qué tan limitados están ustedes en este proyecto en específico, están en un proceso de negociación?

BGP: Con el reglamento no hay negociación posible. Tienes que ver cómo hacer el mejor edificio posible, siguiendo las reglas del lugar, y ser ingenioso para llegar a soluciones que no son las convencionales y mejoren el edificio, aprovechando las restricciones del reglamento.

FL: ¿Ya están en esa etapa?

BGP: No, estamos en una preliminar, todavía; y están buscando los fondos para poder iniciar la obra.

FL: ¿Toda la fachada es de cristal?

BGP: Toda.

FL: ¿La cubierta también da la vuelta?

BGP: La cubierta es una plataforma de madera, un *deck*, exposiciones de arte, un bar, la cafetería, y claro las vistas de la ciudad.

FL: ¿Cuándo se inicia la obra?

BGP: El edificio se empieza en el 2005. El año fuerte para el proyecto será el 2004.

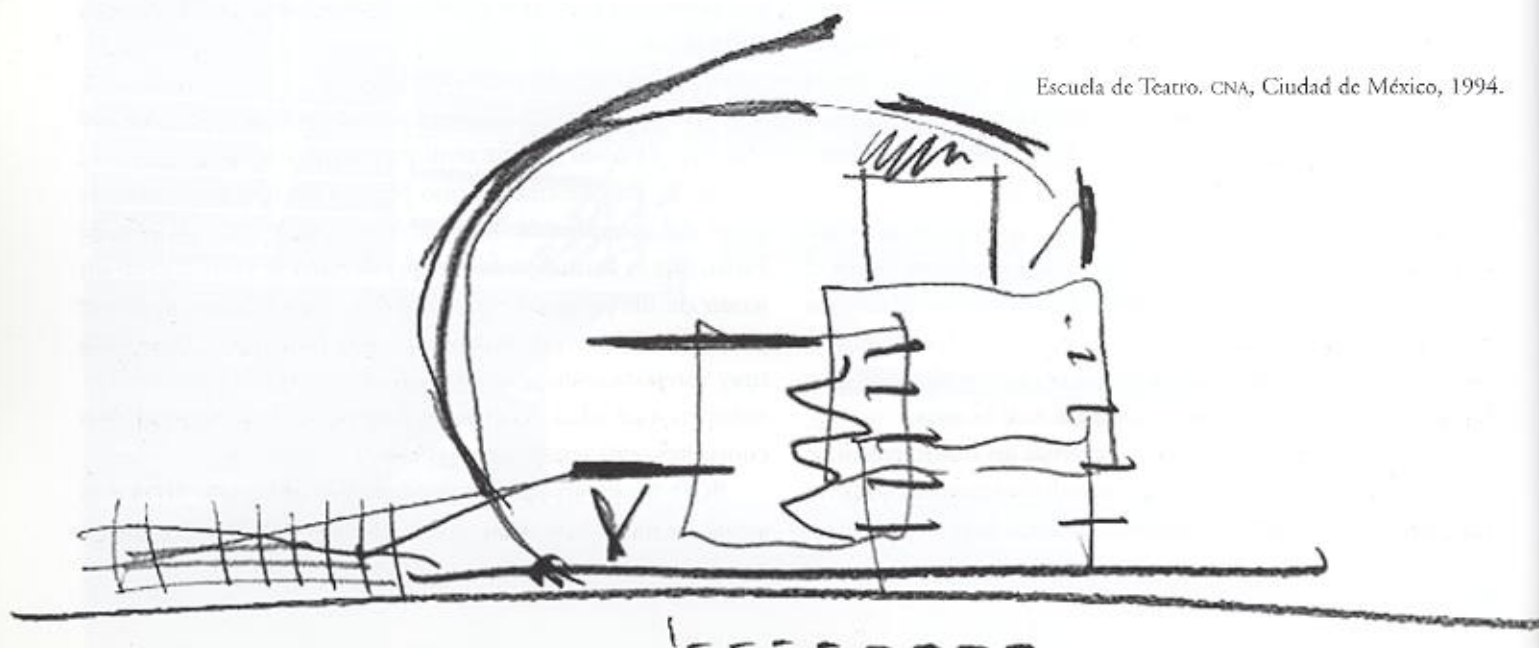
FL: ¿Bernardo, con qué proyecto te sientes más satisfecho? Sé que este tipo de preguntas es muy difícil de responder porque son muy selectivas, pero ¿cuál hijo prefieres?, ¿con qué obra, con qué objetos o conjunto de objetos, sientes que está más expresada tu sensibilidad?

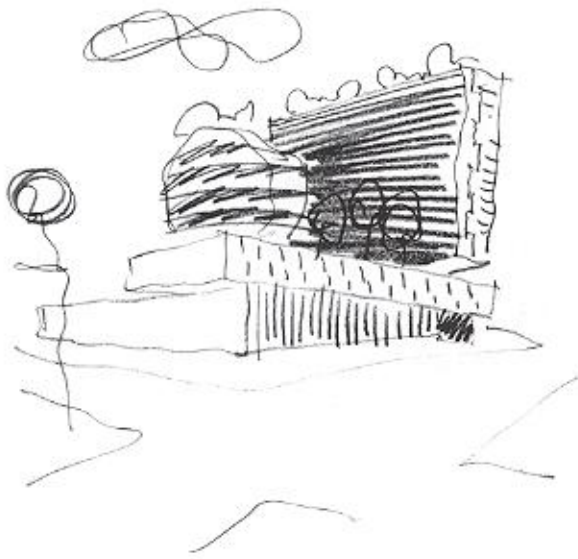
BGP: Con lo que me siento más contento, y lo que más emoción me da, son justamente los objetos que acabo de terminar, con la obra que está sucediendo, con la silla que está saliendo de prototipos, con lo que estoy involucrado día a día. Después, ya crecieron, empiezan a caminar y van teniendo su vida propia, y trato de olvidarlos un poco.

FL: ¿Rechazas algunas obras del pasado?

BGP: No, pero siempre existen algunas que prefieres.

Escuela de Teatro. CNA, Ciudad de México, 1994.





Hotel Habita, México D.F., 1998.

FL: ¿Hasta que punto serías capaz de destruir o modificar un edificio tuyo para hacer otro sobre el mismo?

BGP: ¿Tirlo?

FL: O modificarlo, intervenir un edificio que hubieras hecho hace diez o quince años y que hoy dijeras "Estuve totalmente equivocado"...

BGP: No necesariamente equivocado; a lo mejor las condiciones de uso han cambiado, y necesitas hacerle algo; yo creo que es factible y que puede pasar. Lo que sí ha sucedido en algún caso es que por experimentar con un material tome ciertos riesgos y con el tiempo vea que no fue la decisión correcta, ya que ese material envejeció mal. Y sobre lo de construir en el mismo terreno, le pasó a Villagrán cuando hizo el Centro Médico sobre el Estadio Nacional.

FL: ¿Qué significa la arquitectura para ti?

BGP: Regresando a tu pregunta anterior, una aclaración que vale la pena es que los proyectos nunca están completamente terminados; es sólo un proceso. Tener la oportunidad, veinte años después, con condiciones diferentes, de seguir trabajando en una obra, de complementarla y de llevarla a un fin diferente del que habías pensado, con la ventaja del tiempo, me parece que puede ser bien interesante.

FL: Con la ventaja del tiempo, o también con la desventaja, porque quizá esas obras correspondían en algún momento a una situación particular, y tienen su valor en ese momento, y por quererse repetir las modificaciones; hay varios casos involutivos...

BGP: Sí, pero cambian los clientes, cambian las condiciones. Yo no lo veo como una cosa mala, mientras el cambio sea para mejorarlo; son procesos.

FL: Volviendo al tema de los materiales, tú dices que no tienes un material preferido; sin embargo, yo creo que sí has manejado materiales que te dejan cierta experiencia en determinadas soluciones y que tal vez en otro proyecto te evoquen una situación similar.

BGP: Sí, pero no quiero perder la oportunidad de probar materiales nuevos; así como hay materiales que no han cambiado en dos mil años, como el concreto, la cerámica o la madera, hay materiales nuevos que puedes ir aprovechando y que tienen también cualidades nuevas y la única manera de probarlos es usándolos.

FL: ¿Crees en esa absurda lucha entre el presente y el pasado?

BGP: No. Creo que hago arquitectura del presente que ve hacia el futuro; pero de todos modos hay que conocer lo que se hizo en el pasado. No creo que se deba hacer arquitectura del pasado, pero sí conocerla.

FL: ¿Qué arquitectura te conmueve más o ha estado más presente en tu trabajo?

BGP: Necesitas caminar y sentir la arquitectura para poder conocerla; la arquitectura no se conoce de libros y revistas, la única manera es recorrerla, oír tus pasos, sentir sus dimensiones, la luz, sus cambios, los reflejos, los brillos, las sombras, la temperatura, cómo te llega el sonido. Existen ejemplos que me encantan, como el Panteón, que realmente no lo puedes entender en la fotografía o los planos; lo mismo pasa con el TWA en Nueva York, la biblioteca de Sharoun, la galería de Mies. Esto es parte de la dificultad de hacer exposiciones de arquitectura; nunca son exposiciones de arquitectura, son exposiciones de algo que representa a la arquitectura. Las exposiciones de fotografía son de fotografía, ves el material terminado; las de pintura, ves la pintura, lo mismo en escultura, pero en las de arquitectura nunca ves el edificio terminado. Esto cambiará, tal vez, con la exposición que viene de Gordon Mata, donde traerán las secciones de sus casas.

FL: ¿Con qué disciplina artística te identificas más?

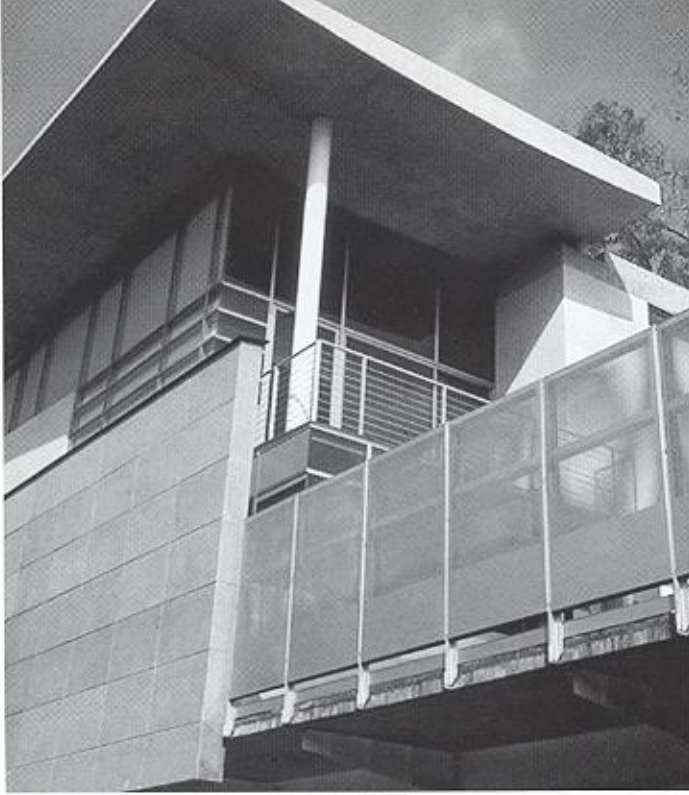
BGP: Con el cine. El cine tiene el mismo proceso que la arquitectura, empiezas a diseñar o a pensar tu proyecto, y durante muchos meses no ves más que una serie de dibujos y de croquis, de textos y al final llegas a lo que sería la construcción, el rodaje, y filmas la película, algo similar al momento de la construcción.

FL: El guión es el proyecto, y en todo este trabajo de equipo hay una dirección cinematográfica...

BGP: Pero son pedazos, y una sola persona entiende qué es lo que está pasando cuando se junta todo; el director tiene el proyecto completo en su mente.

FL: ¿Harías una analogía entre los planos secuencia del cine y la conformación del espacio?

BGP: Te refieres a que el cine tiene el tiempo, como la arquitectura; pero eso sólo lo puedes ver cuando la caminas,



Casa X, Ciudad de México, 1996.

cuando la transitas, eso no lo puedes ver en una revista. Los planos secuenciales serían similares a un recorrido arquitectónico, y te conforman un espacio.

FL: ¿Cómo decides si invitas a algún artista a participar en un proyecto? Sí, por ejemplo, ¿por qué has elegido a Jan Hendrix? ¿Hay una forma semejante de contextualización del trabajo del arquitecto y del artista plástico?

BGP: Con Jan creo que hay varias cosas: una de identificación con el trabajo, de una amistad de muchísimos años y que hablamos el mismo lenguaje; entonces, ha sido una relación muy sencilla y fácil para poder llevar a cabo los proyectos. Con él ha funcionado muy bien. Jan es crítico, y a veces ha dicho: "No, aquí no tengo que poner ninguna obra, el espacio perdería". Y el resultado se enriquece con la colaboración. Me gustaría involucrar a más artistas en los proyectos pero a veces es difícil, y a veces son difíciles.

FL: ¿Cuando dices que te sientes más contento diseñando que hablando, no crees también que al diseñar hablas?

BGP: Sí, es mi manera de expresarme; así como el poeta hace un poema, y el pintor pinta.

FL: ¿Cómo te sientes ahora, cómo sientes tu trabajo en este mundo que se ha encogido, que se ha hecho pequeño, en el cual esta condensación se hace más compleja?

BGP: A mí lo que me sorprende, y lo que resiento más, no es que el mundo se haga más pequeño, sino que el tiempo vaya más rápido. Lo que me gusta es tener el tiempo suficiente para poder hacer mi trabajo, y hacerlo bien. Poderlo digerir, y saber lo que estás haciendo, y la manera en que lo estás haciendo, y absorber todas las condicionantes que tienes, y poderlo resolver.

FL: ¿Para ti, qué proyectos serían necesarios en la Ciudad de México?

BGP: Un aeropuerto, y mercados, escuelas, espacios públicos, áreas verdes. Creo que en la ciudad tenemos el perfecto ejemplo de lo mucho que falta.

FL: Y además, la gran cantidad de cosas que se hicieron mal, ¿no?, innecesarias.

BGP: Bueno, habría que quitar algunas y hacerlas bien.

FL: Hablando no únicamente de puntos duros, las grandes infraestructuras como el aeropuerto, las instalaciones culturales, las bibliotecas, que siguen faltando en la ciudad, a

nivel de esta arquitectura neutra y aparentemente de relleno, viviendas, ¿si tuvieras un mes o dos meses para hacer un ejercicio de pensamiento en la escala de los trabajos que tú haces, qué harías para esta ciudad de relleno?

BGP: Serían centros culturales, bibliotecas, museos, galerías; pero, en el fondo, lo que debemos cambiar es la densidad de la ciudad; tenemos una ciudad chaparra que se sigue expandiendo; y los nuevos desarrollos matan al centro. Tenemos zonas enteras de dos niveles que deberían tener cinco o seis; colonias bien comunicadas, con infraestructura, que están subutilizadas. Al incrementar la densidad tendríamos la oportunidad de abrir áreas verdes.

FL: ¿Centros de barrio?

BGP: Claro, y sería interesante aprovechar las diferentes capas que tenemos en la ciudad desde la época prehispánica; la ciudad azteca sigue viva, la ciudad colonial sigue viva, encimándose una sobre otra, pero ninguna logra tapar o destrozar la inferior. Varias ciudades siguen viviendo una sobre de la otra, como una cebolla.

FL: Volviendo a la idea de que el mundo se ha hecho pequeño, qué tan familiar te sientes en este movimiento, con diferentes proyectos en distintas ciudades y países. ¿No existe esa búsqueda de arraigo?

BGP: Me pasa una cosa, que creo se debe a haber crecido en la ciudad de México: estoy muy a gusto casi en cualquier ciudad, no importa si es Nueva York o Madrid.

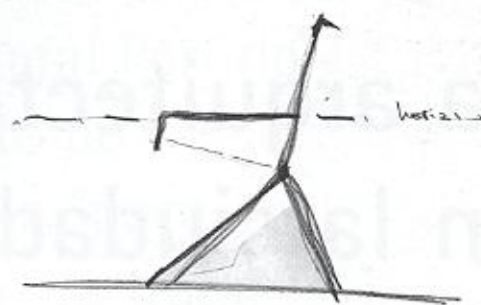
FL: ¿Pero, porque te sientes a disgusto en la Ciudad de México o porque la Ciudad de México te educó para poderte adaptar?

BGP: Me encanta la Ciudad de México; y como nos ha educado para vivir en lugares tan conflictivos, tan caóticos, tan grandes y con tantas complejidades, simultáneas y muchas veces contradictorias, ir a otra ciudad grande es muy sencillo, y puedo entender rápidamente cómo funciona, cómo está organizada.

FL: Hay quienes critican el trabajo de ustedes, y dicen que no pertenece a un lugar, los nacionalistas más recalitrantes, aunque existan las referencias de lugar.

BGP: La arquitectura sí debe estar en un lugar, no puedes poner y quitar un proyecto como una cafetera; los proyectos responden a muchísimas cosas del lugar que son únicas, y el

La arquitectura es el espacio del que estamos rodeados las veinticuatro horas del día, por eso su importancia. Jacques Herzog dijo que la arquitectura es la más importante actividad cultural de la humanidad. Si la calidad de la arquitectura es mala, afecta a todas las demás actividades.



mismo edificio que se hace en México no se puede hacer en Nueva York o en Tokio. La arquitectura no se puede transportar. La arquitectura que nosotros hacemos está perfectamente anclada e interpreta y responde al contexto. El contexto no es fijo, el lugar en el que trabajas no es el mismo de hace cinco o diez años, el contexto es variable, y lo que uno haga de arquitectura o de urbanismo varía y modifica al entorno. La ciudad es un organismo vivo y cambiante, y evitarlo la convertiría en un cadáver.

FL: ¿Tampoco hay terreno malo, no hay sitio malo?

BGP: Existen lugares imposibles; pero creo que la labor del arquitecto es, justamente, hacer que ese terreno, que a lo mejor casi nadie había visto, exista; sacarle las cualidades y las ventajas; así como puede ser que echas a perder un terreno muy bueno, puede que hagas bueno un mal terreno.

FL: Es sacarle el alma a lo invaluable.

BGP: Cada vez que se hace un proyecto malo me da una gran lástima; es una oportunidad perdida.

FL: Es haber desaprovechado un potencial para que la ciudad hubiera sido distinta. ¿En qué nos enriquece la arquitectura?

BGP: La arquitectura es el espacio del que estamos rodeados las veinticuatro horas del día, por eso su importancia. Jacques Herzog dijo que la arquitectura es la más importante actividad cultural de la humanidad. Si la calidad de la arquitectura es mala, afecta a todas las demás actividades.

FL: ¿Hay una reflexión que te motive en tu trabajo, como un acto de perseverancia, o en tu andar, en tu observación cotidiana, ver cómo se comporta la gente, hay algo que te acompañe a diario?

BGP: Un aspecto importante es tomarte el tiempo para ver las cosas, para caminar, para ver el vuelo del pájaro, para ver las nubes, y tener curiosidad para entender los problemas y poder resolverlos. Es una actividad compleja o más bien una manera de vivir en la que estás pensando todos los días, donde todo lo que haces tiene que ver con la arquitectura.

FL: ¿Es por ello que los arquitectos somos generalmente, obsesivos?, ¿podríamos no ser obsesivos?

BGP: No. Debes ser un apasionado, un enamorado de la arquitectura. La obsesión en los arquitectos es necesaria, y no se puede hacer un buen edificio sin algo de obsesión por la perfección. ☉