

Un juego continuo de reglas. Operar entre la ingenuidad y el pragmatismo.

A continuous set of rules. Operate between naivety and pragmatism..

entrevistados

Operadora
Edgar Rodríguez
Alexis Ávila

texto

Camila Ulloa
Pablo Rojas Böttner

rita_20
noviembre 2023
ISSN: 2340-9711
e - ISSN 2386 - 7027
págs 76-93

ABSTRACT. The beginning of many architecture practices is a group of friends in a room, five days a week, with a desire to do something. It is no different from the beginning of Operadora, a collaborative practice born in Mexico City in 2014. But what distinguishes it is a profound critique of architecture in the emerging local panorama, which finds in satire a way to manifest its reflections, more than in the materialization of forms in space. In this conversation we will discuss how they work on projects with multiple formats and media, appealing to the definition of self-imposed rules and the low resolution to which we have access in a large part of Latin American reality. They show us how it is possible to operate with one foot inside the academy, in pragmatism, in seriousness; and with one foot outside, in naivety, in error, in non-optimisation.

Key Words. Generic, global south, restrictions, open work, creativity, familiarity of form.

Resumen. El inicio de muchas oficinas de arquitectura es un grupo de amigos en una habitación, cinco días a la semana, con ganas de encontrar algo, con ganas de ocuparse en algo. No es diferente al inicio de Operadora, una práctica compartida nacida en Ciudad de México el año 2014. Sin embargo, su origen se diferencia en una profunda crítica hacia la arquitectura en el panorama emergente local, encontrando en la sátira una manera de manifestar sus reflexiones, más que en la materialización de formas en el espacio. En esta conversación abordamos cómo operan proyectos de múltiples formatos y medios, apelando a la definición de reglas autoimpuestas y a la baja resolución a la se tiene acceso en gran parte de las realidades latinoamericanas. Nos evidencian cómo se puede operar con un pie dentro de la academia, del pragmatismo, de la seriedad; y con un pie fuera, en la ingenuidad, en el error, en la no optimización.



figura 1
Casa en Ixtapán
Operadora.

Palabras Clave

Genérico
Sur global
Restricciones
Obra abierta
Creatividad
Familiaridad de la forma

* Esta entrevista se realizó vía Zoom, desde Chile, México y Estados Unidos, los días 21 de agosto, 11 y 18 de septiembre de 2023. Aquí solo publicamos algunos extractos de las conversaciones.

C.U. *Entendiendo que México es un lugar donde es relativamente sencillo formar una práctica arquitectónica, en el sentido de que no se necesitan tantos recursos para hacer cosas, nos gustaría profundizar en la postura de ustedes ante esa realidad, ¿tienen una manera en específico en la que consideren que se posicionan ante ese panorama de despachos emergentes?*

E.R. En nuestro caso, iniciar la oficina fue más como una declaración: A partir de hoy somos una práctica. Nuestro trabajo lo empezamos a ver desde ese enfoque, no como proyectos aislados, sino como un proyecto de oficina.

De manera satírica, le dimos a nuestra práctica una imagen corporativa, en nuestra mente, para darle validez a tres jóvenes con poca experiencia que se juntaron para hacer proyectos de arquitectura. Creo que la seriedad aparente que el proyecto tomó desde un inicio nos distinguió de otras prácticas emergentes.

A.A. Sí, creo que tiene que ver con tratar de encontrar a la fuerza oportunidades que no existen, porque no hay suficientes oficinas grandes de arquitectura en México que permitan acoger a todos los arquitectos con vena creativa. Pienso que es como una especie de espíritu latinoamericano de que cuando no hay trabajo lo inventas.

C.U. *Creo que el tema de los autoencargos y encontrar maneras de llevar las prácticas es algo bastante común en oficinas emergentes. Es parte del estar buscando en qué ocuparse. ¿Cómo van identificando estos distintos tipos de encargos y cómo ha sido la experiencia de ir enfrentándose a ellos?*

E.R. Es una combinación de varias cosas. Una es la inocencia de ser jóvenes y querer hacer cosas sin buscar necesariamente una remuneración. Otra

es estar abiertos a colaborar con otros. Éramos un grupo de siete amigos en un cuarto cinco días a la semana. Naturalmente las ideas surgían sin necesidad de entender cuál era su propósito final. Creo que eso moldeó mucho nuestra práctica, el simple hecho de compartir un espacio de oficina nos ayudó a definir estos proyectos incipientes en colaboración con otros. Por ejemplo, en el caso específico de la Bienal de Venecia 23, el proyecto surgió de una ocurrencia. Juan un día dijo: “¿Por qué no organizamos una bienal aquí? La Bienal de Venecia 23”. En ese momento nos reímos y lo llevamos a cabo. Entre otros colaboradores, desarrollamos el proyecto junto a María Marín de Buen con quien compartíamos la oficina en ese entonces; no hubo más que eso. Lo llevamos con seriedad y profesionalismo, sin recursos, sin nada más que la convicción compartida de que ese tipo de espacios hacían falta en México.

A.A. Pienso en los ejercicios que hacen en el mundo de desarrollo tecnológico donde se preguntan cuál sería la solución de ciencia ficción a algún problema. Nosotros nos preguntábamos cuál sería el equivalente a un meme de La Bienal de Venecia, y cómo convertirlo en un ejercicio crítico o divertido para nosotros.

E.R. La realización de este tipo de proyectos también te empuja a encontrar soluciones. Tuvimos que contactar patrocinadores, editores, fotógrafos, entre otros actores que al inicio jamás pensamos serían necesarios o que el proyecto llegaría a esa distancia. Para nosotros, el hecho de que la exhibición se montara en la galería Archivo Diseño y Arquitectura nunca fue parte del plan inicial. Ahora lo entendemos como un tema de metodología, al darle precisión técnica a una idea aparentemente absurda, una ocurrencia se convierte en un proyecto de verdad.

P.R.B. *Lo técnico y lo absurdo. El cruce de esas palabras creo habla bastante de lo que hacen.*

E.R. La idea de lo absurdo nos ha perseguido un poco. Lo entendemos como un fenómeno cultural





contemporáneo que va más allá de nosotros y que está relacionado con lo que comentaba Alexis de los memes. Es un dispositivo del presente y, por tanto, una forma de participar en esta realidad.

P.R.B. *Creo que eso se puede ver, por ejemplo, en la Casa Sin Interior. En principio uno puede pensar: ¿Qué absurdo! ¿Cómo va a existir una casa que no tiene interior? Pero esa idea ustedes no la descartan, la ponen a prueba para ver qué resulta. Creo que esa metodología abre muchas más posibilidades en vez de haber dicho no, esta idea es absurda.*

E.R. Uno no puede lanzarse a intentar cosas si no se abre a la posibilidad de cometer errores o de decir cosas tontas. La “ingenuidad pragmática” es eso: preguntarse qué pasa si hacemos una casa sin interior. La respuesta no la sabemos, pero ya está. ¿Qué pasa si diseñamos un edificio comercial sin fachada? El resultado es un monstruo, pero como experimento es interesante desde nuestro punto de vista. Cuando estas inquietudes conceptuales se llevan a la ejecución, cambian de naturaleza y pierden la insensatez volviéndose interesantes.

P.R.B. *Tiene esa posibilidad de retroalimentación también, que creo importante. Definir una regla y ver el potencial creativo que tiene, más allá de si el resultado es bueno o malo. La arquitectura me parece que está demasiado atada únicamente al resultado.*

A.A. Cuando empezamos la práctica, nos preguntábamos frecuentemente qué es la Arquitectura. Estábamos entonces en desacuerdo con esta noción muy local, de equivaler el valor de la arquitectura únicamente a su resultado estético. En esta búsqueda para encontrar respuestas llegamos al diccionario. La primera, segunda y tercera acepciones del término son definiciones circulares como la arquitectura es el hecho de hacer arquitectura, pero la más interesante es la cuarta acepción que viene del contexto de la informática. Decía: La estructura lógica y física de los componentes de una computadora. Nos hacía más sentido como una definición para

nuestra práctica y sobre la arquitectura misma. Se generan una serie de reglas que desencadenan en un producto y ese producto debe ser coherente con las reglas. Si las reglas son básicas, el producto resultante será igual básico; si las reglas son “raras”, entonces se empiezan a generar cosas distintas, que no son para todos, pero que son valiosas para los que buscamos alternativas.

P.R.B. *Siguiendo con su argumento de la “ingenuidad pragmática”. Me parece que a la vez tiene que ver con la capacidad de determinar qué puede tener o no potencial creativo. Luego de ese hallazgo se definirá una serie de reglas y esas reglas se probarán. Este “pragmatismo” evita, a mi parecer, tener que estar demasiado tiempo definiendo un punto de partida. Es simplemente un problema de elección, probemos con esto y, si no funciona, después partimos desde otro lado. Tiene que ver con pragmatismo y a la vez con mantenerse abiertos a seguir experimentando.*

E.R. Interpretamos la “ingenuidad pragmática” como una actitud que se manifiesta de varias maneras. Una de ellas es, como bien dices, en nuestra metodología de diseño, y la otra, es en relación con la construcción. Diseñamos nuestros proyectos con la ambición de construir de la forma más práctica posible, con la ingenuidad de un principiante. Creo que esta actitud resulta de ser una práctica bastante joven y seguir en el proceso de definirnos. Continuamos probando cosas mientras tenemos la energía de seguir.

C.U. *¿Qué aprendizaje van teniendo en el proceso? Porque se podría pensar que a medida que van experimentando cada vez más van perdiendo esa ingenuidad, ¿de qué manera van compatibilizando mantener cierta ingenuidad a medida que como despacho van ganando experiencia?*

E.R. Inevitablemente se pierde esa ingenuidad en ciertos aspectos. Empiezas a tomar decisiones por defecto, decisiones que en un inicio generaban cuestionamientos. Nosotros admiramos a prácticas que se han mantenido fuera de su zona

de confort, oficinas que han logrado evolucionar a través de los años. A pesar de que tengan mucha más experiencia, es cuestión de mantenerse abierto a aprender cosas nuevas. Entender tu práctica como un proceso de continuo aprendizaje en donde nunca vas a tener todas las respuestas, es ponerte siempre en una posición de vulnerabilidad y por consecuencia se contrapone a la idea del arquitecto genio.

P.R.B. *Una aproximación que tienen ustedes y que les permite “mantenerse ingenuos”, creo que tiene que ver con los medios, ser multimediales o multiformato. Están constantemente cambiando de “plataformas”.*

E.R. Totalmente. Recientemente hemos tomado prestadas las ideas sobre “intermedia” y “transmedia” de los artistas Dick Higgins y Mieko Shiomi respectivamente, para entender la arquitectura no solo a partir de edificios, sino como una disciplina o condición que existe entre varios medios. Si uno revisa la historia de la arquitectura, con el avance tecnológico de cada época, la arquitectura ha ido adaptándose y adoptando nuevos medios de reproducción cultural. Hoy, podemos ver todos estos medios en un plano colapsado y usarlos al mismo tiempo. El uso de inteligencia artificial, dibujos a mano, serigrafías, videojuegos, impresión 3D o maquetas de papel, es igualmente contemporáneo. La traducción entre todos esos medios es una forma de entender la práctica contemporánea de la arquitectura. De esto resulta no ser experto en ninguno de ellos y permitirse ser un novato en diferentes medios.

P.R.B. *La gracia de no ser experto, creo yo, es que puedes cometer errores y estos tienen el potencial de ser descubrimientos. Cuando uno se mete y no sabe, la posibilidad de “error” es alta, pero también la posibilidad de invención es muy alta, versus ser un experto, donde los “errores” se reducen al mínimo.*

C.U. *Se puede ver en su trabajo que el interés por lo intermedial eventualmente se traspasa al día a día*

de la oficina. La casa en Singuilucan tiene ese ese “multimedio”, de hecho, es muy similar en el sentido de los traspasos, desde una pintura a un plano a una construcción.

A.A. La toma de decisiones de los proyectos pienso que responde mucho a cómo pensamos la arquitectura y no necesariamente es una decisión de formas, sino de reglas, y es por eso que no hacemos una distinción entre lo que es un proyecto o una simple experimentación. Todo puede ser arquitectura: una playera, una fiesta, una exposición, una casa o un edificio comercial.

P.R.B. *Creo que hay algo que sí aparece entremedio de esta definición. De alguna manera nace la definición de la regla, de esta manera particular de trabajar, porque estaban buscando a la vez construir una posición como oficina.*

A.A. Una cosa que nos llamaba mucho la atención antes es cómo Operadora podía ser una oficina sin rostro y hablamos de cómo nos hubiera gustado que fuera esa práctica fantasma. No sabías quién estaba detrás, pero el producto parecía responder al mismo juego de reglas.

P.R.B. *En ese mismo sentido, tengo la impresión de que es más importante para ustedes probar o testear la definición de las reglas que el resultado final de ellas.*

A.A. Yo tengo una analogía respecto a eso, en la que me gusta pensar cuando definimos las reglas o matrices para uno de nuestros proyectos. La física cuántica opera muy distinta a la física Newtoniana. En la física Newtoniana hay gravedad y los objetos caen a una aceleración constante. Por otro lado, en la cuántica, cuando se generan tesis de cómo se comporta la materia a esa escala, se trata de que las reglas sean lo más elegantes posibles. Esto quiere decir dos cosas, primero, que tenga la menor cantidad de excepciones posibles y segundo, la mayor cantidad de reproducciones posibles. Creo que nosotros tomamos nuestra arquitectura como si fueran reglas de física cuántica, donde tratamos

de que tenga la menor cantidad de excepciones posibles y que el experimento se pueda repetir la mayor cantidad de veces posibles.

E.R. Sí, estas son ideas que hemos explorado desde temprano. En el proyecto “Tres Casas Una Arquitectura” nos impusimos diseñar tres casas distintas con las mismas reglas. Puede sonar irresponsable, pero como bien dice Pablo, nos interesa probar las reglas y el resultado casi no importa. Lo comentaba con alguien respecto a la casa en Singuilucan, esta persona me decía ojalá que no modifiquen la casa y la cuiden, y yo le decía que ya no importaba. El proyecto ya está terminado, ojalá que le pongan una cortina de flores. Creo que eso incluso la va a elevar aún más porque el objeto arquitectónico va a estar ahí hasta que demuelan la fachada.

C.U. *Me parece interesante que ustedes estén todo el rato trabajando con restricciones autoimpuestas, como en la casa en Singuilucan. Me imagino que a veces son hallazgos casuales y que tiene que ver con un proceso orgánico del desarrollo del proyecto.*

E.R. Así es, como parte de la investigación previa de cada proyecto nuevo, hacemos un dossier en donde vaciamos de manera muy libre y orgánica imágenes, textos, mapas y otras referencias que consideramos conceptualmente relevantes. En el dossier para la Casa en Singuilucan hay un capítulo dedicado a las pinturas de José María Velasco. Entre esas imágenes hay una fotografía de la pintura Valle de México desde el Tepeyac (1908) que tomé por casualidad años antes en el MUNAL. La foto es un zoom que solo muestra la casa pintada. Decidimos diseñar el proyecto a partir de esa casa imaginaria en el paisaje de Velasco. Para este proyecto, la regla nace de la necesidad de traducir una imagen 2D en un objeto 3D y la forma a la que llegamos para inflarla fue hacer esta operación de reflejo de la fachada a la planta.

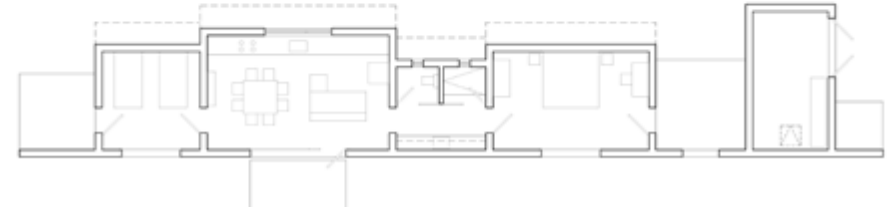
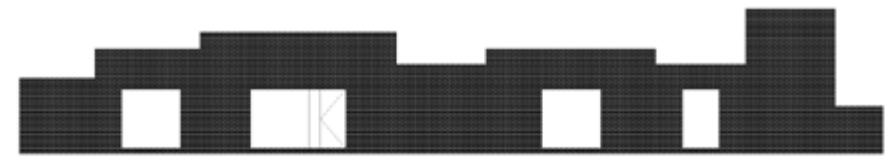
Otro ejemplo de cómo algunas restricciones surgen orgánicamente en el desarrollo del

proyecto es respecto a los materiales. Esa casa se pudo haber construido de concreto armado o se pudo haber construido con una losa plana en vez de un techo de lámina, incluso respetando la regla de la planta y el alzado, pero son restricciones que surgen de cuestiones económicas y técnicas, entre otras. Son muchas las variables que están en juego y creo que en todos los proyectos ha sido así, siempre estamos tratando de tomar las decisiones más lógicas y pragmáticas. Aun cuando en un inicio el punto de partida no sea racional, como escoger una pintura de José María Velasco.

C.U. *Esta operación de situar un objeto en un lugar y no tomar en cuenta el contexto, en el sentido de que el proyecto no nace desde ese análisis del sitio, sino que ustedes tomaron como referencia la pintura, la llevaron al sitio y de ahí salió el proyecto, se diferencia tal vez de otro tipo de prácticas en que la principal referencia es el contexto. Hidalgo no es el valle de México por lo que entiendo, pero hay algo del imaginario de referencias de la zona central de México. Pareciera que finalmente sí toman en cuenta el contexto, pero de manera tangencial a través de los imaginarios.*

E.R. El Valle de México es parte de un sistema de cuatro valles que conforman la Cuenca de México que incluye esa parte sur del estado de Hidalgo. Las ciudades de Pachuca, Singuilucan, Ciudad Sahagún y Apan están dentro de esa región geográfica. Como dices, más allá del contexto natural, nos interesaba aludir y citar un contexto cultural. Es interesante porque el contexto cultural es fabricado y José María Velasco es uno de los pintores que definieron la imagen del paisaje mexicano. Si entendemos la arquitectura como un fenómeno cultural, lo que hicimos fue tomar la fabricación de Velasco y reprocesarla en un nuevo objeto.

P.R.B. *Revisando algunos documentos para esta entrevista, me pareció que Operadora funcionaba dentro de polaridades. De hecho, dentro de lo que presentaron en “Archivo Activo Raíces Digitales” pusieron una serie de conceptos enfrentados. Creo*



figuras 2, 3 y 4
La bienal de Venecia 23
Dane Alonso.
(pag 79-81)

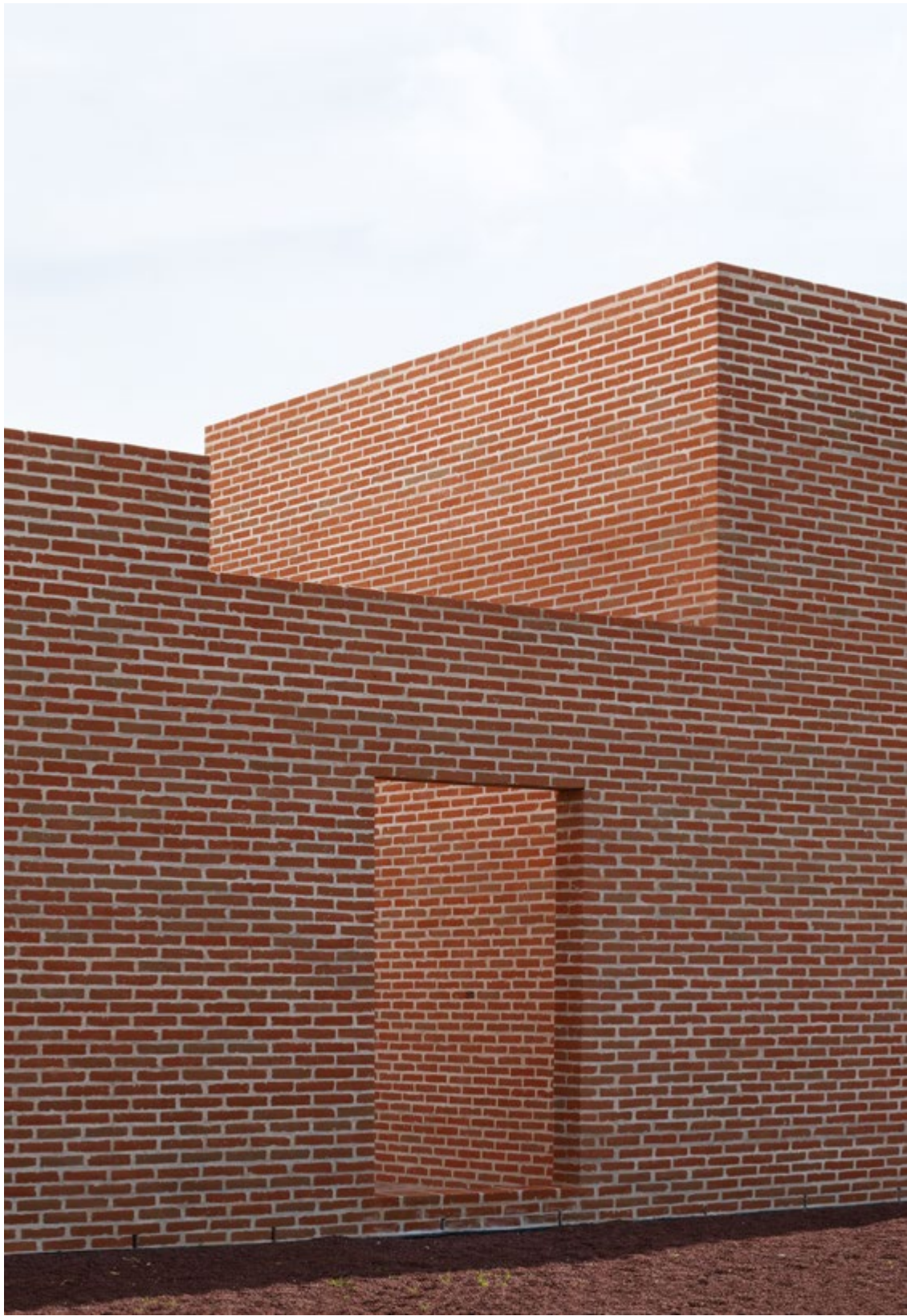
figura 5
Planimetría casa en Singuilucan
Operadora.

figuras 6
Casa en Singuilucan
Dane Alonso.



figuras 7 y 8
Casa en Singuilucan
Dane Alonso.

figuras 9 y 10
Casa en Singuilucan
Dane Alonso.
(pag 88-89)



que en ese ejercicio a la vez se estaban definiendo ustedes mismos. Ustedes navegan entre dos extremos, lo disciplinar y lo transdisciplinar, lo genérico y lo específico, lo dogmático y lo ambiguo, y eso se refleja en la idea de lo técnico y lo absurdo. Habitualmente son polos que no se concilian, pero en su práctica de alguna manera se encuentran.

E.R. Esta diapositiva de la presentación de LIGA fue un ejercicio para definir nuestra práctica. Si nos invitaron a curar una infinidad de publicaciones de mitad de siglo en México, queríamos sacarle algo de provecho. Hoy, la historia como constructo lineal ya no existe, todo está colapsado. Las prácticas de hoy no son en respuesta a lo que fue antes. Como bien dices, esta diapositiva es un todo, están juntos estos términos y en contención. En la práctica pasa algo similar, tal vez no están las dos cosas al mismo tiempo, pero están en conflicto y ese es el objetivo. Poner cosas en conflicto es productivo. Tienes que tener un pie adentro y otro afuera. Si me pongo a hacer música es sólo música, pero si nombro mi álbum “junkspace” automáticamente está jugando dentro del discurso de la arquitectura. Básicamente es eso, un pie dentro y un pie fuera, en lo disciplinar y en lo transdisciplinar; un pie en lo genérico y otro en lo específico.

P.R.B. *Hablemos ahora de alta (high) y baja (low) resolución. Dentro de estos dos mundos Operadora sería básicamente low resolution (baja definición).*

E.R. Sí, es parte de la cultura de baja definición en absolutamente todo lo que nos rodea en nuestro contexto y eso se traduce directamente a la forma en la que diseñamos nuestros proyectos. Al final, los recursos técnicos y materiales con los que practicamos son todos de baja resolución. Creo que es algo que si navegas con cierta actitud, no lo tratas de combatir, se vuelve productivo.

C.U. *En estas dualidades o polaridades que hablamos, lo interesante es que por un lado la práctica utiliza mucho estos nuevos medios de representación, pero a la vez mantiene el dibujo a mano.*

E.R. Creo que eso tiene que ver con grados de resolución. Trabajar con imágenes pixeladas tiene mayor resolución que un dibujo a mano. Es un proceso un poco lineal en ese sentido, en cuanto incrementa la cantidad de información de un proyecto, cambia el medio automáticamente. Por eso, cuando tienes que manejar un nivel de resolución más alto, dejas de dibujar a mano y te pasas a CAD. Es operar con intención en niveles de resolución. A veces la resolución necesaria es un boceto, a veces la resolución necesaria es una tabla de Excel o un juego de ocho bits, y eso es lo que cambia el medio, distintas formas de representar una misma idea arquitectónica.

P.R.B. *Me acuerdo de una reflexión que hiciste en el seminario “Expandiendo conceptos en torno a la vivienda” que me pareció muy interesante, mencionaste que había que buscar la no optimización, buscar el potencial de lo incorrecto...*

E.R. Sí, es algo muy relevante ahora, porque vivimos en un tiempo donde todo está optimizado y todas las tecnologías buscan esa optimización. Incluso las inteligencias artificiales son algoritmos de optimización. Recientemente escuché a alguien comentar sobre cómo la inteligencia artificial va a cambiar la arquitectura y sugería que vamos a buscar hacer algo que la inteligencia artificial no pueda hacer. Lo que no puede hacer es buscar la no optimización, lo incorrecto, hacer errores. Buscar el potencial de lo incorrecto es una respuesta al momento cultural en el que vivimos.

P.R.B. *La no optimización entiendo que no tiene que ver con cómo hacer los procesos de construcción poco eficientes, sino que tiene que ver con el proceso creativo de eliminar la certeza como variable.*

E.R. Es una actitud frente al proceso creativo y no hacia el objeto arquitectónico final. La optimización la buscamos en costos de obra, en ese sentido tratamos de tomar decisiones responsables.

P.R.B. *Eso me hace aún más sentido cultural, dado*

nuestros contextos latinoamericanos, la idea de baja resolución. Culturalmente es más presente para nosotros que para alguien en Suiza, hablar de poca o baja resolución.

E.R. Totalmente, y va ligado a muchas cosas. Desde el nivel de control que uno tiene sobre la obra o el tipo de materiales a los que tenemos acceso. Hay un límite de resolución en la que puedes ejecutar una obra. No sólo es una idea abstracta o una postura teórica, es una cuestión pragmática. Por ejemplo, los tabiques a los que tenemos acceso son todos diferentes, entonces a la resolución que podemos diseñar detalles es con una diferencia de medio centímetro. Ese es nuestro rango de diseño. En Suiza el rango es 0.1 milímetros. Eso cambia bastante la naturaleza de lo que hacemos.

C.U. *¿Podrían profundizar un poco más en su interés como oficina por la abstracción?*

E.R. Por un lado, la abstracción te permite insertar autoría, en el sentido de que te da espacio para escribir nueva información. En nuestro caso, el interés en la abstracción surgió por tener proyectos donde no teníamos toda la agencia de tomar todas las decisiones y dejar cosas abiertas nos permitía tener control sobre ellas durante el proceso de construcción. Por otro lado, más recientemente, se ha convertido en una intención por conservar que un objeto construido se perciba como un objeto abstracto. Eso se traduce en detalles y en un diseño de definición mucho más alta, que incluso hace que deje de ser low-res y el diseño trata de esconder esa alta definición. Creo que ese interés en lo abstracto también viene de prácticas y edificios que nos gustan, por ejemplo, el detalle de las ventanas de la Escuela de Gestión y Diseño Zollverein de SANAA en Essen, Alemania. Cada ventana tiene un dren en el alféizar para esconder el marco y evitar los goterones en la fachada. Es esa alta definición constructiva para lograr que un objeto se vea lo más sencillo posible la que nos interesa.

C.U. *Es interesante la idea de obra abierta, porque uno entiende esta relación de la abstracción con lo universal, y lo abierto en el sentido que no está concluida la obra. Eventualmente hay una producción en serie donde uno puede seguir explorando variantes.*

E.R. Últimamente he pensado que la Casa en Singuilucan es infinita, ese alzado puede seguir con mil iteraciones de las mismas proporciones y en ese sentido es serial.

A.A. Tenemos hace muchos años esa discusión de cuál tiene que ser la matriz de pensamiento para operar y para generar contenido. Me acuerdo que hablamos de la cantidad de recursos que tomaba generar low-res de alta calidad, era hasta contradictorio. Cuando empezamos a generar ilustraciones de nuestros proyectos no construidos, invertíamos muchas horas en esta calidad low-res.

E.R. Pero también hay otra parte de las imágenes que hablas. Buscábamos encontrar formas para evitar sobre producir las, la solución que encontramos era dedicarle mucho tiempo al modelado, pero una vez exportado en un archivo .jpg, la imagen estaba terminada. Creo que se relaciona a una forma de entender el ejercicio de diseñar edificios, de cómo puedes asegurar un buen resultado con la mínima definición.

P.R.B. *Lo que ambos mencionan son cosas que no necesariamente se oponen. El proyecto por una parte tiene poca definición en su general, pero eso significa muchas horas de trabajo en la definición en sus partes.*

E.R. Un amigo recientemente nos compartió una foto de una construcción que solo eran las columnas y losas de concreto desnudas, sin nada adentro, con el mensaje “operadora”. Creo que esto se relaciona con el interés de la oficina en la baja resolución y de entender la arquitectura a grandes rasgos. Al final, nosotros vemos gran valor en la organización de un edificio y su estructura. Eso es,

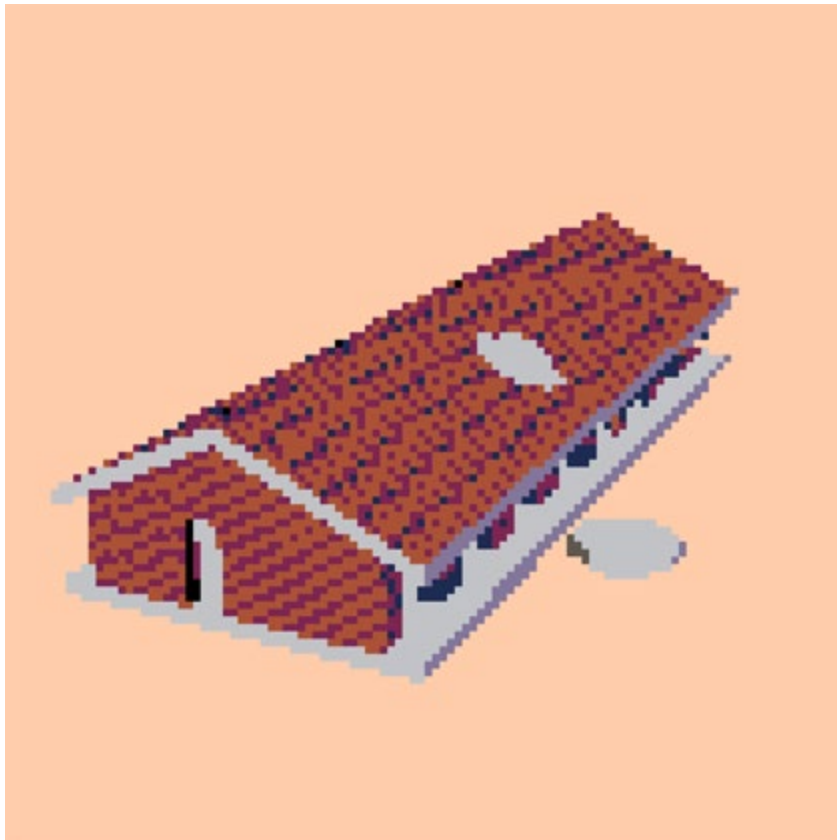


figura 11
Casa en Ixtapán
Operadora.

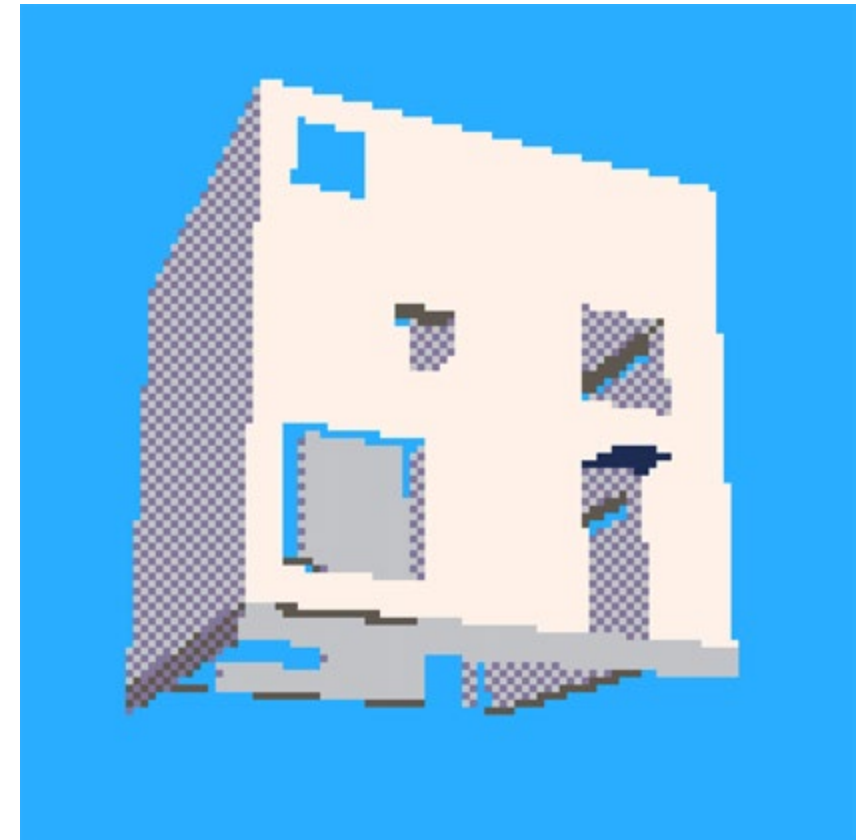


figura 12
Casa dentro de un cubo I
Operadora.

tal vez, lo que más nos atrae y que está relacionado a la baja resolución, a la agencia que tenemos como arquitectos en el contexto latinoamericano.

P.R.B. *Quisiera preguntarles por las fotografías de Singuilucan. Son fotografías sin muebles ni personas. ¿Por qué está registrado el proyecto de esa manera? Pasa a veces que cuando uno ve los proyectos en post-ocupación, la arquitectura tiende a quedar en segundo plano. En cambio, en el registro de sus obras, las definiciones de arquitectura quedan más explicitadas, precisamente porque está ese interior desnudo.*

E.R. Está relacionado, por un lado, con la idea de post-producir mínimamente las imágenes

digitales y en parte también es un esfuerzo por no escenificar la arquitectura.

La legibilidad del proyecto es algo importante para nosotros. Creemos que presentar la casa sin gente y sin muebles ayuda a que sea lo único en la imagen, y por ende, es lo único que se puede leer.

C.U. *¿Han vuelto a ver la Casa en Singuilucan?*

E.R. El proyecto sigue en construcción y está todavía por ocuparse. Como comentaba antes, nos emociona ver en cinco o en diez años el momento en que el proyecto deja de ser este objeto abstracto y se vuelve una casa.

Operadora

Es una práctica creativa con sede en la Ciudad de México y Syracuse, NY. Fundada en 2014, Operadora está dirigida por Edgar Rodríguez, Alexis Ávila y José Juan Garay. Recientemente la Casa en Singuilucan fue premiada con mención especial en el premio internacional Erich Mendelsohn 2023.

Camila Ulloa

Universidad Andrés Bello. Arquitecta y Magister por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Se desempeña como docente en el área de Historia y Teoría. Su práctica se ha concentrado principalmente en investigación y desarrollo conceptual de proyectos. Desde 2018 vive en la Ciudad de México y ha colaborado en despachos como Dellekamp/Schleich, Taller Hector Barroso, Ambrosi Etchegaray y Locus. cdulloa@uc.cl

Pablo Rojas Böttner

Universidad Andrés Bello. Arquitecto de la Universidad de Chile con estudios de Magister en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Docente en la Universidad Andrés Bello, Universidad de Chile y Universidad Mayor. Se desempeña en el área de Historia y Teoría, Construcción y Taller. Su práctica se ha concentrado en el desarrollo de concursos públicos donde ha sido premiado nacional e internacionalmente. Es fundador y editor general de la editorial independiente PRIMApres cuyo trabajo está dedicado a la difusión y promoción de oficinas jóvenes en Chile. Actualmente trabaja de manera independiente colaborando con distintos arquitectos. parojas@gmail.com