

Arquitectura varia (y diversa)

Pequeña colección de artículos sobre creación arquitectónica contemporánea.
De todo un poco como en botica.

seleccionado por limbo

e-limbo 

www.e-limbo.com

Indice

 Sketches of Frank Gehry 	1
Una historia de la interioridad	2
Límites difusos	4
Los ilusionistas de oriente	6
Casa Gehry: A falta de remates	8
Interview * Douglas Edric Stanley	10
La dificultad hermosa	19
Zaha Hadid * The Future Is How?	21
Master Builder*	25
Paulo David * En el valle de los amores	33

Sketches of Frank Gehry

greylodge.org [08-02-07]

Disingenuously or not, Pollack assumes a know-nothing layman's perspective about architecture to provide a Frank Gehry for Beginners-like entree to his illustrious subject, most famous for his radical and breathtaking Guggenheim Museum in Bilbao, Spain, and the Walt Disney Concert Hall in Los Angeles.

By Pale Rider

In fact, the first time we see Gehry at work in his studio, he and an associate are cutting out odd-shaped pieces of paper with scissors and bending them into different shapes, much as children might do in a kindergarten art class. Thus disarmed into accepting Gehry as a plain-spoken regular guy, the viewer is taken on a rich tour of his artistic world and the journey that brought him to where he is today.

Filmmaker Sydney Pollack and architect Frank Gehry are friends, good friends. Gehry deliberately chose his buddy to direct a documentary about his illustrious career. Unlike a traditional documentary, Pollack does not remain hidden behind the camera; instead he is a participant in numerous conversations with Gehry, interjecting his own thoughts about creating art to elicit a response from his subject. Their easy camaraderie sets a light, comfortable tone. The men have plenty in common: two successful Jewish guys in the arts, both in the twilight of their careers, but clearly still at the top of their game.

Sketches of Frank Gehry is much like the conversations between Gehry and Pollack: earnest, on subject, but also relaxed and easygoing. Pollock's intentions as a filmmaker are always clear: he questions Gehry about his childhood, Gehry's not entirely straight path to architecture, and his general philosophy about work. Pollack also interviews admirers--artist Julian Schnabel in his bathrobe, actor Dennis Hopper (conspicuously not in the home Gehry designed for him), satisfied CEO Michael Eisner--and the occasional unimpressed critic who provides a contrarian view of the impact of Gehry's artistry.

[Download Torrent](#)- DivX AVI- 588.7 mb

We strongly suggest you read [this](http://www.e-limbo.com/articulo/articulo.php?newsid=1776) and [this](http://es.wikipedia.org/wiki/Frank_Gehry) (what?)

Una historia de la interioridad

Suggested by: Jack of all Trades [07-05-07]

La propuesta de los autores de este libro, magnífico y riquísimo en la ilustración de interiores, incluidos los más recónditos, privados e íntimos, me ha hecho recordar inevitablemente a aquel raro e indiscreto protagonista literario...

Por Delfín Rodríguez.

... de la novela de Luis Vélez de Guevara, *El diablo Cojuelo* (1641), luego reescrito en francés por Alain-René Lesage, *Le diable boiteux* (1707), con varias ediciones posteriores y algunas de ellas expresivamente ilustradas. Como aquel diablo cojo, acompañado de don Cleofás Pérez Zambullo, los autores de este apasionante libro, han tenido el don y la virtud, la curiosidad y generosidad intelectual, de destapar los tejados de las casas para ver lo que ocurre dentro y, aún más, lo que ocurrió en las casas de las ciudades y pueblos de España, desde el siglo XVI al nuestro, anticipando incluso la forma de habitar en el futuro más inmediato. Y todo ello con independencia de los lenguajes y tipologías arquitectónicas que pudieran dar forma y apariencia cambiante, según el acontecer de la historia, a esos espacios interiores, lugares del vivir y del habitar. En una forma nómada. Se trata de una indiscreción que debemos agradecer no sólo por placer morboso o mefistofélico -y también histórico-, sino con la admiración por quienes han sido capaces de rastrear y recorrer las formas de habitar en la casa y en la vivienda durante tan largo y fundamental periodo de tiempo y lo han hecho desde una perspectiva ciertamente novedosa y habitualmente descuidada en los estudios de historia de la arquitectura y de la ciudad, de las casas y de las viviendas, que no son ni fueron lo mismo unas que otras. Así, mientras que la vivienda fue y constituye un problema, la casa siempre ha tenido que ver con el habitar, porque habitar es convertir un espacio en una casa y no siempre las viviendas lo permiten, aunque se nos haya dicho que sí, que es eso lo que nos falta para habitar: engaño propio de sirenas y arquitectos, pero que siempre despertó dudas entre filósofos y poetas, entre los que querían habitar sintiéndose como en casa y los que sabían que para habitar es necesario extrañarse, exteriorizarse, en una forma nómada de habitar. La vivienda, en todo caso, tiende a dictar y ordenar la manera de habitar, mientras que la casa construye precisamente esa interioridad que nos permite simular que habitamos a nuestra medida, incluso en poesía. Por eso, habitar en una vivienda es siempre un lucha constante para, contradiciéndola, convertirla en lo que no puede ser, es decir, en casa. Cortes verticales. En aquella célebre novela, el diablo prometió enseñarle a don Cleofás, y lo cumplió, lo que pasaba en Madrid y en la Babilonia española, levantando los techos de las casas de diferentes ciudades, revelando así «el pastelón» como entonces estaba, «arca del mundo, que la del diluvio, comparada con ella, fue de capas y gorras». Y así, mirando desde arriba y, a veces, bajando de los tejados a las calles, desde abajo, dibujaron un retrato de espacios, hábitos y costumbres que las casas de entonces podían esconder tras su apariencia urbana, tras las fachadas, tras las ventanas y puertas. Era como seccionar con cortes horizontales o verticales los volúmenes de las casas y edificios de viviendas para descubrir su interioridad, la forma de habitar y de estar en el mundo sin ser del todo vistos, cuando, paradójicamente, el mundo parece haber estado siempre, o casi, pendiente de la exterioridad, como la arquitectura. Anatomía o cirugía del habitar que servía, en el caso del diablo cojuelo, para hacer una crítica irónica y despiadada de la sociedad de su tiempo. Anatomía o cirugía de la arquitectura que sirve, a los autores de esta enciclopédica obra sobre la casa en España, para hacer historia de la arquitectura y del vivir y habitar en la arquitectura, más en sus espacios que en sus lenguajes o tipologías, más en lo que

queda dentro y en sus usos -lo que ellos llaman «lo doméstico»- que en sus apariencias, aunque muchas veces esas interioridades fueran convertidas en fachadas, en rostro o retrato de quien las habitaba, incluso haciéndolo de una manera anacrónica. Un refugio al margen. Y es que, en numerosas ocasiones, como este libro confirma, lo doméstico, la interioridad, fue y es un refugio al margen de la arquitectura que, con sus formas y lenguajes, sus tipos y maneras de hacer ciudad, parecía seguir un camino casi en confrontación con el uso de sus espacios. La arquitectura se cargaba de memoria o de vanguardia, mientras que sus interiores lo hacían y lo hacen de recuerdos, porque habitar no es fácil ni cómodo y dar una respuesta arquitectónica a las costumbres es complejo, ya que unas veces esas respuestas anticipan un modelo de habitar, luego desmentido, y, viceversa, en muchas ocasiones los modos de habitar buscan hacerse expresivos arquitectónicamente, aunque la arquitectura propia de los arquitectos haya ido o vaya por otros derroteros y expectativas. Es decir, que podría hablarse, en efecto, de que existen y han existido interiores ajenos a la exterioridad y, al contrario, exteriores ajenos a la interioridad, aunque no es imposible que la idea de casa haya buscado siempre un acuerdo en el que habiten al tiempo lo exterior e interior. Y este ha sido el objetivo de esta extraordinaria publicación, erudita y magníficamente ilustrada: poner en evidencia las transformaciones del habitar, del morar, en lo interior, en lo doméstico, como si tuviera una historia distinta de lo exterior, a veces más lenta, en otras ocasiones, más rápida. Entendiendo las casas como casas de la vida, como escribiera en su inolvidable obra Mario Praz: es decir, como albergues de los recuerdos. Espacio doméstico. Así, en los dos volúmenes que componen esta obra, coordinados por Beatriz Blasco, con la participación de un numeroso y brillante grupo de estudiosos (arquitectos e historiadores del arte y de la literatura), se recorre la sorprendente y peculiar historia de la casa en España, planteada como historia de la evolución del espacio doméstico, no siempre coincidente con los tipos o los lenguajes arquitectónicos, con la historia de la arquitectura más convencional. La obra, cuyo primer volumen recorre el habitar la casa en la ciudad durante la Edad Moderna, y el segundo, las diferentes formas de hacerlo en la Edad Contemporánea, analiza y recoge, con una increíble riqueza iconográfica de interiores, los espacios del habitar doméstico, del comedor a la cocina, de la alcoba al salón o al cuarto de estar, de los espacios propios de la mujer a los tradicionalmente masculinos, de los de representación a los más íntimos, de las escaleras a las ventanas, del hogar y la chimenea a los cuartos de aseo y sus cambios a lo largo de la historia. Se construye así una inédita historia de la casa y del habitar cuyo objetivo de estudio es la interioridad de la morada y sus transformaciones, sabiendo que eso ocurre en arquitecturas que parece que se ausentan para dejar hablar a los espacios interiores y a sus cambiantes usos y significados. Es decir, sabiendo, como decía María Zambrano, que cuando de ellos se va la vida, sólo quedan los huecos, el vacío, aunque exista la posibilidad de que las casas, en su exterioridad arquitectónica, una vez solas o, siempre solas, sean también capaces de mantener una entretenida conversación. En cualquier caso, como escribiera Borges, una casa que no tenga una habitación secreta -o incluso vacía- no merece tal nombre, como ya revelaran, en el siglo XVII, el diablo Cojuelo y don Cleofás en su insólito viaje levantando los tejados de las casas.

Publicado en origen en [ABC](#)

Límites difusos

Seleccionado por: Arty Show [29-12-06]

El historiador Terunobu Fujimori distingue dos tendencias muy concretas en la arquitectura japonesa de los últimos diez años, surgidas a raíz del abandono del hormigón como material constructivo preferente.

Por Fredy Massad y Alicia Guerrero Yeste.

Una de ellas, caracterizada por el uso del vidrio, obsesionada por la transparencia en la que subyace una búsqueda de la abstracción; y una segunda que apela a la percepción de la realidad desde la dimensión de lo estrictamente físico a través de una materialidad directa y visceral. Aunque reconociendo el predominio de la primera tendencia, Fujimori advierte que en la obra de los arquitectos adscritos a ella es patente la influencia de la segunda. La aspiración a la expresión de lo abstracto y a la producción de un cuerpo caracterizado por la ligereza en equilibrio junto a la preocupación por dotarlo de una presencia física sólida, en el esfuerzo de producir un edificio que profundice en la esencia conceptual de la arquitectura, planteando a la vez una exploración técnica de los modos de construcción y aplicación de los materiales, define uno de los últimos edificios de Toyo Ito: la torre construida para la empresa de joyería Mikimoto en el distrito tokiota de Ginza, un prisma rectangular de diecisiete metros de anchura y catorce de profundidad, con nueve plantas de altura ocupadas por áreas dedicadas a la atención al público, con departamentos administrativos de la compañía en los pisos inferiores y con oficinas arrendadas en los pisos superiores. Pensamiento crucial. La reflexión en torno a la definición, límites e integración de las dimensiones físicas y psíquicas del individuo contemporáneo a través de la arquitectura es uno de los temas cruciales del pensamiento teórico de Ito. El arquitecto japonés argumenta que el desarrollo tecnológico del siglo XX a través de la tecnología electrónica y digital ha generado una conciencia mental en la que se prolonga el cuerpo humano; una conciencia, agrega, que se esfuerza por «alcanzar la transparencia y la homogeneidad» en un espacio en el que ambas sean representadas, de forma que se haga factible hallar una síntesis armonizadora entre el «cuerpo de la experiencia vivida» y el «cuerpo espiritual». Unos conceptos que él mismo expone en *Arquitectura de límites difusos* (Gustavo Gili, 2006), texto en el que plantea la posibilidad de producir una arquitectura que en su experiencia permita la fusión de esas dos conciencias «flotantes» a través de una arquitectura clara y limpia, que sepa funcionar a semejanza de la piel humana. Mikimoto Ginza 2 supone para Ito un nuevo paso adelante en forma de desafío en la trayectoria de creación de un lenguaje arquitectónico a la persecución de esa idea; un edificio donde sabe subvertir los conceptos aprendidos de Mies Van der Rohe y Le Corbusier para crear un modelo para su propio tiempo y espacio. Un complejo proceso. La realización del diseño concebido por el arquitecto ha exigido la aplicación de una tecnología de construcción sofisticada y una cuidadosa verificación a pie de obra, además de la producción de maquetas de prueba y el ensayo mediante tests de acierto u error de los métodos de construcción para comprobar los resultados. El edificio está cubierto por una capa de cuatro paredes finas que generan un sistema estructural de tubos que permite la creación de un espacio interior carente de columnas. El suelo de cada piso es una placa formada por nueve capas homogéneas. En anteriores proyectos, Ito había integrado las capas de estructura y superficie con objeto de expresar una mayor fuerza en la presencia del edificio, pero en este proyecto se ha usado un sistema que combina el acero y hormigón y usa las placas de acero como plantilla descartable para crear una estructura extremadamente delgada pero de gran fuerza y resistencia. Asimismo, al tratarse de un sistema estructural plano no direccional, fue posible insertar libremente las aperturas

irregulares que definen la fachada. La forma de dichas aperturas deriva de una geometría cuasi-cristalina generada por la división de los planos de la fachada en siete formas triangulares. Integrando la estructura y el modelo fluido de apertura (como si hubiera sido capturado en un instante de fluctuación), y a través del uso de un recubrimiento especial, esta construcción expresa a la vez una delicada ligereza y una refinada intensidad. Su diseño no se basa en la geometría pura, ni persigue una aproximación estructural expresionista, sino que emplea un nuevo método, que ha sido posible por primera vez gracias a la aplicación del método de ingeniería de análisis finito de elementos. Por otra parte, a fin de realizar fachadas totalmente lisas, las juntas soldadas fueron allanadas, y el acero recibió varias capas de pintura. Eliminando las uniones comúnmente visibles, la imagen exterior del edificio evoca un diferente tipo de abstracción, mientras que la cubierta enfatiza la cualidad material de la lámina de acero a fin de expresar la solidez de la estructura. Esencia bruta. Aunque en su complejidad experimental en la búsqueda de unificar estructura y superficie, el edificio se conecta con otros de los más recientes proyectos de este arquitecto realizados fuera de Japón -como los pabellones en Brujas (2002) o el de la Serpentine Gallery (Londres, 2002) o los proyectos para el Foro de Música, Danza y Cultura Visual (Ghent, 2004) y la Ópera Metropolitana (Taichung, 2005)-, éste se emparenta más directamente con el local para la firma Tod's, situado en el distrito de Omotesando en Tokio: ambos tratan de ser edificios imbuidos de una fuerza vital bruta contenida en su propia esencia, reflejo simbólico del tipo de poder que Ito asume indispensable para habitar en esta ciudad. Toyo Ito es un arquitecto entre dos mundos, mientras que ambos mundos se diluyen y afianzan entre sí a causa de la globalización y la localización, situado entre dos tiempos y que, por su posición, puede comprender y activar con lucidez y sensibilidad poética. A la comprensión de las estructuras y motivos que generaron la mecanización de la sociedad en el siglo XX, Ito propone la transformación derivada de la asimilación de la tecnología por el individuo. La construcción de una nueva relación del cuerpo con lo circundante se traduce en arquitectura a través de la difuminación de sus límites. Al cuerpo aislado del mundo exterior generado por el concepto de la caja moderna, Toyo Ito contrapone la naturaleza de la tecnología informacional, que, a través de sus interfaces, permite una nueva relación con su entorno.

Publicado originalmente en www.abc.es

Los ilusionistas de oriente

Seleccionado por: Arty Show [26-01-07]

Un fax en japonés parecido a la viñeta de algún cómic manga suburbano nos sirvió de guía improvisada para orientar a un taxista que circulaba despistado por la periferia industrial de Tokio.

Por Arturo Franco.

SANAA

Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa

Sábado a las ocho de la noche, llovía intensamente en el barrio de Shinagawa. La única referencia, un Alfa Romeo aparcado en la puerta. Todo estaba vacío; todo, excepto la primera planta de una vieja nave casi abandonada. Allí era todo efervescencia. Montañas de maquetas blancas, cartones, plásticos y maderas apiladas enterraban a un grupo de estudiantes, concentrados en recortar con precaución la última variante de la última versión del último proyecto. SANAA es la asociación entre Kazuyo Sejima, arquitecta que comenzó su proyección internacional junto al inagotable Toyo Ito, y Ryue Nishizawa, uno de sus primeros colaboradores. Tres en uno. En su oficina conviven tres estudios de arquitectura: el de ella, el de él y otro que comparten ambos. La frontera entre las tres maneras de trabajar es tan sutil como su propia arquitectura, pero les ayuda a mantener ciertas distancias, momentos privados y, al mismo tiempo, compartidos. En la primera planta de aquella nave a partir de esa mesa es el estudio de Ryue y, a partir de la otra, es el de Kazuyo. Juntos preparan una exposición que comenzó su viaje en el Museo de Arte Contemporáneo del siglo XXI en Kanazawa, al noroeste del país. Como pocas obras de arquitectura contemporánea, este recinto circular para exposiciones, proyectado por ellos en 1999, merece una peregrinación. Apartado del circuito turístico del Japón tradicional, se terminó de construir en 2004 y por él recibieron el León de Oro de la novena Bienal de Arquitectura de Venecia. Un nuevo concepto para exhibiciones basado en la circulación fluida, un camino cíclico de eterno retorno; el concepto shintoísta del río de la vida en un jardín seco, el círculo. Un museo de libre configuración donde el visitante decide su camino. Sus bordes se confunden con la ciudad, desmaterializando la arquitectura, y se muestran por igual a un entorno heterogéneo. La piel transparente y delicada de vidrio limpio es la única membrana que separa el interior del exterior. La percepción ambigua durante las transiciones espaciales, la ausencia de umbrales y el ilusionismo de la materia son algunos de los argumentos más convincentes en gran parte de sus obras. Éste y otros muchos proyectos se amontonan en la oficina como formando parte de una filosofía de trabajo que tampoco conoce sus límites. Juego de prestidigitación. En Omotesando, una de las avenidas comerciales de Tokio, la firma Christian Dior confió en ellos el diseño del contenedor de sus productos que resolvieron transfigurando la escala al desdoblar cada forjado en dos. De esta manera, las plantas técnicas se combinan con las de uso público en otro juego de prestidigitación. Su piel sedosa de poliéster ondulado pretende sugerir un interior sensual. Lástima que la firma tuviera otras intenciones contradictorias para contaminar sus interiores. El domingo, precisamente, nos contaba Sam Chermayeff, mientras caminábamos hacia su casa por Ohta-ku, que con veinte años intentó por primera vez, desde su universidad de Nueva York, incorporarse al estudio de Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa en Tokio. Dos años después lo volvió a intentar, y ahora, con veintiséis, es uno de los más veteranos de la oficina. Sam es el coordinador de la exposición que SANAA presenta desde hoy el MUSAC de León. Finalmente llegamos a su vivienda alquilada a una

hora y media de la oficina. El señor Noriyama, su propietario, estaba esperando. Un hombre pequeño, solitario, amante de la música, que años antes le había encargado a Nishizawa su vivienda con la intención de poder alquilar parte de ella. Ryue decidió atomizar los usos y convertir cada estancia en un pequeño volumen, en una pequeña casita, utilizando el mismo sistema constructivo con el que Sejima sorprendió al mundo poco antes en la Small House. Una plancha de acero de 16 milímetros como único soporte estructural y sirviendo de acabado al mismo tiempo. De esta manera desintegran las fronteras de la arquitectura, la masa desaparece y los usos son capaces de relacionarse de otra manera. El muestrario. El propietario convive con los inquilinos en una aldea de volúmenes a pequeña escala. Ahora, mientras se inclina para poder subir por una escalera del tamaño imprescindible, el señor Noriyama nos enseña orgulloso una estantería repleta con todas las publicaciones sobre su casa. Después de la visita aquel domingo, Sam regresó a la oficina para continuar trabajando. Las últimas noticias que habíamos tenido de sus arquitecturas volátiles desde España estaban publicadas en un extraordinario Croquis de finales de 2004 y en alguna que otra publicación menor. Con esta exposición se presentan los trabajos terminados recientemente, como el Museo de Arte de Toledo, en EEUU, en la línea de Kanazawa, aunque depurando sus aristas para generar atmósferas aún más evanescentes en Ohio. La Escuela de diseño de Zollverein, en Alemania, la terminal de transbordadores de Naoshima o el campus Novartis en Suiza son otras obras acabadas, publicadas en Japón hasta la extenuación. Como proyectos en curso, la ampliación del IVAM - presente en la muestra de arquitectura española para el viejo MoMA- o las cajas apiladas del nuevo MoMA, Museo de Arte Contemporáneo para Nueva York.

La innovación formal y tecnológica que nos sorprendía hace unos años de las figuras japonesas de la arquitectura contemporánea ha alcanzado su madurez con Sejima y Nishizawa, dos arquitectos que producen un efecto contagioso entre los estudiantes japoneses, dejando muy atrás las imágenes de Tange, Maki, Ando, Isozaki o incluso Ito. En definitiva, SANAA elabora su propio lenguaje con herramientas estrictamente arquitectónicas recurriendo a una sensibilidad oriental muy próxima a la ilusión etérea en pleno proceso de desaparición.

publicado originalmente en www.abc.es

Casa Gehry: A falta de remates

Suggested by: Jack of all Trades [16-01-06]

por Halldora Arnardottir y Javier Sánchez Merina.

Mucho antes de alcanzar el prestigio internacional por ser el arquitecto del Museo Guggenheim en Bilbao, Frank Gehry diseñó su propia casa en Santa Mónica (1977-78). La historia comenzó cuando su segunda esposa, Berta Aguilera, compró una pequeña vivienda de color rosa, de estilo colonial holandés, en un barrio burgués de Los Ángeles. Gehry decidió entonces reformar lo que él consideraba «una encantadora casita sosa», construyendo alrededor de ella y tratando así «de hacerla más importante». El resultado fue tan impactante entre sus vecinos que una noche la construcción fue tiroteada.

El arquitecto quería hacer la casita rosa lo más interesante posible siguiendo las pautas del artista Marcel Duchamp, es decir, cambiando la actitud del público hacia los objetos ordinarios al exponerlos como obras de arte. Para ello, Gehry amplió la planta baja como si se tratase de un envoltorio que rodea a la estructura por tres de sus lados. La casita rosa aparece así como un objeto dentro de una nueva casa. El exterior de la construcción original permaneció casi intacto, respetándose incluso aquellas partes que ahora se encontraban dentro del nuevo hogar. En cuanto a su interior, hubo una remodelación considerable. En algunas zonas se arrancaban tablones de las paredes para dejar la estructura de armazón de madera parcialmente expuesta; en otras se conservaba y reparaba. Al acceder a ella, la distinción entre lo nuevo y lo viejo quedaba enfatizada atravesando dos puertas de entrada: la diseñada por Gehry seguida de la puerta original.

Materiales alternativos. «Yo trataba de construir muchas ideas», reconoce Gehry cuando explica su proyecto. Eran años en los que el arquitecto andaba escaso de dinero, y estaba fascinado por los materiales baratos, como la malla metálica, los tableros contrachapados de madera y la chapa galvanizada ondulada. El envoltorio de la vieja casita resultó ser una oportunidad para experimentar con estos productos fabricados en serie y que no se utilizaban en la construcción de viviendas.

Fue entonces cuando los vecinos le comenzaron a asaltar por la calle para increparle y decirle «No me gusta tu casa», a lo que él respondía, «¿Y que me decís de las barcas que tenéis en vuestro jardín trasero? ¿Y de vuestros todoterrenos? Todo esto es lo mismo, es la misma estética». Ellos siempre le contestaban: «No, no,... eso es muy normal». Ya han pasado casi treinta años desde entonces y Gehry sigue fascinado por tales contradicciones: «Todo el mundo odia la verja de malla metálica pero nadie la ve. Lo que sí ven es la pista de tenis y, para ellos, una pista de tenis es un símbolo de riqueza».

«Esta casa es un chiste». Cuando una noche invitaron a cenar en casa a Arthur Drexler, el entonces director del Departamento de Arquitectura del Museo de Arte Moderno de Nueva York, el huésped no cesó de formular preguntas tales como si la pintura descascarillada del interior era o no intencionada. Acabada la velada, Berta le advirtió a su marido que Drexler «pensó que la casa era un chiste». En ese momento Gehry supo que su investigación había tenido éxito.

El aspecto de la construcción, con sus límites difuminados entre lo viejo y los nuevos acabados, era como si estuviese en constante proceso de construcción. Tal y como justifica Gehry: «Vivimos en una cultura de comida rápida, de publicidad y de derroche; corriendo para alcanzar aviones y taxis. Una vida frenética. Por ello, pienso que crear posibilidades

es más representativo de nuestra cultura que algo totalmente acabado».

Cuando Berta y Frank Gehry hicieron su casa, la pareja sólo tenía un niño. Más tarde vino un segundo. Los niños crecieron y pronto necesitaron renovar sus dormitorios. Ha habido muchas otras reformas posteriores, como la construcción de la pequeña piscina con la que últimamente soñaba Gehry y la transformación de la cochera en una casita de invitados, pensando en las visitas de sus dos hijas de su primer matrimonio. Por supuesto, la situación financiera de la familia Gehry también ha cambiado mucho en los últimos años, y esto se refleja en las recientes intervenciones de la casa. En la ampliación de 1993 ya se emplearon materiales refinados como el panel sandwich o las carpinterías de madera maciza. También entonces se recubrieron las viguetas de madera del techo y se sustituyeron los suelos de asfalto del comedor.

Sí al espíritu original. Por todo ello, muchos admiradores del arquitecto se horrorizaron. Para éstos, la vivienda ha ido perdiendo parte de su crudeza y, con ello, su fuerte carácter; una actitud muy distinta a la de los inquilinos, que justifican las diversas ampliaciones con la progresiva adaptación a una nueva situación familiar. De hecho, la transformación es tan acelerada que el arquitecto se ha planteado llevar a cabo la construcción de otro proyecto de lo que será su nueva vivienda.

Con las recientes renovaciones «¡perdí la vieja casa!», reconoce Gehry al referirse no a la casita rosa, sino a lo que fue la primera remodelación de 1978. La suya es una vivienda que se encuentra en continua mutación, tratando de alcanzar a la rápida evolución de una familia.

Publicado originalmente en www.abc.es

Interview * Douglas Edric Stanley

we-make-money-not-art [10-06-06]

Born and raised in Silicon Valley, [Douglas Edric Stanley](#) has been working for ten years in France as artist, theoretician and researcher in Paris and Aix-en-Provence. He is currently Professor of Digital Arts at the [Aix-en-Provence School of Art](#) where he teaches programming, interactivity, networks and robotics. He has taught workshops on the production of code-based art and has shown his work at digital art exhibitions and festivals around the world. He's also a researcher at the laboratory [LOEIL](#) in Aix-en-Provence and a PHD candidate of the [Laboratory for Interactive Aesthetics](#) at the University of Paris 8 where he explores the evolution of artistic creation in relation to the algorithmisation of the world.

A couple of months ago [Douglas Edric Stanley](#) invited me to give a talk at the [Ecole Supérieure d'Art d'Aix-en-provence](#). ~~After having exchanged~~ a few emails with him and seen what he was doing in the School, i felt like he would be a perfect interviewee: not only is his work interesting but he also explains clearly and simply notions and dynamics that so far sounded too complicated (it's very gratifying for a non-nerd like me to finally understand all that without much intellectual effort.) Best of all, he doesn't mind saying what he really thinks.

The interview is somewhat longer than usual. I didn't feel like cutting or doing any kind of editing. It makes a great read and is full of surprising insights and rather bold statements about the (sad) state of new media art in France, making music with your Rubik's Cube, where tangible computing is going to, what it really means to be a new media artist and show your stuff at prestigious festival, etc.

Can you tell us something about the [abstractmachine research projects you developed for ZeroOne San Jose](#)?

First, a conceptual response. The abstractmachine is just that -- a research project, a platform even -- and not an artwork, per se. One of the theoretical hypotheses I have been exploring over the past decade, and which has recently transformed itself almost into a sort of manifesto, surrounds the idea of an emerging epistème in which modularity reigns, where objects are seized by constantly shifting rules and conditions, and programmable machines create not only a new aesthetic, but even ask the question anew, what is aesthetics?

Often we talk about interactivity, and I might even be a specialist on that subject, at least I probably was once (cf. <http://www.abstractmachine.net/lexique>). But over time I have come to realize that interactivity is only the tip of the iceberg, and that the idea of building endless gadgets that go BOING! in the dark when you step on them is absolute vanity. At the same time I loathe the contemporary art world's smug disdain for these same gadgets, their incapacity to see the emerging field within these often simple, almost childlike objects and installations. So I'm trying to evolve the gadget without throwing out the charm of what takes it beyond its pure gadget status.

Contemporaneous with my own personal evolution on this subject, I can see other artists around me making a similar move away from specific interactive objects as an end-all, and the emergence of a culture of software, instruments, and platforms for artistic creation. Along with my students I have even created a sort of moral compass which evolves on the following scale: reactive -> automatic -> interactive -> instrument -> platform. So the abstractmachine project is trying to make that move, to practice what we preach: from the reactive or interactive object, into forms of instruments and platforms; i.e. following the idea that we are dealing with something much larger than tools here (an unfortunate term), and in fact something more than even gadgets.

Now with that preamble out of the way, let me describe concretely what that means for the ZeroOne Festival. I have proposed four terminals. There will be [a terminal for making music](#), a terminal for making games, and two [terminals dedicated to algorithmic cinema](#). These terminals are linked to online emulators, allowing people to use the abstractmachine either online or in a physical context. If all goes well, in San Jose people will be able to access the physical terminals, whereas online people will use the emulators. The experience will not be the same, but they will have advantages one in relation to the other.

While these works address the idea of programming and physical access to algorithms, I'm not interested big massive tentacular interfaces hooked up to cellular automata, modular robotic structures, or massive neural networks linked to some wacky biometric swimsuit. Algorithm does not equal complicated mumbo-jumbo. All of the terminals from the abstractmachine are simple, using simple interfaces: a Rubik's Cube for making music, a Gameboy for making games, a Lego webcam for making movies coupled with touchable surface for exploring them. These machines all allow people to play with these media and objects/images/sounds algorithmically. The logic is often that of a puzzle, a toy, a mosaic, while being at the same time a very simple -- but effective -- form of computer programming. These are real algorithms, but manipulated via simple objects and gestures.

Diagram of Concrecence

The shift to interactivity was historically a profound and sensible one, but what came with it -- the algorithms behind all that interactivity -- was the real shift. But what is an algorithm? Can you hold it? Does it look like anything? Can anyone play with it? The answer is of course yes. Over the years, I've come to realize that this added supplement is actually quite simple, and can be accessed by anyone. In fact, there is nothing really ontologically all that different - - at least from my perspective -- between programming a game and playing it. The developers have just cut us off from the compiler, but we still have a relationship with the source code which we read by playing the game. When you play a game you are just de-programming it, exploring how it was built in reverse. You touch the code, you play it, you put it to work. So why not make that process more apparent to the users? We must absolutely start making the process palpable, and more importantly, palatable.

The most obvious example of how I try to do this is also the most fun. It's called \wedge^3 , or simply [cubed](#). The idea is simple: take a Rubik's Cube and make a musical composition instrument out of it. Each face on the cube is a separate instrument, and the colors represent the notes on that instrument. The speeds of each instrument/face, as well as their volume are based on how you position the cube. Each face is played in a loop, just like any other basic electronic music sequencer, and by manipulating the cube you manipulate the sequencer.

The beauty of electronic music sequencers is that the loops are so short that the act of

composition (laying down the notes) gets confused with the act of performing those notes. If you're good enough, you can switch the notes between two loops, and end up turning a compositional sequencer into a note-for-note musical instrument. So while ^3 is clearly a musical sequencer -- something designed for making modular musical structures -- it can also, with a little panache, be used as a full-scale live musical instrument.

The program is free if you [use it online](#), and interface with any MIDI compatible instrument/software. Of course if you come down to the show in San Jose you'll be able to compose using a real-live cube, and even Bring Your Own Rubik's Cube -- hence the latest moniker: BYORC music. I'm just waiting for some goofy [speedcubing](#) DJ to interface it into an insane breakcore patch and go apeshit with it. Add to that the visual dimension, where you're modifying your composition algorithmically on the fly, in front of a crowd with a real-live Rubik's Cube, and you've got quite a show.

The idea came to me while watching an Autechre concert. The sound system sucked, and the only goop that filtered through came from the massive looping rhythmic structures. I watched them building these structures, and all I could make out were these little flashing lights running across some rhythm sequencer with adjustable knobs. I suppose there was Max/MSP in there somewhere -- they're [famous for it](#) -- but this big linear sequencer really seemed to have a central importance in the construction of the music. Those sequencers are fun, but is this really where we're going with electronic music? Humanity has been at it for over 50 years, and the best we can come up with as an ideal electronic instrument is a [303 Groovebox](#) ¡#@?¿! So I got to thinking of something that would be fun, visual, simple by design, but insanely difficult for the musician to master. Permutate one face and you've just fucked up your perfect rhythm on the others. Each rhythmic and melodic structure gets tied up in a web that can only be mastered by learning the simple but difficult-to-memorize algorithms of the Rubik's Cube. It's a sort of acid-test for electronic music nerds. Let's finally get those knob-twiddlers onto some really-fucking-difficult instruments!

Don't miss the [video](#)!

Why this interest for the Rubik cube? Fond childhood memories?

Actually not. I sucked at the Rubik's Cube, and couldn't solve it. My siblings knew how to solve the cube, as did many of my geek friends. And as I grew up in Silicon Valley, right in the heart of the emerging home computer/BBS/video game phenomena, there were indeed quite a few future nerds hanging around who knew how to solve the cube. I had no such talents. I suffered a similar fate when it came to programming. It wasn't until I was studying at the Collège International de Philosophie that I started to realize the ontological importance of these machines and finally got to work figuring them out. So I had to move to Paris -- and study philosophy of all things -- to understand where I came from, and why things like [Simon](#) and the Rubik's Cube and Pacman were all part of an emerging culture of the algorithm that I had grown up with.

But even those who grew up in the middle of nowhere know the Rubik's Cube, it is not just a nerd phenomenon. So it's got a tinge of 80's nostalgia, sure, but it's mostly about finding the most well-known interfaces for playing with algorithms, and turning those into instruments.

You work on programming, interactivity, networks and robotics. That looks like a lot of quite different disciplines to me. Do you agree? How can you keep up with the fast developments of each one?

It's actually a lot of work just keeping up with it all -- each of these axes moves so fast

(perhaps with the exception of interactivity) -- and indeed I'm becoming a bit tired trying to follow all these fronts. I gave myself ten years to get a grasp on what's going on. Those ten years are more or less up, and it's time to move on.

Light on the Net and Telegarden

That said, these subjects are in fact tied intimately together. To think that you could specialize in interactive graphics without following the evolution of the networks building up around us, is absurd. Meanwhile these interactive visual programs are moving into daily objects (= why design is so important) and these objects are becoming more and more the modular Graphical User Interface that we formerly only knew via computer screens. So robotics, or at least electronics, rather than being separate fields, become in fact the corollaries to what's happening within the screen, and in fact a sort of interface with the networked graphical world. Network + image + robotics + electronics are becoming more and more confused with one another, starting from the [Masaki Fujihata's Light on the Net](#) on the one hand, and Ken Goldberg's [Telegarden](#) on the other, and moving on from there. These will eventually lead to algorithmic botanical structures and growable dynamic media architectures and stuff we don't even really understand yet. Add to that the modular biological epistème courageously explored by The Critical Art Ensemble, Preemptive Media, Eduardo Kac, Joe Davis, etc, and you've got a lot of convergence -- oops, Transvergence -- going on.

You can also add a new category to the above list: along with programming and networks and robotics I am currently adding 3D modeling to my arsenal, with a new project to build a commercial video game. This is also one of the reasons I'm really excited about the introduction of [Processing](#) into [my atelier in Aix-en-Provence](#). I've always wanted to program in OpenGL with the students, but it was too hard for them to get started. In Processing, working in DDD is pretty much the same as working in DD. It's actually quite interesting for me to finally have an environment that explicitly addresses this multifaceted way of thinking/working. With Processing we finally have an environment where we can move back and forth from text to images to graphics to motors to models to rapid prototyping machines to sensors and so on. As much as I loved Macromedia Director and hated Flash because I couldn't plug it into anything, I have to admit that Director has really lost that edge of being able to plug into anything, which is essentially what we do in Aix-en-Provence. And you just can't beat a bunch of motivated artists working inside of an open-source context. So the software and hardware platforms are also moving in this direction of hybrid objects, just like my Curriculum Vitae. The interactive widget really wants to get physical.

So to go back to the list, the current interests are: programming, interactivity, networks, robotics, simulation, and video games. Along with robotics, it is pretty clear by now that there is something happening in video games -- even if they still suffer from everything interactive art suffers from. But unlike interactive art, video games are starting to poke their heads out from under the surface, and I want to explore that. Sony and Microsoft are still totally oblivious, but Nintendo seems to be on to something. I have yet to get my hands on the [Wii controller](#), ~~but if it lives up to its promise, we've definitely taken a step forward in interactivity.~~ And we will have taken a further step into mixing all these fields up.

Can you give us a glimpse of your research about the evolution of artistic creation in relation to the algorithmisation of the world?

Basically, I am interested in the algorithmic nature of the computer, in distinction from its

digital or computational aspect. When we talk of algorithms, we are talking about the process of the computer, how it can order tasks and activities and adjust itself to incoming data.

While the word algorithm sounds complicated, it's actually a very simple idea. It's the part of the computer that actually lets you *do stuff* and knows how to *do stuff* by itself. You give it some instructions (the program) and it will do stuff with those instructions. If you format things in a way that the computer can understand, it will be able to do stuff with it. Doing stuff with stuff, that's what algorithms are all about. So you can call it programming, but you can also call it algorithms, which allows you to step back from the nitty-gritty messy computer code stuff, and just look at the dynamic, modular nature of these machines, from a more theoretical aspect. And from this point of view, the world is slowly being formatted in such a way that anything and everything can enter into algorithmic processes - so that everything and anything can be manipulated by automatic machines.

This in fact ties in with the previous response. I believe that we can now see that robotics is slowly rendering physical the algorithms that we formerly only knew on-screen, that's why I sometimes speak of the physicalization of algorithms, which is different from a materialization which would suggest a more natural process. Robotics is a sort of Application Programming Interface to the physical world, a way of making the physical world accessible to arrays, loops, pointers, boolean operators and subroutines. A few years ago, I went out to get research funding here in France around the idea of robotics as being the next GUI. I called that project Object-Oriented Objects. The screen is often just a simulation window for something that wants to be physical, and when you see everything that's going on with rapid prototyping this intuition appears to (literally) be fleshing out. The infinite modularity of the computer does not just stop at the screen, at folders, or copy-paste media. This modularity is very powerful, and goes far beyond the screen. Obviously a lot of this has already been explored by the [Media Lab crowd](#) -- they're the real precursors on this front. That said, I don't think we've explored the theoretical implications of this transformation enough. I still see sensors and actuators : stuff that captures data, and stuff that makes noise and moves other stuff. These two activities should ultimately collapse onto one another : capturing data = moving stuff; moving stuff = capturing data. Hence the proposal for the Rubik's Cube as a musical instrument: here's an algorithm, it's physical, you can touch it, it makes music, and all of these things mean the same thing.

Asymptote, Honorary Mention at the Prix Ars Electronica 2000

How do you explain what you're doing to someone who has never heard of interactive art or code-based art?

Interactive art is *really* hard to describe, because you often have to wade through all the apriori of user control or [freedom of choice](#), and so on. Often, when I show my algorithmic cinema platform, people ask me: are the images just chosen at random? When I answer, no, there is a program proposing new images based on what you do, they reply: oh, so it's pre-programmed. I.e. for most people, interactivity is opposed to programmed, which is of course totally absurd when you think about it. What they are truly talking about are complex metaphysical concepts of chance, fate, predestination, and thus time. Interactivity is a far more specific phenomenon, but has all these theoretical apriori mixed in, even for those with no explicit grasp on these concepts.

Ironically enough, when it comes to code-based art, it's a lot easier. You just need to know who you're talking to, and adapt it to them. In the end, these concepts are not all that difficult.

Let me give you an example using one of my favorite data structures, the array. When you program a computer, you often use this thing called an array. An array is something that mostly holds numbers, and looks something like this:

```
list_of_numbers = {1, 2, 3, 64, 63, 4, 16, 61, 33, 22} ;
```

The interesting thing in programming is that this list of numbers could be used for all kinds of stuff. This list, for example, could be a list of numbers that describe the musical notes in a composition. If you can imagine a piano, now imagine that you have assigned a number to each note -- note 1 would be the note at the far left, note two the note next to it, and so on. When you play the notes in order, you get a little solfege: {1, 2, 3, 4, 5, 6} = Do, Re, Mi, Fa, So, La. An array could hold that list of notes, and be able to play them in order to make a little song.

Arrays are also used to hold lists of characters, i.e. text. When users read what I am saying on your website, they will, in fact, be reading an array. Of course they won't be saying to themselves, what a boring array, for all they will see is the text. But the computer will see it as an array. Each letter in the array is represented inside the computer with a number : A = 65, B = 66, C = 67, ..., a = 97, b = 98, c = 99, and so on. So when I write Hello, in my word processor, I am just filling up an array with a bunch of numbers, i.e. 72, 101, 108, 108, 111. So while your readers will see Hello, their computers will see a list of numbers: 72, 101, 108, 108, 111.

Now imagine that you're playing Super Mario Bros. way back in 1985. Since [Super Mario Bros. is drawn flat, from the side -- i.e. in two dimensions](#) -- you could use the above list to describe all the objects Mario has to jump over as he walks along the path. 1 = mushroom, 2 = brick, 3 = hole, 4 = pipe, and so on. As Mario walks along his path, the computer looks in the list, sees the number in the array and draws the right object in that place. Or you could use it in a game like [Moon Patrol](#) from 1982. If you were programming Moon Patrol you could use this array thing to draw the potholes in the ground, or how high the mountains are supposed to be in the background.

70's synthesizer and SimTunes by Toshio Iwai

Now imagine that you're a creative guy like [Toshio Iwai](#), and you also know how to program. Someone like Toshio knows all about arrays and things of the sort, and he knows that you can actually use them to do BOTH: i.e. to draw the graphics and to make the music. You can use the same technical structure to do both things. Suddenly drawing = making music, which is a brilliant move. Toshio of course didn't invent this idea, but from a programming perspective he really turned it into an art form. He understood how the same programming structures could be applied to many different uses. From the perspective of the computer, it's just a list of numbers. But for the programmer it's one of the basic things you need to make something like music, or to draw certain types of pictures. What happens when you conflate those two uses? What happens if you switch them, or plug the output of one into the input of the other? It's like patch cords on an old [70's synthesizer](#), only here the computer can turn text into sounds into images back into sounds into whatever. This is why I talk about abstract machines, because the data is getting ontologically transformed as it passes through the circuitry. So knowing how to mix and match all that stuff is what renders different ideas functional.

Now, what interests me, and why I'm so interested in code-based art, is watching how

people move from one concept to the next, and how previously illogical compatibilities become logical and compatible. At some point, it becomes what [Gilles Deleuze](#) says about questions - it's more important to pay attention to the question than to the answers they generate. For me it is less about the results or what answers people are looking for in their code (i.e. the goal of the program), and more about how they got there, what kind of questions they asked, and what problems are formulated within the question itself. The answer, for Deleuze, is secondary to what was formulated inside of the question. In the same sense, I am interested in what sort of algorithms, what sort of code structures are at work inside the attempt to make such and such a program.

You can often see the evolution of these structures at play within an artist's work over a period of time. I'm not really looking at the code as an end in-and-of-itself, but rather as the key to a way of thinking. If you're clear about that way of thinking, then anyone who's paying attention should be able to understand.

You have developed several applications for the Abstract Machine [Hypertable](#), do you plan to work on new ones? Are you still excited by that interface?

The Hypertable was originally designed for a single application: [Concrescence](#), my platform for making algorithmic cinema. It was not designed as point-and-click interface for your hands. It had a very specific approach to a very old dream: being able to touch and manipulate images with your hands. Many important artists have come before me : [Myron Krueger](#), [Masaki Fujihata](#), [Jean-Louis Boissier](#), [Diller + Scofidio](#), [Michael Naimark](#), [Christa Sommerer & Laurent Mignonneau](#). ~~Many technologists and companies could also be mentioned.~~ The list is endless. And recently, two developments have totally changed the future of hypertables and hypersurfaces: Jeff Han's [Multi-touch Interface](#) video, and Apple's buyout of [Fingerworks](#).

Jeff Han starts from a video analysis system very similar to mine, but adds an important twist which gives him the ability to actually know which fingers touch the surface, and thus manipulate objects on the surface, much as you might do with a computer mouse only with all your fingers. My hypertable was never designed for this, and Jeff's solution is totally '[Airwolf](#)' so it will probably become the basis for a lot of future work. Like many technologies, he wasn't the first to develop this idea, there is even a [previous product out there](#) using different technology with similar results. But Jeff's system has just that right holy shit! factor that has everyone excited about the possibilities of interactive surfaces.

The other development is Apple's future iPod, which is obviously designed for huge impact, but unfortunately will be a war waged with patents. We probably won't have access to this new system. In fact they are already facing a lawsuit on this front, meaning all of us who have been making designs with similar technologies need to be very afraid. But outside of the political and economic ramifications of Apple's solution, I think there is an important paradigm shift, especially when you read [Apple's specific patent request](#) on Gestures for Touch Sensitive Input Devices. The shift is in the idea of reversibility, which goes back to my previous comments on robotics as the next GUI. Apple is turning the screen into a low resolution camera by placing sensors next to each red, green, and blue light combination that makes up the LCD screen. The screen IS the camera. Rather than having a one-way surface, as we currently do now, the Apple patent seeks something akin to David Cronenberg's [image of the erotic television set from Videodrome](#): you can see it and it can see you. Reversibility is at work everywhere in programmable machines, but here we have a very tangible (pun intended) example of this transformation at work. In fact you can take this

concept -- reversibility -- and apply it to many of the emerging technologies, for it is one of the new ways of thinking, fundamental to the new epistème.

Going back to the Hypertable, I really see it as a specific design, which was based more on the idea of a hand's presence than that of its gesture. Put your hand on the table and things grow around it. What I wanted was something to allow you to grow cinematic sequences around your hands, and not something that would allow you -- Minority Report style -- to manipulate images like toys. I wanted something subtle and I think I got it. And once I got it, I figured I was done and started moving on to the next project.

But something interesting happened along the way. My assistant at the time, Pierre-Erick Lefebvre (a.k.a. [Jankenpopp](#)), got very excited about the musical possibilities of the hypertable, and proposed finding new uses for it. At the same time I had several commercial propositions, most of which were bogus, or didn't understand the way my system worked. So I decided to explore these two directions, albeit selectively: commercial design on the one hand, experimental musical instrument on the other. On the experimental front, I directed a workshop at the Postgrade Nouveaux Médias at the [Haute Ecole d'Arts Appliqués](#) in Geneva, where Pierre-Erick and I worked with a small group of their students to find new uses for the Hypertable. As the whole system was designed to be easily programmable, we ended up with a half-dozen propositions in just under four days of work. The first day, in fact, was occupied by reviewing how to program a computer.

Based on the experiences in that workshop, I asked Pierre-Erick to bring together a musical group which eventually became [8=8](#). $8 = 8 = 4 \text{ programmers} * 2 \text{ hands} = 4 \text{ musicians} * 2 \text{ hands} = \text{etc.}$ All of our programs are music-generating interactive visual surfaces, the idea being that we generate our own visual musical environments rather than using pre-baked software. All the programs are images that generate sound rather than the other way around. We had our [second performance](#), this time at the Scopitone Festival in Nantes, on June 1st and 2nd of this year.

So oddly enough, a very specific technology, designed for a very specific use, has actually been twisted and turned into all sorts of different uses. Fortunately I design everything these days as a platform, even when it is intended for a specific purpose. Everything is repurposeable and a lot of my code and designs get recycled into other people's work, mostly via my Atelier Hypermedia in Aix-en-Provence. So who knows, perhaps the Hypertable will have yet again another permutation into something else. For me, it is just further proof that if you design it as a modular object, i.e. as a platform and not a gadget, the uses will more or less discover themselves.

You've lived, worked and taught in France for a long time now. What do you think of the new media art scene in that country?

Nothing less than an absolute catastrophe. As attached as I am to the French language, culture, and thought, I couldn't be in worse company when it comes to understanding what is at work in new media, and don't even dare to talk about French new media art. Just look at the [Dorkbot](#) map, where's France on that map? It's like a big hole. The French don't understand things like Dorkbot, even if there probably are a few potential dorkbotters here and there. To give another example: a little over a year ago, there was an important conference on code-based art at the Sorbonne. The French speakers were totally out of touch, especially when you juxtaposed them to the [run.me](#) crowd, Transmediale, or the [live coders](#). ~~Sure, we have [Antoine Schmitt](#), but that's just one artist, and he's coming from a very different place than the live coder scene. Run.me was on its second or third year, and~~

Transmediale had already distributed several year's-worth of awards to code-based art, while the French were just beginning to scratch their heads, Hmmm, what's this?

La dificultad hermosa

José Manuel Costa [08-04-06]

por Raúl del Valle

Nuevo centro ocupacional de J. M. de Lapuerta y C. Asensio.

Decía Sáenz de Oíza, citando a Unamuno, que hay tres clases de zapateros: los que hacen zapatos por dinero; los que hacen zapatos por la fama, esto es, para ser reconocidos; y por último, los que hacen zapatos para comodidad de sus clientes, y, añadía, éstos son los buenos.

Buena parte del trabajo de José María de Lapuerta y Carlos Asensio se realiza en el límite de la dificultad: son edificios destinados a personas con ciertas desventajas, puestos en pie gracias al esfuerzo de los clientes y a subvenciones públicas o privadas, con presupuestos ajustados. Y son edificios que, además, “regalan” arquitectura.

En Morales del Vino, Zamora, se alza un Centro Ocupacional que se suma al conjunto de instalaciones realizadas también por los arquitectos que ASPROSUB tiene en la parcela: Centro de Día, Residencia e Invernadero. Cinco naves de trabajo se ordenan en bandas paralelas sobre un terreno sensiblemente inclinado, respondiendo con sobriedad al paisaje de cultivos y árboles en él diseminados. Un proyecto construido con dos elementos, sencillos y claros, muchas veces olvidados en tantas arquitecturas “a la moda”.

El primero es la luz. Una luz que es tamizada al interior mediante chapas perforadas, celosías o vidrios u-glas y que es capaz de inundar el espacio gracias a las dimensiones y proporciones de las piezas así como al orden y disposición de los huecos. Las pequeñas compresiones en la altura que se descubren al recorrer las naves transversalmente no son más que “compresiones de luz”, pues se generan espacios de más o menos sombra bajo ellas. En el exterior, la luz quiere convertirse también en sombra en la serie de pórticos que aparecen en uno de los extremos de las naves, y que se van perforando para permitir la circulación. La luz sufre una transformación más, por medio del color, al asociarse éste a los muros de tres de las naves, lo que provoca que, por pura reflexión sobre los paramentos, la luz adquiera un matiz sensiblemente distinto en cada espacio.

El segundo es la visión. Ésta se produce de modo enmarcado desde los espacios entre las naves (en los que los muros exteriores de éstas hacen de límites verticales) o desde las visiones desde el interior (siempre recortadas por medio de huecos de proporciones apaisadas). Luz y visión se hacen independientes, la primera en lo alto, la segunda a nivel del suelo, recordando ese modo de hacer tan propio de Le Corbusier en el que el maestro inventaba un mecanismo para cada función: los ondulateurs sólo para iluminar, los aérateurs sólo para ventilar.

Como se preguntan sus autores, es posible que haya una arquitectura específica para usuarios con discapacidad. No lo sé. Sí es seguro que algunos edificios, con pocos elementos pero bien entendidos, hacen de la dificultad virtud. Logran la dificultad hermosa.

José María de Lapuerta y Carlos Asensio son profesores de Proyectos en la ETS de

Arquitectura de Madrid e imparten seminarios y cursos en universidades extranjeras. Combinan su labor docente con el ejercicio profesional en una colaboración de más de quince años en la que destaca su dedicación al desarrollo de proyectos para usuarios con discapacidades. Su obra ha sido premiada, expuesta y publicada tanto a nivel nacional como internacional.

Publicado originalmente en www.elcultural.es

Zaha Hadid * The Future Is How?

Seleccionado por: Arty Show [12-06-06]

By Gary Indiana

Architects have no choice but to be optimists. A conversation with Zaha Hadid.

Two days before Zaha Hadid's Guggenheim retrospective opens, I show up for our meeting expecting a Dragon Lady—a profile in the London Times described her as “notoriously short-fused” (she once “managed to hurl a computer monitor to the floor so violently that it spectacularly exploded”)—and, despite my theatrical background, hoping nothing too spectacular occurs. Instead, I encounter an easygoing, amiable woman swathed in layers of black shawls, with shoulder-length, blondish-auburn hair framing the faintly drooping features of the chronically jet-lagged.

Despite the frenzy a huge museum installation generates, Hadid seems preternaturally relaxed, with everything under control—or, more likely, she's been around the block enough to know you can't control everything. Since her work style has been politely described as “staccato,” I assume this applies to the last-minute details of her retrospective as well.

She has, as they say, her own glamour, accented by a Lauren Hutton-like gap tooth and a notable glint of amusement in her eyes. She's just been in Miami, a city she likes, though she deplores the demolition of the old Art Deco hotels and finds much of the architecture going up there hideous.

BACKSTORY

Architects are fussy control freaks by nature, yet notoriously demanding men like Daniel Liebeskind are rarely tagged with the D-word that inevitably accompanies articles about the Baghdad-born, London-based Hadid. How does she feel about the label anyway? “There is a certain bias,” Hadid told us. “We had an exhibition at the MAK [in Vienna] a few years ago—they made T-shirts for everyone in the office that said ‘Would they still call me a diva if I was a man?’ I think not.”

I confess my inability to parse the difference between deconstructivist architecture, tectonics, biomorphism, and other current architecture jargon. “These things aren't really important,” Hadid assures me.

Her CV would be the envy of any architect: graduate of the Architectural Association School in London; former partner in Rem Koolhaas's OMA; winner of innumerable competitions and awards, including the 2004 Pritzker—the architectural equivalent of the Nobel. Yet until little more than a decade ago, Hadid, now 55, remained a “paper architect”—garnering professorships and prizes without ever getting to build anything.

This changed in 1993, with the realization of the Vitra Fire Station in Weil am Rhein, Germany, an almost airborne-looking structure of tilted planes and transparent walls, a building that echoed the colors as well as the velocity of the fire engines it contained. Other commissions followed, but not—let's be honest—as rapidly as a male architect might have expected as a matter of course. These included the Cyclopean tower of the Bergisel Ski Jump in Innsbruck, the Rosenthal Center for Contemporary Art in Cincinnati, and the BMW Central Building in Leipzig. Models of her finished buildings and proposals, along with

furniture, cooking islands, chandeliers, and drawings can be seen at the Guggenheim.

Hadid's architecture owes some of its formal audacity to her early fascination with Tatlin and Malevich's Soviet Constructivism. Her approach is a fusion of utopianism and practicality. A strong example is the BMW building: "We decided to plug the office building into the assembly line," she says. "The conveyor belt that takes the cars from one production facility to another goes through the building. Everyone flows through the front entrance—the workers, CEOs, everybody."

Some of her buildings suggest agitated liquids frozen into whorls and waves, and their unfamiliar beauty, I think, could usefully replace any number of mediocre structures here. She hasn't built anything in New York. Neither, as far as I'm concerned, has any worthwhile architect in the past 40 years, though a few, like Jean Nouvel, have projects in progress now.

And so I'm primarily interested in her thinking about New York, and also her idea of the future: Architects tend to look at the built environment as a fixable mess that will never stop growing, a necessary optimism I don't generally share. "If you could build anything you wanted in this city," I ask, "what do you think New York needs?"

"There needs to be some kind of master-planning idea—not similar to the kind in the thirties. What's similar between Britain and America is the lack of good-quality civic buildings. So I'd do something with infrastructure. We tried for the competition for the High Line. But it would also be interesting to do housing. We're working now on some high-rises [in Dubai and Marseilles]. It would be challenging to do a tower here. I don't know where."

I point out her own written criticism of tower structures: static, essentially continuous reproduction of the same forms, stacked vertically. And that in recent years, New York has sprouted awful horizontal grid slabs replacing whole blocks of housing, resembling towers knocked onto their sides.

"Well, the United Nations building is a slab. It's an interesting typology. The waterfronts could have slabs."

Hadid has a more sanguine view of things than I do. The slabs in my neighborhood, the East Village, resemble the kind of Soviet-built hotels one finds in Estonia.

"There are two issues with towers," she adds. Once the public space "was underground, now it's above. The XYZ Towers on Sixth Avenue, Rockefeller Center, even more recent ones like Citicorp, had some sort of public intervention underground. But you can't extend the public space [above] because of the grid." I ask if anyone raised with her the possibility of projects to rebuild New Orleans.

Nobody, she responds, as if this had surprised even more than disappointed her. "That would be fantastic." The three tactics so far, she says, have been "to do it in a very vernacular way, or as a new urbanist or in a very commercial way. I think there are other ways you can organize the city."

"There's no public-housing theory of investment" in the United States," she adds. "Germany, Spain, Switzerland—Holland, [they do] a lot. The funkiest housing in Holland is for low-income, and I think that's very nice." In New York, the funkiest housing skews toward another tax bracket. I mention my personal *bête noire*: an architect's glass erection that's gone up not far from my apartment. It has no organic relationship to the neighborhood.

“In New York you’d expect a much better quality of building,” Hadid admits. “But part of it is dynamic investment, and the development is totally corporate and has to do with square footage. Which is fair enough. But what happened in Spain, for example—because the state put so much money into doing buildings for everything, from the Olympics to Bilbao—not everything’s fantastic, but the standard has risen. And that’s what needs to happen here. I think it’s good if areas get upgraded and gentrified, as long as the people who always lived there can stay. But they get pushed out to some place.”

Again, I feel she cares; again, I feel the reality of life on the ground is not any pressing preoccupation of architects, however visionary or socially conscious.

“Here,” I tell her, “people were pushed to Brooklyn, then that got colonized by big money, then it was Jersey City. I feel if buildings could be better integrated into sites . . . It makes no sense to me that rich people can’t live next to poor people.”

“In London that used to occur,” she notes, “but now everything has become expensive. Even when they offer the housing to be bought by people living in public housing, they’re being pushed out.”

“Does anyone consider the people who actually live in a place instead of who’s going to live there in ten years?” I ask. “NYU,” I say with rote indignation, “tore down Edgar Allan Poe’s house.”

“Shocking.”

But how does one resolve all this?

“That means a bigger picture,” she says. “When somebody comes to somebody and says, ‘Do this project,’ if there’s been a study of that area, they know what kind of envelope they should have. But there doesn’t seem to be much study at all here. On one hand, it’s kind of refreshing in New York that every plan is autonomous and just goes up; on the other hand, you have a lot of ad hoc stuff that isn’t perfect.”

“People have tremendously emotional feelings about cities like Paris because it never changes,” I say. “I know Paris probably needs as many things as anywhere else, but a city like that, a completely beautiful place for centuries, why do anything there?”

“I think it’s a problem if we don’t change,” she says. “It’s beautiful, but it has no energy. Like Venice—it’s beautiful when you have the film festival or the Biennale, and it’s beautiful in winter. But it can’t grow. Paris is very even. But otherwise it’s quite dull.”

As I can’t agree, I drop it. I would rather live in a dull, beautiful place than a place where things “happen.” My own utopian ideas involve population control and scaling down the human presence on the planet. Architects think in terms of endless capitalist expansion, endless growth, endless everything; yet I feel certain we are coming to the end of endlessness. Still, Zaha Hadid is probably the only architect I’ve met who seems conscious of this, without necessarily acknowledging it. She has to build, so she needs to be positive. I have to write and have the luxury of skepticism.

We discuss the recent fracas over air rights and plot mergers, particularly in the West Village. “One could say it’s terrible,” she says. “But in Hong Kong they used to do illegal extensions, and sometimes they were nice. But I understand the problem, if you have something and it disappears. I used to come to New York a lot; my brother had a flat in

midtown with the most fantastic view. And he thought he had the air rights to the next-door building. Then they decided to make a tower, and it wasn't illegal, and suddenly it was like a blank wall in front of our faces. It's a tragedy, but it was part of life in New York, I guess."

I feel that we are on the same page, but reading a slightly different language.

"Planning large-scale projects, to what extent do you act as your own futurologist, in terms of possible scarcity of oil and water?" I ask. "Do you factor those things in?"

"We are always interested in site analysis. It was a big topic ten years ago, but most people don't look at it anymore. But I always factor in all these potential changes. I think that the training of architects allows you to see what will happen ten years ahead of time, or twenty. It's not guessing, it's not intuitive, it's based on research—and we may be wrong. And then, sometimes, when you visit these projects twenty years later, you think, 'Oh, my goodness, this is really irritating.'"

Publicado originalmente en www.nymag.com

Master Builder*

Hal Foster [29-09-06]

Para mucha gente, Frank Gehry es no sólo nuestro arquitecto por antonomasia, sino también nuestro artista por antonomasia. Proyectos y premios, libros y exposiciones fluyen hacia él, y a menudo se le llama genio sin el más mínimo atisbo de vergüenza. ¿Por qué tanto follón?

Por Hal Foster

¿Acaso este diseñador de museos metálicos, salas de concierto curvas, casas de lujo y deslumbrantes oficinas corporativas es nuestro Mejor Artista Vivo?

Esta idea es reveladora, ya que apunta hacia la nueva centralidad de la arquitectura en el discurso cultural. Esta posición central se remite a algunos de los primeros debates acerca del postmodernismo en los setenta, que se concentraban sobre la arquitectura; pero esta posición se ve en aprietos por la inflación contemporánea del diseño y el escapatismo en todas las esferas —el arte, la moda, los negocios, etc—. Además, para hacer buenas olas dentro del gran charco de la cultura del espectáculo actual, uno tiene que tener un buen pedrusco que arrojar, quizás tan grande como el Museo Guggenheim de Bilbao, y en esto un arquitecto como Gehry, respaldado por clientes como el Guggenheim y el DG Bank, tiene obvias ventajas sobre otros artistas en otros medios. Esta clase de clientes están sedientos de recibir un reconocimiento de su nombre, o imagen de marca, en el mercado global —en parte, el Guggenheim se ha convertido en una imagen de marca para vender a corporaciones y gobiernos—. Esto también juega a favor de un arquitecto que es capaz de entregar un edificio que sirve también como logotipo en el mercado mediático. (Bilbao usa su Guggenheim literalmente como un logotipo: la silueta del edificio aparece en la primera señal que indica la ciudad en la carretera, y ha colocado a Bilbao en el mapa turístico mundial). Pero ¿por qué recae tanta atención precisamente sobre Gehry?

Sus inicios fueron bastante humildes, y ha mantenido la modesta apariencia de una persona normal. Nacido en Toronto en 1929, se trasladó a Los Ángeles en 1947, donde, después de pasar tiempo en Harvard, en París, y en varios estudios de arquitectos, fundó su propio estudio en 1962. Influenciado sobre todo por Richard Neutra, un austriaco emigrado que también trabajaba allí, Gehry poco a poco convirtió su estilo moderno en un colorido estilo vernáculo de Los Ángeles. Lo hizo sobre todo en la arquitectura doméstica a través de un uso innovador de materiales baratos asociados con la construcción comercial —contrachapado de madera vista, recubrimiento de metal ondulado, vallado de malla metálica y asfalto—. Como suele ser habitual con los arquitectos, la primera piedra angular de su carrera fue la renovación de su propia casa en Santa Mónica (1977-1978), que desde entonces ha funcionado como un laboratorio/sala de exposiciones (la volvió a rediseñar en 1991-92). Cogió un modesto bungalow en un solar, lo envolvió en capas de metal ondulado y mallas metálicas, y lo atravesó con estructuras de cristal, distorsionando su estructura geométrica original. El resultado fue una casa sencilla estirada en formas, superficies y vistas sorprendentes. Es un edificio admirado con

mucha razón, pero también tiene una función estratégica, ya que hace el papel de escena primaria de su práctica: La casa que hizo a Frank Gehry(1).

Gehry extendió las lecciones aprendidas de esta casa a otros proyectos en el área de Los Ángeles, la mayoría no construidos, en los que las geometrías modernas se rompían de manera parecida —el plano rotado fuera del eje, la superficie atravesada por puentes de madera, pabellones hechos a base de mallas metálicas, etc.—. El aspecto inacabado de su estilo temprano parecía adecuado para Los Ángeles: era provisional de una manera apropiada para sus incansables transformaciones, y a la vez atrevido en un sentido que resistía la parte más resplandeciente de Tinsel Town.

Durante una época, Gehry casi llegó a idear un regionalismo crítico del tipo que ha estado promoviendo tanto tiempo, ya que incluso cuando utilizaba materiales nuevos, rechazaba el purismo formal de la arquitectura moderna, rompía sus cajas abstractas y clavaba sus fragmentos recolocados en el suelo de la vida cotidiana del Sur de California(2). Pero este estilo vernáculo de Los Ángeles necesitaba el contraste de un Estilo Internacional reificado para pronunciar sus afirmaciones, y con la prominencia de la arquitectura postmoderna durante los 80, llena de símbolos clásicos y de imágenes Pop, su estilo empezó a perder su agudeza. Gehry llegó a un sutil compromiso con el nuevo orden postmoderno: aunque nunca cayera en el pastiche histórico de Michael Graves o de Charles Moore, se hizo más visual en su diseño. Uno podría trazar su paso de la primera línea de trabajo grunge, a través de una fase de estilo Pop elíptico, hasta la desmesurada estética del gesto del presente. Porque a lo largo de los 80 y los 90 Gehry subió de nivel en términos de calidad de los materiales y las técnicas, de clientes y de proyectos —de la valla metálica improvisada de Santa Mónica hasta el rebuscado recubrimiento de titanio de Bilbao, de casas no construidas para artistas amigos a mega-instituciones para las élites multinacionales—.

Esta clase de reposicionamiento, en el que la recepción se retroalimenta en la producción, no es inmediata ni es real, pero su trayectoria es lo suficientemente clara. Tomad el ejemplo de los muebles de cartón que Gehry diseña a base de hojas de cartón recortadas, laminadas y superpuestas en forma de sillas o sofás. Cuando aparecieron por primera vez en los primeros 70, estos muebles eran arriesgados, material y formalmente innovadores, y potencialmente económicos. Pero al convertirse en un diseño cada vez más estudiado, el populismo del cartón empezó a parecer falso, o, peor todavía, adquirió un cierto toque de homeless chic, atractivo sólo para gente muy alejada de un probable uso para esos objetos. Sus tendencias Pop también se hicieron más pronunciadas a medida que avanzaban los 80. Ya en su proyecto de los estudios de Indiana Avenue (1979-81, en Venice, California), ya había aplicado un uso visual a materiales y elementos: definió el primer estudio, en estuco azul, a través de una gran ventana; el segundo, en contrachapado sin pintar, a través de una inmensa chimenea; y el tercero, en asfalto verde, a través de escalones gigantes que atravesaban el techo. La señalización tipológica puede ser eficaz como un lenguaje arquitectónico, y en manos de Gehry suele ser imaginativa. Pero también puede ser manipulativa en su imaginería Pop y su escala exagerada.

La obra de Gehry de la segunda mitad de los 80 realiza un movimiento de vaivén entre la inventiva material y formal y la obviedad de la imaginería Pop, y a menudo recurre, como un compromiso, a un collage de formas e imágenes. Por otro lado, hay proyectos como La Casa de Huéspedes Winton (1983-87, Minnesota), en la que las habitaciones separadas están trazadas en formas atrevidas, recubiertas de materiales inauditos y organizadas en un plano dinámico en forma de rodillo

trazador, que Gehry ha vuelto a utilizar a menudo desde entonces. En estos proyectos domésticos él compone la casa como una especie de ciudad íntima; y cuando aborda proyectos comerciales, como el Edgemar Development (1984-88, en Santa Mónica), invierte el proceso, y trata el complejo urbano como una especie de casa extendida. Esto es imaginativo, y también puede ser contextual (aunque, como casi todas las arquitecturas, la suya raras veces se enfrenta al suelo de manera eficaz)(3). Por otro lado, hay proyectos que pasan a ser simplemente Pop, como su edificio Chiat/Day (1985-91, en Venice), donde, bajo la influencia de Claes Oldenburg, Gehry diseñó un monumental par de prismáticos como entrada a las oficinas de una gran agencia de publicidad. Esto podía haber sido satisfactorio para el cliente, pero es manipulativo para el resto de nosotros, y reduce la arquitectura a un display publicitario en tres dimensiones. La dimensión Pop sigue siendo importante en su trabajo, incluso cuando se disfraza de un uso simbólico de materiales, colores y formas que son, por otro lado, abstractos; y no fue ninguna sorpresa para nadie que Gehry empezara a diseñar para la Disney Corporation a finales de los 80.

Lo que está en juego aquí es la diferencia entre un uso vernáculo de una valla metálica en una casa, o de cartón en una silla, y un uso Pop de unos prismáticos gigantes como entrada, o de un caza pegado a una fachada (como en su Salón Aeroespacial, 1982-84, en Los Ángeles). También está en juego la diferencia entre un replanteamiento material de la forma y el espacio, que puede o no ser escultórico (Gehry está influenciado por Richard Serra), y un uso simbólico de la imagen u objeto comercial ready-made (donde, en cambio, está influenciado por Oldenburg). La primera opción puede poner a la élite del diseño en contacto con la cultura cotidiana, y renovar las agotadas formas arquitectónicas con expresiones sociales frescas. La segunda opción tiende a hacer la arquitectura, siguiendo el modelo del anuncio publicitario, apetecible para un público proyectado como un consumidor de masas. Ésta es la dialéctica sobre cuyas olas llegó Gehry a los primeros 90, y éstas son las olas que lo llevaron de ser un arquitecto de Los Ángeles a ser un diseñador internacional.

Su capacidad de hacer malabares con los estilos arquitectónicos también le ayudó; por mucho que Gehry hubiera extendido las estructuras modernas y hubiera flirteado con los símbolos postmodernistas, no ha tenido que cargar con los estigmas de ninguno de los dos estilos. De hecho, el ganó la partida a ambos movimientos de una manera muy ingeniosa, que podría entenderse mejor si nos referimos a Learning from Las Vegas (1972) [Aprender de Las Vegas], el principal manifiesto de la arquitectura postmoderna. En aquel texto, dentro de un famoso enfrentamiento, Robert Venturi y Denise Scott Brown distinguieron entre diseño moderno, en el que el espacio, la estructura, y el programa están subyugados a una forma simbólica general, que ellos llamaron el pato, del diseño postmoderno, en el que el espacio y la estructura están directamente al servicio del programa, y el ornamento se aplica de forma independiente de ellos: a esto lo llamaron el cobijo decorado. El pato es el edificio que es un símbolo, dijeron Venturi y Scott Brown; el cobijo decorado es el cobijo convencional que aplica los símbolos(4). Y, en un argumento que apoyaba la base ornamental de la arquitectura postmoderna, insistieron en que, por muy apropiado que fuera el pato formal para el mundo objetual de la era industrial, el cobijo decorado sólo era adecuado para las veloces superficies de la era del automóvil y la televisión. Ya que Gehry no daba preferencia ni a la estructura ni al ornamento, parecía trascender esta oposición, pero sería más correcto decir que de hecho la colapsaba, y a menudo combinaba el pato con el cobijo. Una consecuencia es que su arquitectura escultórica (tal y

como a menudo se afirma) no lo es realmente, ya que se separa en parte delantera y parte trasera más que permitir una lectura de 360 grados. Otra consecuencia es que sus interiores son difíciles de distinguir de sus exteriores y viceversa, se lean estructuralmente como en el caso del pato moderno, u ornamentalmente, como en el caso del cobijo postmoderno. Esta falta de conexión entre interior y exterior puede llegar a ser deceptiva, como ocurre con sus Oficinas Centrales para Vitra International (1988-94, en Suiza), o su Centro de Comunicaciones y Tecnología EMR (1991-95, en Alemania). Pero a medida que sus cobijos para patos fueron incrementando su escala —a medida que arrastraba los pies hacia Bilbao— también crecían los inconvenientes de esta combinación, ya que se veía expuesta a los aspectos más problemáticos tanto de la arquitectura moderna como de la postmoderna: la intencionada monumentalidad de la primera y el fingido populismo de la segunda.

Gehry combinó el pato y el cobijo casi literalmente en su enorme Pez para la Villa Olímpica de Barcelona en 1992, obra a la vez excéntrica y central dentro de su carrera (el ha adoptado al pez, según el catálogo, como su totem privado). Si la casa de Santa Mónica era la escena primaria de su primer período, este Leviatán de bordes plateados es la escena primaria de su período tardío, ya que marca su primer uso de una tecnología que ha marcado su práctica (y la de muchos otros) desde entonces —el diseño y manufactura asistidos por ordenador (también conocidos como CAD o CAM), y más en concreto un programa llamado CATIA (computer-aided three-dimensional interactive application, aplicación interactiva en tres dimensiones asistida por ordenador)—. Desarrollado primero en la industria automovilística y en la aeroespacial, este tipo de software es también usado en la animación de películas, y ciertamente el Pez sugiere una versión futurista de los fósiles de dinosaurios de Parque Jurásico (es probable que sirva de prototipo cuando Disney desarrolle la animación de Moby Dick). Un enrejado colgado de costillas arqueadas, el Pez es a partes iguales pato y cobijo —una combinación de Serra y Oldenburg—, es a la vez todo forma y todo superficie, sin ninguna clase de interior funcional. Y aun así los edificios diseñados por Gehry por medio de CATIA también sobreponen la forma y la superficie, el exterior general, por encima de todo lo demás. Esto se debe, en gran medida, a que CATIA permite el fácil modelado de superficies y soportes no-repetitivos, de diferentes paneles exteriores y armadas interiores, algo que ha animado a Gehry a jugar con topologías absurdas que superan la geometría ortodoxa —de ahí todas las curvas no-euclidianas, serpentinadas y bultos que se convirtieron en su marca de la casa en los 90—.

Estos efectos se hicieron más evidentes en el Guggenheim de Bilbao (1991-97), el primer proyecto de gran envergadura en el que se desarrollo el pleno potencial del programa CATIA. (Del software CAD y CAM se dice que reduce costes, pero esto no es así necesariamente, y su uso es tan retórico como real; por ejemplo, los finos paneles de titanio en Bilbao tuvieron que ser cortados y fijados a mano in situ).

Un cruce visual entre un transatlántico varado y una nave espacial aterrizado en pleno País Vasco, (se le podría llamar el Titanium) el museo de Bilbao es considerado la obra maestra del estilo escultural de Gehry, y ha servido como modelo para sus siguientes mega-proyectos, como el Auditorio Walt Disney en Los Ángeles (en construcción), el Proyecto Experience Music en Seattle (1995-2000), y el propuesto museo Guggenheim cerca de Wall Street (un proyecto que podría verse bloqueado después de la destrucción del World Trade Center).

Aquí podríamos volver a la afirmación de que Gehry es nuestro mejor artista, o al menos nuestro principal escultor. Pero primero necesitamos alguna definición de la

escultura moderna, y una buena (ciertamente muy lacónica) viene de Carl Andre, un escultor minimalista de los que se dice influenciaron a Gehry. Os voy a explicar las tres fases del arte tal y como yo lo entiendo, dijo Andre en una entrevista radiofónica en 1970, tomando como ejemplo la Estatua de la Libertad. Hubo un momento en el que la gente se interesaba por el recubrimiento de bronce de la estatua, realizado en el estudio [de Bartholdi]. Y luego llegó un momento en el que los artistas... se interesaron en la estructura de hierro interna de Eiffel, la que sostiene a la estatua. Ahora los artistas están interesados en la isla de Bedloe [el lugar de la estatua](5). Aquí Andre dibuja un particular desplazamiento dentro de la escultura moderna —desde el modelado académico de la figura humana sostenida por una estructura escondida (en este sentido, la mayoría de las estatuas son como la de la Libertad), a través de la exposición modernista de la estructura interior del objeto (piensen en la estructura abierta de la escultura constructivista de los años 20), hacia el interés contemporáneo por un lugar determinado: el campo expandido de la escultura que se extiende desde las earthworks de los 60 y los 70 hasta los diferentes tipos de proyectos site-specific de la actualidad—.

¿Dónde encaja el arquitecto-escultor Gehry en esta historia? En una especie de bucle temporal. Como muchos otros museos contemporáneos, sus espacios colosales han sido diseñados para acomodar el campo expandido del arte de posguerra —el de Andre, Serra, Oldenburg, y su variada descendencia—. De hecho, estos museos triunfan sobre el arte: utilizan la gran escala de estas obras, que fue pensada para desafiar al museo, como un pretexto para inflar el propio museo hasta convertirlo en un gigantesco espacio espectacular que puede fagocitar de un bocado cualquier arte, por no hablar de los espectadores. En resumen, museos como el de Bilbao utilizan la expansión del arte de posguerra para volver a acorralarlo, y de sobrecoger al espectador mientras lo hacen. Al mismo tiempo, los recientes edificios de Gehry son regresivos si se les considera desde un punto de vista escultórico: invierten la historia del medio esbozada más arriba. A pesar de todo el aparente futurismo de los diseños por CATIA, estas esculturas están más cerca de la Estatua de la Libertad, con una piel aislada colgada de una armadura escondida, y con superficies exteriores que raras veces se corresponden con los espacios interiores. (Esta comparación podría no ser justa para la Estatua de la Libertad, ya que ésta implica un juego innovador entre estructura y superficie, mientras que Gehry permite que su superficie domine su estructura.) Ciertamente que a Gehry a menudo se le asocia con Serra, pero Serra deja la construcción de sus esculturas a la vista de todos, mientras que Gehry suele ser oscuro hasta un extremo tectónico. Algunos de sus proyectos se asemejan a las chucherías kitsch que se instalaban en las plazas corporativas durante los 60 y los 70, sólo que hinchados a escala arquitectónica, y algunos parecen como si se les pudiera atravesar con un abrelatas.

Con el putativo paso a mejor vida de la era industrial, a la arquitectura moderna se le declaró pasada de moda, y ahora la estética Pop de la arquitectura postmoderna también parece haber envejecido. Ha empezado la búsqueda de la arquitectura de la era digital; pero, irónicamente, ha llevado a Gehry y a otros a recurrir, al menos hasta cierto punto, a la escultura académica como modelo. (Imaginaros un final alternativo para El Planeta de los Simios en el que, en lugar de la Estatua de la Libertad semi-hundida como ruina entre las arenas, lo que asoma es el Guggenheim de Bilbao, o el Pez de Barcelona). La falta de conexión entre superficie y estructura representada por este modelo académico está en su punto más radical en el trabajo de Gehry para el Proyecto Experience Music, encargado por el multimillonario

de Microsoft Paul Allen, debido a su amor por Jimi Hendrix (otro oriundo de Seattle); sus seis bultos exteriores recubiertos de metales de colores tienen poca relación aparente con los múltiples escaparates dedicados a la música pop en el interior. Lo mismo que Gehry quiso hacer Bilbao legible a través de una alusión a un barco naufragado, aquí hace una alusión a una guitarra destrozada (encima de dos de los bultos aparece un traste roto). Pero ninguna de estas imágenes funciona, ni siquiera como un gesto Pop, porque uno tiene que estar muy por encima de los edificios para poder leerlos, o tiene que verlos a través de su reproducción mediática —que es, por cierto, el lugar primario de esta clase de arquitectura—.

No estoy abogando por un retorno a una transparencia modernista de la estructura (esto siempre fue un mito, incluso en puristas como Mies van der Rohe). Sencillamente me opongo a la versión computerizada de una arquitectura-Potemkin de superficies sugeridas. Porque el cisma entre superficie y estructura que uno suele sentir en Gehry puede tener dos efectos problemáticos. En primer lugar, puede llevar a espacios con pocas sorpresas (como en sus primeras casas), pero mucha mistificación (como en Bilbao o Seattle), una desorientación dislocada que a menudo se confunde con un Sublime Arquitectónico (a veces parece que Gehry y otros han tomado la famosa crítica del espacio del delirio en la arquitectura postmoderna, presentado por primera vez por Fredric Jameson a principios de los 80, como su hoja de estilo, como si diseñaran especialmente para ajustarse a lo que Jameson llama la lógica cultural del capitalismo tardío)(6). En segundo lugar, puede llevar a un incremento en la falta de conexión entre edificio y lugar. El museo de Bilbao, se nos dice, se adapta a su situación con formas encrespadas frente al río [Nervion] que evocan imágenes marinas. De la misma forma, se nos dice que las curvas y serpentinas metálicas del propuesto Guggenheim de Wall Street median, como otras tantas olas y nubes, entre el East River enfrente (el museo se extenderá a lo largo de tres malecones) y los rascacielos detrás de él (el museo tiene su propia torre). Pero la afirmación de que Gehry muestra sensibilidad hacia el contexto no se sostiene: el Guggenheim de Wall Street es incluso más anti-contextual que el de Bilbao, hinchado al doble de tamaño y elevado sobre super-pilotes como un gigante Dodo metálico. (Su destino podría ser aun peor que el del pájaro Dodo: extinto antes de haber nacido).

Un punto de comparación obvio para los Guggenheims de Gehry es el Guggenheim de Frank Lloyd Wright (1959). Éste también se suele observar como un objeto escultórico, pero tiene una lógica formal (la espiral blanquecina), así como una idea de programa (el museo como una rampa continua), de las que carecen los de Gehry.

Además, el de Wright emplea inteligentemente su distinción de su contexto, al romper la línea de la Quinta Avenida y sumergirse entre la vegetación de Central Park. En una palabra, su forma es expresiva porque parece motivada de varias formas. ¿Se puede decir lo mismo de la estética del gesto de Gehry? Los gestos de sus tempranas casas solían ser idiosincráticos, pero también estaban enraizados de dos maneras —en un estilo vernáculo de Los Ángeles de materiales comunes y contra el Estilo Internacional de formas puristas—. A medida que estos gestos fueron perdiendo la especificidad de la primera y la agudeza de la segunda, se fueron haciendo no sólo más extravagantes (casi neo-expresionistas, o neo-surrealistas) sino también más desarraigados: se convirtieron en signos de expresión artística que podían caer casi en cualquier sitio —en Los Ángeles, Bilbao, Seattle, Berlín, Nueva York—. ¿Por qué esta curva, esta serpentina o bulto, y no ese otro? La articulación formal requiere un material, una estructura, o un contexto resistentes; sin estas restricciones la arquitectura se convierte rápidamente en algo arbitrario o autoindulgente. (Aquí parte del problema podría ser la facilidad técnica de

CATIA, del que se dice que traduce el gesto creativo de modelo a obra casi directamente). La gran ironía está en que los fans de Gehry tienden a confundir su arbitrariedad con libertad, y su autoindulgencia con expresión. El New York Times anunció la retrospectiva con el titular La visión de Gehry para la renovación de la democracia.

¿Cuál es, entonces, esta visión de la libertad y de la expresión? ¿Estoy siendo perverso al encontrarla perversa, e incluso opresiva? En un sentido —en el sentido de Gehry como nuestro Mejor Artista Vivo— es opresiva, ya que, como argumentaba Freud hace mucho tiempo, el artista ya de por sí es la única figura social a la que se le permite la libre expresión, la única exenta de muchas de las renunciaciones institucionales que vivimos el resto de nosotros en el día a día(7). De ahí que su libre expresión implica nuestra inhibición opresiva, lo cual también viene a decir que su libertad es sobre todo una franquicia en la que él, más que llevarla a cabo, representa la libertad. Hoy esta licencia excepcional le es otorgada a Gehry más que a ningún otro artista, y esto ciertamente tendrá mayores consecuencias.

En otro sentido, esta visión de la expresión y la libertad es opresiva, ya que Gehry diseña desde la lógica cultural del capitalismo avanzado, con su lenguaje de riesgo y de efectos de espectáculo. En *The Social Bases of Art* [Las bases sociales del arte], (1936), Meyer Schapiro aducía que el pintor impresionista fue el primer artista en tratar el nuevo mundo moderno de velocidad y relámpago. Para aquel individuo, dijo Schapiro, el mundo era un espectáculo, una fuente de nuevas sensaciones placenteras, o un campo en el que podía realizar su 'individualidad' a través del arte, a través de la intriga sexual, a través de las más variadas, pero improductivas, formas de movilidad(8). Y esto sigue siendo válido hoy en día —para nuestros artistas, arquitectos y mecenas privilegiados— sólo que en mayor medida. Pero a un arte así no se le puede llamar verdaderamente libre, prevenía Schapiro, ya que es tan exclusivo y privado, que para que se le llegue a considerar libre, su individualidad debe perder su exclusividad y su carácter cruel y perverso(9).

De una manera similar, Gehry evoca un individualismo que parece más exclusivo que democrático. Más que foros de implicación ciudadana, sus centros culturales parecen lugares de recepción espectacular, de asombro para el turista. En *La Sociedad del Espectáculo* (1967) Guy Debord definía el espectáculo como el capital acumulado hasta tal punto que se convierte en una imagen(10). Con Gehry y con otros arquitectos, lo contrario también es cierto: el espectáculo es una imagen acumulada hasta el punto de convertirse en capital. Esta es la lógica de muchos centros culturales de hoy en día, diseñados, junto con los parques temáticos y los complejos deportivos, para asistir la reanimación corporativa de la ciudad —su preparación para el consumo, el espectáculo y la expansión—. El singular impacto económico y cultural que se hizo sentir después de su inauguración en octubre de 1997, se nos dice del efecto Bilbao, ha provocado una feroz demanda para proyectos similares para los arquitectos contemporáneos del mundo entero. Pues sí, así ha sido, y (al margen de objetivos para el terrorismo) puede que pronto llegue a vuestra ciudad.

* Master Builder [Maestro constructor] fue publicado con el título Why all the hoopla? [¿Por qué tanto follón?] en el London Review of Books , Vol. 23, 23 de agosto de 2001 y posteriormente como Slouching Toward Bilbao [Arrastrando los pies hacia Bilbao] en el Sunday Book Review , domingo 14 de octubre de 2001, así como en su libro Design and Crime (and other diatribes) , Verso, Londres, 2002, de donde lo hemos traducido por indicación del autor.

(1) Así lo formula Beatriz Colomina en su ensayo en Jean-Louis Cohen, ed., Frank Gehry: The Art of Architecture , Abrams, Nueva York, 2001, el libro que acompañó su reciente retrospectiva en el Guggenheim de Nueva York y el de Bilbao. A menos que se indique de otra forma, todas las citas son de esta fuente.

(2) Cf. Kenneth Frampton, Towards a Critical Regionalism, en Hal Foster, ed., The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture , New Press, Nueva York, 1983).

(3) Cf. el texto de Jean-Louis Cohen en op.cit .

(4) Robert Venturi, Denise Scott-Brown, y Steven Izenour, Learning from Las Vegas , MIT Press, Cambridge, Mass., 1972, pág. 87.

(5) Carl Andre entrevistado en WBAI-FM, Nueva York, transcrito en Lucy R. Lippard, Six Years: The Dematerialization of the Art Object , Praeger, Nueva York, 1973, pág. 156.

(6) Cf. Fredric Jameson, Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism , Duke University Press, Durham, 1991.

(7) Cf. Sigmund Freud, Formulations regarding the Two Principles in Mental Functioning (1911).

(8) Meyer Schapiro, Worldview in Painting - Art and Society , George Brazillier, Nueva York, 1999, pág. 124.

(9) Ibid ., pág. 128.

(10) Guy Debord, The Society of the Spectacle , traducción de Donald Nicholson-Smith, Zone Books, Nueva York, 1994, pág. 24.

vía [BRUMARIA](#)

Paulo David * En el valle de los amores

suggested by: Zé Vance [15-05-06]

Por Arturo Franco.

Paulo David es uno de esos pocos arquitectos, joven de pelo blanco, que habiendo nacido a finales de los cincuenta en Funchal, la capital de Madeira, perdida en medio del océano, ha conseguido proyectar su arquitectura en las aulas de medio continente. Estudió en la Universidad Técnica de Lisboa, y diseñó con precisión sus primeros pasos como profesional, colaborando con dos maestros de la arquitectura portuguesa: Gonçalo Byrne y puntualmente con Joao Luis Carrilho da Graça. De su paso como consultor del Departamento de Planeamiento Estratégico del Ayuntamiento de Funchal se deriva su amplio conocimiento de los problemas urbanos de la isla y un profundo y meticuloso acercamiento al lugar. En su trabajo se nota un especial interés por su tierra, por el mar y por su intrahistoria. Esta inquietud le obliga a realizar un intenso análisis territorial antes de abordar sus proyectos.

Lo que le ata a la roca. De este análisis, en gran parte, surgen las ideas de sus proyectos, al menos su esqueleto principal, las raíces que le atan a la roca al borde del mar. Reconocimientos en el último año como los premios FAD, Enor o Mies van der Rohe, y su presencia esta semana en Santiago de Compostela, iniciativa del Consello da Cultura, junto a otros compañeros de las islas de la Macaronesia portuguesa, ha servido para profundizar en la Casa das Mudas, su principal obra, y conocer también su último proyecto.

Freddy Ferreira, aprendiendo de Paulo David, Ines Vieira y Miguel Vieira con veintinueve años y una sensibilidad especial hacia lo natural; Bernardo Rodrigues, un raro de la arquitectura y un poeta sin complejos, y Pedro Machado Costa, un intenso Koolhaas de las islas, son los arquitectos que se reunieron con Paulo, por primera vez en la Península, para acercarnos a sus paisajes acuáticos. Dos proyectos, dos manifiestos, dos soluciones que contribuyen a potenciar un entorno dramático de roca viva, de materia densa y mar protagonista. Uno, por su proximidad a la costa, el Balneario de las Salinas; otro, por la presencia del mar en el horizonte, la Casa das Mudas. La sensibilidad de isleño le hace valorar la arquitectura tradicional de la Baixa de Funchal, sus casas blancas y sus pequeñas torres, para poder mirar al mar, su urbanismo fragmentado de pequeñas unidades geométricas, trozos puros de ciudad que se van amontonando y encontrando su lugar sobre el sustrato basáltico hasta crear un verdadero anfiteatro entre artificial y natural. Anfiteatro asomado al Atlántico que es Funchal, del que sólo destaca, como referente de la modernidad, el gran hotel de Oscar Niemeyer. El resto: economía agrícola aterrada sobre la pendiente, situada donde puede; pequeños muros de contención colonizan las laderas organizando un paisaje humanizado, entre lo doméstico de Hestia y lo de-samparado de Hermes Tetragonos, entre el artificio y la naturaleza.

Con el lugar. Con todo esto en la mochila, Paulo David sube caminando hasta el monte Calheta y construye un museo y algo más con la voluntad de reorganizar el paisaje, «procurando devolver a la antigua Casa das Mudas la relación que había tenido con la envolvente próxima», con el lugar. Recupera la tradición urbana de Funchal y, en general, de los pueblos de Madeira, y acomoda en lo alto una serie de pequeñas unidades geométricas, de nuevo, trozos puros de ciudad abiertos al mar. Al mismo tiempo, la naturaleza se apodera de pequeños parterres a distintas alturas diluyendo las fronteras

entre lo natural y lo inducido. Sobre este Pico que abraza el valle de los amores, Paulo David descubre la esquina de los enamorados, un lugar sobre el que poder contemplar y ser contemplado, compartiendo el mismo anhelo que el propio edificio, mirar y ser mirado. En sus palabras, el programa se fue esculpiendo en la montaña, provocando concavidades que llegan casi hasta las entrañas de la tierra y generándose múltiples relaciones complejas desde las que siempre, de alguna manera, se puede espiar el mar.

Enfrentándose al negro matérico, rugoso, espeso del basalto exterior, aparece un interior blanco, limpio, aséptico en el que no encontramos dos salas iguales. En definitiva, un programa que incluye áreas de exposición, depósitos, un auditorio, una biblioteca, una videoteca, una librería y un restaurante, además de espacios administrativos, oficinas artísticas y un aparcamiento. Todo ello petrificado ?una dureza más de la montaña?, ya forma parte de la isla. Más abajo, ya junto al mar, en Cámara de Lobos, se acaba de terminar el Complejo Balneario de las Salinas en colaboración con el paisajista Gomes da Silva.

Aunque lo pueda parecer. Es un rincón volcánico donde el mar alcanza una gran violencia y la lava se establece como frontera natural entre el agua y la tierra. Justo ahí se construye el proyecto respondiendo a estos condicionantes: el borde, el pequeño pueblo, el azote del océano, la presencia abrumadora de las piedras y la necesidad de convertir esta caldera en un lugar para divertirse. Un gran muro de contención de roca albergando en su panza los servicios de la piscina al más puro estilo de otra Petra insular. Una piscina que podría ser un charco quieto de agua salada junto a una ola de 30 metros. Más arriba, sobre un basamento, flota un restaurante de tablitas de madera. El tiempo nos demostrará que Paulo David nada tiene que ver con Zumthor, aunque lo pueda parecer. •

Publicado originalmente en www.abc.es

