ANEXOS

Testimonios complementarios

ÍNDICE DE ANEXOS

1 TEMA DE TESIS
Presentación original **5**

2 MANIPULACIÓN DE LA ESCALA
Testimonios complementarios **13**

MISE EN ABÎME 13
Inclusión y crecimiento. René. Marsyas. Eisenman revisitado. Olafur

LA TESELA Y EL MOSAICO 16
Recuerdo del futuro: Salvador Dalí. Retículas y pincelazos: Roy Lichtenstein. Moiré.Caleidoscopio

INFINITO PARTICULAR 21
Órganos. Deglución. Jonás en el vientre del arquitecto. Leviatán. Disección anatómica. Corpúsculos. Parabiosis. Células y moléculas. [Paréntesis]. Radiolaria. Cell Cycle. Algo escuché. G-nome. Gotas. Gemas. ¡Hurra por el cristal!.History Rising. Gemoterapia proyectual. Pietra Paesina. Minuta y didáctica natura. Munari y la naturaleza como proyecto. Diseño biomimético

EL (INCREÍBLE) HOMBRE MENGUANTE 40
Nikki de Saint Phalle: Anatomías habitables. Vito Acconci: Sostén. Salvador Dalí: Labios. Anish Kapoor: Simbiosis. Craig Walsh: Una muñeca rusa. Ron Mueck: Las dimensiones del cuerpo. Gritos y susurros

EL VIENTRE DEL ARQUITECTO 53
El vientre del escultor. La mirada de Chillida

DEL OBJETO A LA ARQUITECTURA 56
Objetos aumentados de tamaño. Ant view. Lupa pop. Hoy como ayer. Objetos colosales. Coloso. [Objetos aumentados de tamaño] aumentados de tamaño. El más grande del mundo. Escala arquitectónica y expresión objetual. Arquitecturas objetualizadas. WoZoCo & dosmasuno. Living Room. Agia Dynami.Fuste

DE LA ARQUITECTURA AL OBJETO 63
Arquitecturas reducidas de tamaño. Vilamajo 0.925. La República de los Niños. Vegas. Camposanto. Miniaturas arquitectónicas. Palabra clave. [Arquitecturas reducidas de tamaño] reducidas de tamaño. Souvenirs. Diminutos monumentos. Joya arquitectónica. Modelismo. Simpelveld. Ciudades de colección. Objetos arquitecturizados. Micro-experimentación y estilismos. Bordes. Calzando Calatrava

LA ARQUITECTURA DEL MUEBLE 71
Casa dei Vetti, Pompeya. Piero Fornasetti. Studio Job. Caricaturas posmodernas. Toyo Ito. Skyscraper furniture. Charlotte y Jean. Zaha Hadid. Capricci

TODO UN ESPACIO (BAJO LA MESA) 83
Gottfried Semper: Mesa y mantel. Robert: Morris y Therrien. Bajo la mesa. Plywood Show. Menos: Jean Nouvel

TODO OTRO ESPACIO (SOBRE LA MESA) 90
Pocillos - Michael Samuels. Vidas paralelas - Karesansui

LA ARQUITECTURA DE LOS OBJETOS 95
Medias de mujer. Falkland. Ecos y reflejos

TEMA DE TESIS
Presentación original

CONSIDERACIONES INICIALES Y PRESENTACIÓN GENERAL DEL TEMA.

La actividad de proyecto implica transitar un camino ciertamente no lineal, iterativo, que involucra un gran número de variables y que se nutre de estímulos provenientes de los más diversos ámbitos y disciplinas para formular sus hipótesis. La capacidad para diseñar depende ciertamente de la sensibilidad y la cultura del proyectista, de su aptitud para generar para el mismo problema distintas alternativas de solución, de su habilidad para reconocer nuevas relaciones, de su ponderación para reestructurar las existentes, de su apertura y flexibilidad para encontrar fuente de sugerencia tanto en lo previsible como en lo casual y fortuito.
Con toda su complejidad, y sobre todo gracias a ella, la experiencia de proyecto es, al igual que cualquier actividad creativa, intensa y disfrutable. Disfrutamos tanto de la sorpresa como de la previsión. Aunque el impulso misterioso y oculto de la intuición se nos hace imprescindible, es también ineludible la necesidad de desentrañar y comprender los mecanismos y recursos que orientan las decisiones proyectuales.
Dentro de la trama de variables de diseño que la experiencia reconoce, existen algunas que parecen gozar de cierto consenso: la relación con el contexto en el sentido más amplio; la interpretación funcional o de uso; la lógica morfológica; la expresión tecnológica y material; la orientación, dimensiones, proporción y escala del objeto de diseño. Sin embargo, el oficio de nuestra profesión en su ejercicio cotidiano hace que habitualmente no reparemos de manera consciente en la forma en la cual dichas variables intervienen en el proceso de proyecto.
Con frecuencia es la circunstancia del ejercicio de la actividad docente y la reflexión didáctica sobre la comunicación y transmisión más adecuada de la complejidad inherente a los procesos de creación, el detonante principal de la mayor parte de las interrogantes al respecto. La enseñanza y el aprendizaje presuponen el cuidado del delicado y necesario equilibrio entre disciplina y juego creativo. Y las didácticas aplicadas en la enseñanza, del diseño en general y la arquitectura en particular, no son la excepción.
En este contexto, en muchas oportunidades resulta de gran utilidad provocar intencionadamente una situación circunstancial y provisoria de extrañamiento en el objeto de nuestro diseño. Éste puede así cambiar momentáneamente de entorno físico, reorientarse, modificar su identidad material, deformarse, mutar su identidad espacial, cambiar su peso, albergar funciones alternativas, alterar su escala…

Precisamente la manipulación de la escala opera muchas veces como un eficiente recurso para cuestionar el conjunto de variables y atributos propios del proyecto de arquitectura. Modificar sensiblemente la escala con la cual es percibida una entidad volumétrica-espacial, equivale a cambiar por completo la relación con su entorno y el rol que en él desempeñaba. La consistencia original se pone así en tela de juicio y a través de su reafirmación o cuestionamiento permitimos que las ideas involucradas evolucionen y se desarrollen. En este contexto, la modificación de la escala funciona como mecanismo de creación e hipótesis operativa de evolución del proceso de diseño.

Gottfried Semper observa ya en un documento de 1854, como "gran parte de las formas usadas en la Arquitectura toman su origen de obras de arte industrial" y cómo "éstas ofrecen, muy a menudo, la clave y el fundamento para comprender formas y principios arquitectónicos". Por otra parte, Renato De Fusco refiere en su Storia del Arredamento cómo el mobiliario puede dividirse en dos grandes grupos: los que albergan y soportan el cuerpo y que revelan una inspiración formal por lo regular zoo-antropomórfica y los que sirven de contenedores y soporte de objetos y que generalmente encuentran resonancia y fuente de inspiración en la arquitectura. La lectura formal y espacial de piezas de mobiliario, objetos de diseño o uso cotidiano y de la propia naturaleza nos ofrece una cantera inagotable de sugerencias de diseño arquitectónico y la arquitectura hace lo propio con el diseño de muchos objetos. Ésta es una historia de ida y vuelta, fluye en ambos sentidos: micro-arquitecturas reveladas en objetos de equipamiento o diseño y macro-objetos devenidos arquitectura.

Existen testimonios elocuentes de esta actitud proyectual, abierta a encontrar fuente de inspiración y sugerencia en cualquier manifestación formal, funcional, espacial, con independencia de la escala.

Todas la disciplinas artísticas han recurrido con cierta frecuencia a la modificación abrupta de la escala como detonante de sus procesos creativos: Los viajes de Gulliver de Johnattan Swift; buena parte de la obra pictórica de Ignacio Iturria; las naturalezas muertas de Natalie Du Pasquier; las esculturas de Claes Oldenburg y Coosje Van Bruggen y sus experiencias junto a Frank O. Gehry; las intervenciones urbanas y paisajistas de Christo y Jeanne Claude; el Pop Art y las expresiones publicitarias de objetos agigantados en la costa de California; el movimiento de escultura minimalista en EEUU y sus interferencias naturales con la arquitectura; las esculturas hiperrealistas de Ron Mueck; la obra fotográfica de Kart Blossfelt; films como El increíble hombre Menguante de Jack Arnold o Brats del Laurel y Hardy o secuencias memorables cómo el sueño erótico de Hable con ella de Almodóvar;.

La fantasía de viajar atravesando escalas, volviéndonos pequeños o inmensamente grandes conlleva un poder relativo y cambiante. Precisamente Powers of Ten se titula un conocido film de los Eames en el cual se explora la percepción de saltos de escala exponenciales con base diez, hacia dentro y fuera de nuestra realidad cotidiana, desde la realidad intergaláctica a la interatómica, desde la astronomía a la microbiología. Juego y fantasía son, sin duda alguna, conceptos claves que subyacen en la alteración de escalas.

Dentro del ámbito de la arquitectura y el diseño encontramos: los biomorfismos explícitos de Santiago Calatrava; la aproximación proyectual tan tipológica como surrealista de Aldo Rossi aplicada de igual modo a objetos, edificios y espacios urbanos; la expresión límite entre arquitectura y escultura de Frank O.Gehry; los criterios de composición que, con independencia de la escala, brindan coherencia a las obras de maestros como Le Corbusier, Alvar Aalto, F. Ll. Wright, R. M. Schindler, Josef Hoffmann, los Eames, Pierre Chareau, Eileen Gray, etc.; terrenos de natural superposición como el diseño de microespacios, a medio camino entre la arquitectura y el diseño de equipamiento; experiencias icónicas anecdóticas y puntuales como el Chicago Tribune de Loos o el pabellón de Francois Barbier para Monsieur Monville de 1785; el fenómeno del diseño italiano en la década del 70, en particular la experiencia presentada en la muestra de 1972 en el MOMA: The new domestic landscape; los ambientes de Verter Panton; el diseño de Piero

Fornasetti, Philippe Starck, Eero Arnio, Masanori Umeda o Toyo Ito; la microarquitectura del mueble y los macrobjetos urbanos.

Más allá de la idea de Gesamtkunstwerk, existen conceptos que entretejen la consistencia del diseño en las escalas más diversas. Le Corbusier, los casiers standard y la vivienda estándar; el hombre ideal del modulor en el interior de las unidades de vivienda de la Unité d'habitation y la histórica toma fotográfica de la mano de ese hombre introduciendo la célula doméstica en la grilla espacial de la maqueta experimental de estudio; la relación por momentos fractal entre el Pabellón del L'Esprit Nouveau y los Inmuebles-villa; las naturalezas muertas de Charles Edouard Jeanneret y la azotea del parlamento de Chandigarh. La articulación espacial con la cual nos recibe el porche de la casa que Schindler construye para los Oliver en Los Ángeles y, en su estar, su eco visual materializado en la magnífica arquitectura del equipamiento fijo, sofá-escritorio-estantería-mesa, atado al fuego y la ventana. Múltiples resonancias. Circuitos de doble mano que alimentan los recursos de composición que nacen de sus respectivas ámbitos escalares.

La interescalaridad revela aspectos claves y particularmente intensos de la composición. Guía la interpretación de significados: racionales, intuitivos e incluso inconscientes. Vincula y pone en valor la expresión de lo figurativo y lo abstracto; la relación dialéctica entre interior y exterior, el valor objetual y espacial indisoluble de la arquitectura. La manipulación de la escala cuestiona la composición, la pone a prueba. Su modificación súbita hiere de muerte a la idea o abre caminos que le confieren nueva fuerza, valor y contundencia.

PRECISIONES CON RELACIÓN AL OBJETO DE ESTUDIO.

A El área temática general de referencia es el proceso de ideación del proyecto de arquitectura.

B La parcela de estudio se define en torno a uno de los atributos fundamentales de la forma y el espacio: la escala.

C En este contexto, la principal hipótesis de trabajo, afirma que la manipulación consciente de la escala y en particular su modificación abrupta y súbita opera como un mecanismo compositivo de fuerte sugerencia que sirve, con frecuencia, como detonante o impulsor del proceso de diseño.

D El área específica de investigación se acota aún más, centrándose en la profundización del estudio de los vínculos entre dos rangos escalares precisos: el de la arquitectura edilicia y el del objeto de diseño o equipamiento.

E Finalmente cabe acotar que la propuesta no se vincula de antemano con ninguna corriente de pensamiento, ni con un momento histórico específico. Por el contrario se propone, al menos inicialmente, como reflexión transversal a la evolución ideológica y temporal del proyecto de arquitectura, casi como un fenómeno inherente al proceso de creación.

Objetivos.

A Reflexionar sobre el proceso de proyecto valiéndonos (en cierto sentido casi como una excusa) de la manipulación de un atributo fundamental de la forma y el espacio como lo es la escala.

B Rastrear las raíces del recurso instintivo-lúdico del cambio de escala como parte de la psicología humana.

C Reunir un cúmulo de información hoy dispersa que permita estudiar los procesos de creación vinculados a la manipulación de la escala como atributo del objeto de diseño, en la actividad profesional y en los procesos de enseñanza de los proyectos de arquitectura y diseño.

D Identificar las distintas actitudes posibles con relación a la manipulación de la escala y a su valencia como recurso de composición.

E Estructurar estas situaciones paradigmáticas de proyecto en las cuales el tema propuesto tiene una incidencia protagónica.

F Reconocer vínculos y resonancias con procesos similares dentro de otras disciplinas, en particular y debido a su cercanía con las artísticas

G Documentar, procesar y organizar testimonios explícitos, textuales y visuales, en relación al tema a lo largo de la historia.
La documentación testimonial prevista no perseguirá la elaboración de un catálogo exhaustivo de casos, sino la adecuada ejemplificación y explicitación de las diferentes actitudes proyectuales vinculadas a éste fenómeno.

ESTADO DE LA CUESTIÓN.

Al menos hasta donde hemos podido indagar, al presente no parecen abundar trabajos ni bibliografía que desarrollen central o explícitamente el tema propuesto, menos aún aplicado de forma específica a la arquitectura. Hemos encontrado sí algunos ensayos que rozan lateralmente el tema, la mayor parte de ellos referidos a disciplinas artísticas.
Sin embargo, dentro de contextos más amplios, se han identificado un cierto número de referencias puntuales a la manipulación de la escala como recurso de composición en diversas publicaciones. A veces no son más que pequeñas citas o referencias parciales, pero todo parece indicar que el tema subyace de uno u otro modo en los distintos ámbitos de la creación artística y en todas las disciplinas proyectuales, arquitectónicas y de diseño. Al mismo tiempo los vínculos establecidos nos confirman el valor atemporal del tema de estudio ya que es una actitud que hemos identificado en diversos momentos de la historia, sin alineación precisa con ningún período en particular.
A modo de ejemplo, siguiendo tres categorías proyectuales primarias y sin obedecer a ningún criterio de ordenamiento interno en particular hemos encontrado referencias de diverso tipo al tema propuesto en el pensamiento y/u obra de:

Arte

Claes Oldenburg y Coosje Van Bruggen; Christo y Jeanne Claude; Isamu Noguchi, Mario Irarrazábal; Jorge Oteiza; Eduardo Chillida; Louise Bourgeois; Donald Judd; Anish Kapoor; Jaume Plensa; Tony Smith; Richard Morris; Richard Serra;

Alexander Calder; Constantin Brancusi; Sol LeWitt; Miquel Navarro; Auguste Rodin; Ignacio Iturria; Alexander Calder; Salvador Dalí; René Magritte; Karl Blossfelt; Ron Mueck; Cecilia Mattos; Robert Wilson; Pedro Almodóvar; Woody Allen; Laurel y Hardy; Jonathan Swift; Lewis Caroll; Olafur Eliasson; Ernesto Neto; Vik Muñiz; Mona Hatoum; Chuck Close; Sachiko Kodama; Rafael Lozano Hemmer; Robert Stadler; Craig Walsh; Robert Therrien; Karin Sander; Natalie Du Pasquier; Abelardo Morell; etc.

Arquitectura

Gottfried Semper; MVRDV, Rem Koolhaas; Martín Ruiz de Azúa; Archigram; Hiroshi Hara; Frank O. Gehry; Aldo Rossi; Gerrit Rietveld; J.J. Peter Oud; Ryue Nishizawa; Kasuyo Sejima; Le Corbusier; Jean Nouvel; Shigeru Ban; Eric Gunnar Asplund; Helio Piñón - Albert Viaplana; Herzog & De Meuron; Arne Jacobsen; Kisho Kurokawa; Bruno Taut; Santiago Calatrava; Francois Barbier; Adolf Loos; Robert Venturi; Toyo Ito; Dominique Perrrault; Eero Saarinen; Alvar Aalto; Frank Lloyd Wright; R. M. Schindler; Clorindo Testa; Carlo Scarpa: Luis Barragán; Hans Peter Wörndl; Jorn Utzon; Louis Kahn; Kenzo Tange; Lebbeus Woods; Oscar Niemeyer; Future Systems; William Alsop; Chris Bosse; Miguel Fisac; FOA; Denton, Corker & Marshall; Norman Foster; Hans Hollein; Maurice Nio; NOX; Renzo Piano; Eduardo Souto De Moura; Mansilla y Tuñon; Greg Lynn; Zaha Hadid; Jörn Utzon; Charles Moore; etc.

Design

Beige design; Le Corbusier; Charlotte Perriand; Pierre Chareau; De Pas, Urbino, Lomazzi; Eileen Gray; Gio Ponti; Piero Fornasetti; Josef Hoffmann; Filippo Alison; Verter Panton; Ron Arad; Gerrit Rietveld; Joe Colombo; Ettore Sottsass; Charles & Ray Eames; Eero Saarinen; Julio Vilamajó; Philippe Starck; Frank O. Gehry; Toyo Ito; Vico Magistretti; Grupo Strum; Carlo Mollino; Paolo Ruffi; Roberto Matta Echaurren; Michelle De Lucchi; Alessandro Mendini; Jorn Utzon; Mario Botta; Riccardo Salvi, Aldo Rossi; Archizoom; Studio 65; AWG; Masanori Umeda; Asobi; Ronan y Erwan Bouroullec; Ross Lovegrove, Constantin Gricic; Mixko; Franke y Steinert; Joris Laarman; Elizabeth Paige Smith; William Burges; Karim Rashid; etc.

Todo parece indicar entonces que la información necesaria para llevar a delante nuestros objetivos, estará seguramente diseminada en pequeñas dosis en un gran número de fuentes, la mayoría de las cuales no pueden ser identificadas con claridad desde un inicio.
Esta incertidumbre relativa no mina afortunadamente nuestra convicción de que el tema integra de una u otra manera la dinámica cotidiana del proyecto (artístico, de diseño, arquitectónico).

MATERIALES Y MÉTODO DE TRABAJO.

El siguiente es un planteo general tentativo de organización metodológica del trabajo. Por todo lo expuesto en la presentación del tema, la definición de objetivos y sobre todo el estado de la cuestión al presente, el procesamiento de la primera etapa será determinante en relación a la estructura definitiva de las sucesivas.

A) Rastreo de información bibliográfica.

a1 Diseñadores, arquitectos y artistas identificados con interés potencial identificados en la investigación bibliográfica preliminar.
a2 Estudios acerca de los procesos creativos con identificación de variables y atributos que en ellos intervienen, en particular los referidos al proyecto de arquitectura y diseño.

B) Consulta con especialistas de diversas áreas de referencia.
b1 Psicología.
b2 Semiótica.
b3 Arte.

C) Registro y relevamiento de testimonios explícitos e implícitos, en relación a la utilización de este recurso en procesos creativos de:

c1 Disciplinas artísticas. En particular y por sus implicancias espaciales: la escultura.
c2 Diseño de objetos y mobiliario.
c3 Proyecto de arquitectura.
c4 Enseñanza de arquitectura y diseño.

Para ello, además de investigación bibliográfica se pretende contar con testimonios directos de proyectistas y docentes de proyecto. Además de las entrevistas en persona, se elaborará un breve cuestionario, pasible de ser enviado por correo electrónico de modo de aumentar el número de testimonios contrastables. De este modo se recabará información vital para la definición del perfil de desarrollo más adecuado para las siguientes etapas.

D) Estructuración de la información recabada.

d1 Reconocimiento de las diversas actitudes posibles frente al tema.
d2 Identificación y estructuración de categorías y subcategorías.
d3 Selección de casos paradigmáticos.
d4 Evaluación de los posibles marcos de restricción estratégica del tema a los efectos de su mejor comprensión y transmisión: algunos autores, período histórico, categoría específica, etc.
d5 Definición de la estructura final del trabajo.

E) Procesamiento de información textual y visual (gráficos, fotografías, filmaciones, animaciones).

e1 Afinado de la estructura de contenidos, definición y extensión de capítulos y subcapítulos.
e2 Definición de la relación conceptual más adecuada y equilibrada entre textos e información visual.
e3 Mejoramiento y restauración de documentación gráfica original.
e4 Realización de relevamientos complementarios directos o indirectos de casos de interés.

POSIBLES ALCANCES Y RESULTADOS ESPERADOS.

Como resultados esperados se pueden mencionar.

A Desarrollo de una herramienta conceptual y didáctica que ayude a develar al menos una parcela de las redes invisibles que regulan el proceso de proyecto.

B Reflexión inédita sobre el rol de la escala en dicho proceso, superando el carácter muchas veces anecdótico que las menciones a este tema han merecido hasta el presente.

C Presentación de un catálogo razonado de actitudes de diseño con relación al cambio de escala (elaborado en el marco de referencia definido durante la primera etapa de evolución del trabajo).

D Organización de un archivo documental de testimonios orales, textuales y visuales acerca de las distintas categorías identificadas.

E Registro de experiencias didácticas asociadas, vinculadas al proyecto de arquitectura, el diseño de equipamiento y el arte.

MANIPULACIÓN DE LA ESCALA
Testimonios complementarios

MISE EN ABÎME

René

Magritte sabe bien lo que hace cuando pinta los objetos que representan sus obsesiones, aumentados de tamaño hasta casi desbordar la habitación. En *La Chambre d'ecoute* (1952), una manzana verde; en *Le tombeau des lutteurs* (1961) una rosa roja; en *Les valeurs personnelles* (1951-52) [AX-1], un peine, una caja de fósforos, una brocha de afeitar, un jabón y una copa. Los objetos al acercarse al límite aparente de sus posibilidades de crecimiento parecen todavía más grandes, tanto como para eventualmente desafiar su confinamiento y liberar su paso hacia una escala mayor.

Marsyas

Lo mismo sucede con la instalación *Marsyas* de Anish Kapoor [AX-3] en la sala de Turbinas de la Nueva Tate Gallery de Londres (2002). La sala, por sí misma, tiene ya dimensiones intimidantes que reducen al visitante a una minúscula presencia. No es fácil intervenir dentro de ella y menos aún imaginarse ocupándolo casi por completo.
Pero eso es lo que Kapoor precisamente hace. Despliega con seguridad intimidante su escultura monumental, monomaterial y monocroma que, en un gesto unitario con pocas inflexiones, abarca todo el espacio. Kapoor cree que cada idea posee su escala y que *Marsyas* no hubiera sido lo que fue si hubiese tenido la tercera parte de su tamaño.[1]
Marsyas fue un sátiro de la mitología griega despellejado por el Dios Apolo y el rojo oscuro y profundo de la escultura alude precisamente a una condición violentamente física y corporal. "Quiero transformar el cuerpo en un firmamento" decía Kappor refiriéndose a la instalación. De hecho el visitante se ve indefenso e inmerso siempre en medio de un campo cromático rojo sangre. No es posible percibir la escultura en su totalidad desde ningún punto de vista. A cambio reconstruimos el conjunto a partir de experiencias fragmentarias.
Para Anish Kapoor,"la escala es una de las herramientas que uno tiene a disposición como escultor; Construir algo muy grande cambia la relación con nuestro propio cuerpo. Tiene mucho que ver con los significados; las dimensiones y el color colaboran, pero la escala trata fundamentalmente acerca de la imaginación."[2]

Eisenman Re-visitado

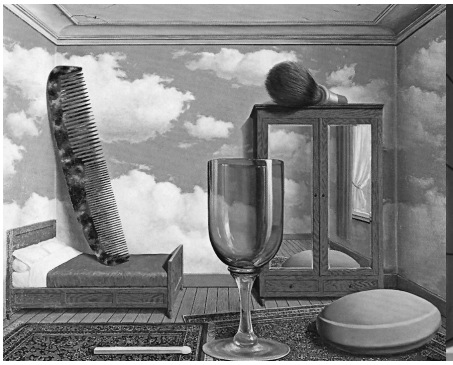
Horst Kiechle es un arquitecto australiano cuya obra experimental suele caminar en la cuerda floja entre la arquitectura y la instalación escultórica. Sus trabajos en papel y cartón crean intrincados objetos cuya geometría es controlada y ensayada previamente con precisión mediante el uso de modelos digitales. En el año 1995 Kiechle desarrolla una propuesta digital de inserción de un objeto escultórico dentro de la *House II* (1969-70) proyectada por Peter Eisenman. La experiencia animada bautizada *Eisenman Re-Visited*

1 Comentario realizado a Charlotte Higgins en, "A life in art: Anish Kapoor", entrevista, The Guardian, Londres, 8 de noviembre de 2008, disponible [en línea] en http://www.guardian.co.uk/artanddesign/, [TA]

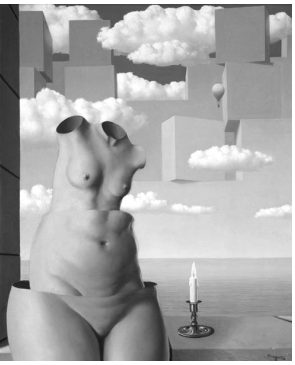
2 Kent, Sarah, "Mr. Big Stuff", en Modern Painters [en línea], noviembre de 2008, disponible en http://www.artinfo.com/news/story/29161/mr-big-stuff/, [TA]

[AX-4], inserta en el corazón de la vivienda un volumen ovoide facetado a partir de superficies trianguladas. Luego aplica sobre esta superficie una función de crecimiento interactivo que, gradualmente y a partir de lógicas de repetición programadas, provoca que la presencia inicial vaya conquistando paulatinamente la estructura planar de la vivienda, invadiéndolo todo hasta desbordar su envolvente. La escultura, aún dentro de su abstracción geométrica adopta una dinámica de crecimiento que hace que esta se "retuerza" como un ser animado en busca de su liberación.
A medida que la "presencia animada" crece dentro de la casa, ambas van modificando sus relaciones dimensionales y por lo tanto sus escalas relativas. Nunca la escala del objeto intruso se percibió mayor que cuando comenzó a amenazar su envolvente de referencia rebasando sus límites e invirtiendo los roles originales con la casa de Eisenman.

Olafur
Un concepto extremo de inclusión es desarrollado por el artista danés Olafur Eliasson para la nueva Tate Gallery de Londres. En el mismo espacio que el año previo Anish Kapoor presentaba su instalación *Marsyas*, Eliasson propone su *Weather Project* [AX-5] (2003) que invierte totalmente el concepto de interior y exterior. La antigua sala de turbinas alberga ahora un espacio exterior que toma la percepción integral como base y fundamento de su identidad. Manipulando la temperatura, la presión y la humedad del aire, cíclicamente se forman dentro del recinto nieblas y neblinas, que crecen y circulan para a continuación desaparecer. El espectro de control perceptivo se completa con dos elementos calves de la instalación. Por un lado, un cielorraso que espeja toda la sala en vertical y que, en combinación con la manipulación de la atmósfera, diluye sus límites hacia lo alto. Por otro, sobre uno de los extremos de la sala y en contacto con el cielorraso, aparece un enorme semicírculo iluminado por cientos de lámpara mono-frecuencia. Gracias a la superficie reflejante instalada, se conforma un enorme sol naranja que completa, junto con la niebla y las nubes que periódicamente colonizan el espacio, la cualidad exterior de la atmósfera interior. Difícilmente pueda imaginarse una inclusividad conceptualmente más radical: el sol, las nubes, la niebla que humedece la piel, la brisa fría atrapados en el principal espacio de exposiciones de la nueva Tate londinense. Como alternativa a las habituales referencias iconográficas y racionales, un completo arsenal proyectual es puesto al servicio de la creación de sensaciones que alcanzan todos nuestros sentidos, con el objetivo de… reinventar el clima.



[AX-1]



[AX-2]

[AX-3]

René Magritte:
[AX-1] *Les valeurs personelles*, 1952
[AX-2] *La Folie des Grandeurs*, 1948-49

[AX-3] Anish Kapoor: *Marsyas*, 2002, Tate Gallery, Londres

[AX-4]

[AX-5]

[AX-4] Horst Kiechle: *Eisenmann Re-visited*, 1995, animación

[AX-5] Olafur Eliasson: *The Weather Project*, Tate Gallery, Londres

LA TESELA Y EL MOSAICO,

RECUERDO DEL FUTURO: SALVADOR DALÍ

Cuando Salvador Dalí pinta en 1974 su primera versión de *"Gala contemplando el mar mediterráneo el cual a veinte metros se convierte en el retrato de Abraham Lincoln (Homenaje a Rothko)"* [AX-25], no está haciendo otra cosa que reafirmar la importancia de la escala (distancia) de observación como inductora de los fenómenos visuales. Tanto es así que acorde a su tradición de titulaciones descriptivas, nos indica con precisión la distancia a la cual se activa la ilusión y el rostro hiperpixelado de Lincoln aparece antes nuestros ojos. Por otra parte, el ilusionismo visual con el que Dalí compone, descompone y recompone realidades alternativas a partir de pequeños fragmentos resulta clave para la lectura de un número muy importante de sus obras, como sucede por ejemplo con Galatea de las esferas de 1952 [AX-26].
Los universos que en la realidad parecen discurrir paralelamente y con independencia, en el plano surreal conviven uno junto a otro alterando subjetivamente sus lógicas de subordinación y creando permanentemente encuentros, desencuentros y extrañamientos que evidencian conflictos inesperados y dan a luz realidades nuevas. En los sueños las realidades alteran libremente sus escalas, como también es libre la escala de observación. Somos omnipotentes.

RETÍCULAS Y PINCELAZOS: ROY LICHTENSTEIN

Pariente en su interés por descubrir nuevos fenómenos ajustando la escala de observación de la realidad, Roy Lichtenstein desarrolla desde la década de 1960, experiencias que parten, entre otros aspectos, de la explotación expresiva de las retículas gráficas de puntos evidenciadas gracias a un fuerte aumento de tamaño que las vuelve perceptibles a simple vista y por lo tanto manipulables plásticamente. Una obra de 1963, *Magnifying glass* (Lupa, Óleo sobre lienzo, 45 x 45 cms.) [AX-28], expone casi como un manifiesto este recurso. Una lupa arquetípica de *comic* aparece sobre un fondo gris neutro. Bajo el ojo de su lente de aumento una retícula de puntos negros se materializa visibilizando simultáneamente concepto y presencia plástica.
La idea del nacimiento de nuevos códigos expresivos a partir de la apropiación mediante el recurso del cambio de escala de una manifestación popular y estandarizada como la del comic romántico de consumo masivo [AX-29a31] es característica de todo el movimiento Pop, el más explícitamente afecto a la manipulación de la escala como mecanismo compositivo.

Lichtenstein trabajo siempre en paralelo las dos y tres dimensiones, y en simultáneo con sus recontextualizaciones plásticas derivadas del comic, realizó toda una serie de piezas en cerámica vidriada que transferían la pauta gráfica bidimensional a la corporeidad de bustos de sus personajes principales. Así una pieza como *Head with blue shadow* de 1964 [AX-34], representa una de las típicas heroínas románticas a escala humana cuyo rostro cubierto por una grilla regular de puntos (que cambian de color cuando pasan de la luz a la sombra) evidencian el salto de escala. Unas de las valencias del trabajo tanto de Lichtenstein como de Close es forzar la escala de observación, obligar al observador a ver lo que frecuentemente no ve y a descubrir universos que pasan por lo general inadvertidos.

Roy Lichtenstein adjudica una nueva dimensión a sus cambios de escala cuando aborda la escultura destinada a espacios públicos. En ocasión de la inauguración en el Centro de Arte Reina Sofía de la exposición *Roy Lichtenstein: All about Art*, en junio del 2004, se incorpora al patio principal de la ampliación realizada por Jean Nouvel una pieza escultórica de grandes dimensiones: *Brushtroke* (Pincelazo, 2 x 7 x 11 m de altura, 1996)[AX-33]. Nuevamente un ícono propio de su pintura conquista el espacio

alterando bruscamente su escala. Desde entonces junto con el pincelazo se amplifica también el gesto imaginario que lo produjo y que de seguro necesitó de todo el espacio del gran patio cubierto para desplegarse.

MOIRÉ

Comentábamos recién como Roy Lichtenstein había hecho del cambio de escala de la retícula gráfica de separación de colores, un recurso plástico preferente. Quienes llegamos a conocer y a utilizar retículas adhesivas para expresar distintos valores de gris en nuestros dibujos de arquitectura sabemos bien lo importante que era la estratégica y dificultosa superposición de capas de modo de evitar el temido "moiré". O, como contrapartida, el disfrute de provocarlo intencionalmente para crear patrones cambiantes de textura.
Pues bien, un joven estudio australiano, *m3 architects*, han aplicado el concepto de moiré al diseño de una fachada que ofrece patrones geométricos cambiantes a quién se desplaza por la ciudad y rodea o se aproxima al edificio del *Brisbane Girls Grammar School Creative Learning Centre* [AX-6a9]. Una doble piel estriada expone al exterior una fina trama de lamas verticales de aluminio anodizado (que protege al edificio de las fuertes radiaciones solares), mientras que en el interior se levanta un cerramiento conformado por bandas blancas y negras alternadas levemente desplomadas. El resultado es una fachada animada que se activa a medida que nos movemos y el punto de vista con el cual percibimos el edificio va cambiando. Hasta entonces el moiré era un fenómeno que pertenecía exclusivamente a rangos escalares próximos y a disciplinas gráficas. Una alteración súbita y violenta de escala lo incorpora a la arquitectura como un evento tan discreto como inquietante.

Caleidoscopio

Las teselas son la unidad básica con la cual se estructuran los mosaicos. Básica y mínima. Es un pixel arqueológico. Irregular, fabricado y colocado artesanalmente como en los maravillosos mosaicos bizantinos y romanos, o industrialmente optimizado como los que hoy día se producen comercialmente.
Empresas como Bisazza explotan productivamente su carácter de pixel material, reproduciendo patrones formales de todo tipo, tan exclusivos como el bolsillo del cliente demande: piel de reptil, escamas y manchas de leopardo; esterillados de paja amplificados, texturas que reproducen capitoneados textiles y motivos florales barrocos [AX-10a13]; y las imágenes que la imaginación los proyectistas quieran poner sobre la mesa. Sustituida la tradición artesanal por la producción industrial las formas y los cromatismos se vuelven exactos y sin margen de error y la configuración de motivos decorativos, de tan minuciosa y fidedigna, carente de sorpresa. Conserva de todos modos la valencia original del contacto directo con el material y sus cualidades, dureza, color, brillo, rugosidad o lisura, duración y por lo tanto … permanencia.
Además, en la medida que su aplicación en el presente no se limita a presentaciones exclusivamente planas, el mosaico actual ha conquistado el espacio, extendiéndose a todos los cerramientos y revistiendo enteras envolventes.
Fabio Novembre proyecta para a tienda de accesorios de cuero Tardini (Nueva York, 2000) un interior signado por una envolvente de mosaico que reproduce, fuertemente aumentada, la textura de una piel de reptil [AX-12]. De este modo se produce un efecto de inclusión en el cual los objetos y bolsos de cuero son acogidos en el interior de una estructura que los espeja, imbricando escalas diferentes que resuenan bajo un mismo patrón visual.
La madre de todos los pixel ha dado vida también a otras exploraciones tridimensionales. Alessandro Mendini reversiona su *Sillón de Proust* (1978), aumentándolo bruscamente de tamaño y sustituyendo el motivo impresionista de Signac -que repetido envuelve por completo la pieza original-, por brillantes teselas esmaltadas cortadas a mano. El *Sillón de Proust monumental* fue realizado con motivo de la exposición *"Art of Italian Design"*, que tuvo lugar en Atenas, en octubre de 2005 transformándose con su desmesura en ícono de la muestra.

Pixelando

La baja definición de la primera etapa de la era digital dio como resultado un mundo tamizado a través de una trama de módulos cuadrados lo suficientemente pequeños para reconocer las formas que eran capaces de configurar, pero también lo suficientemente grandes para distorsionarlas irremediablemente. Lo que en algún momento se consideró una limitación técnica hoy es explotado expresivamente.

Mientras Dalí nos advertía que la imagen de Abraham Lincoln aparecería recién cuando nos hubiéramos distanciado 20 metros del lienzo, hoy día esta definición primitiva del mundo formal es recuperada por oposición y contraste con la elevadísima precisión de la imagen digital contemporánea.

Por ejemplo, *Thinkgeek*, un sitio en red que comercializa diversos accesorios ofrece la Corbata *8bit* [AX-16], que recupera dicha estética como objeto de culto. Lo mismo sucede con muchos otros objetos de diseño como el reloj *Icon Watch* [AX-22] disponible en la tienda de recuerdos del MOMA o las *Stolen Jewels* del estudio mikeandmaaike, que "roba" de Internet imágenes de baja definición de las joyas más costosas y exclusivas del mundo y las reversiona a partir de pixels coloreados de cuero [AX-14,15].

Los *íconos de escritorio*, que surgieron como síntesis gráfica de ideas representadas en objetos reales, han "leudado" hasta recuperar sus dimensiones originales en versiones de diseño de los mismos objetos que les sirvieron de inspiración y referencia. Ratones que emulan la forma del cursor [AX-21]; carpetas para almacenar documentos -amarillas y con solapa- [AX-18] y *blocks* de notas que emulan a sus respectivos íconos homónimos de pantalla; altavoces que amplifican el sonido tras la gráfica inconfundible del ícono digital [AX-23].

Este juego de ambivalencias escalares se alimenta también de la relación, por momentos ambigua, entre lo análogo y lo digital, entre el mundo real y el mundo virtual.

Para promocionar un nuevo modelo de cámara digital, la *Leica D-Lux*, se ideó una campaña que bajo el eslogan *"See it in more detail"* (obsérvelo con más detalle) presentaba un perro pixelado en tres dimensiones y en escala real [AX-17], en alusión a como saldrían las fotografías si las tomaras con una cámara de mala calidad. Como muchas veces no hay nada mejor que ver (o tocar) para creer, la idea de materializar palpablemente el universo virtual de la baja definición resultó de gran eficiencia para la comunicación del mensaje publicitario.

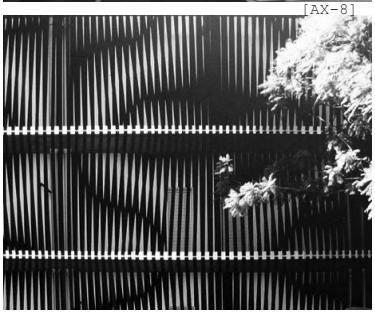
Benedict Radcliffe da un paso en esta misma dirección e infiere una realidad análoga desde una digital cuando propone un modelo a escala real de la estructura de alambre de un automóvil Toyota, fabricada con varilla de hierro redonda de 10 mm. y pintada de blanco [AX-24]. El objeto, aun después de ser construido, conserva, gracias a la lógica transparente del modelo digital que espacia y superpone información "gráfica" de acuerdo al punto de vista elegido, una impronta virtual intensa. Las fotografías en las que esta obra es trasportada manualmente por varios hombres son verdaderamente surreales en su capacidad de fusionar mundos originalmente separados como el agua y el aceite. Tal vez sea porque tienen la capacidad de evocar no tanto una realidad virtual como una virtualidad real y paradójicamente matérica. En cualquier caso, vuelve a hacerse presente un ir y venir de realidades y representaciones que, intercambiando sus escalas intrínsecas, consolidan la identidad de la propuesta.

Simbolizando este diálogo, el Estudio Art Lebedev rediseña un objeto tradicional al que bautizan *Matryoshkus*, y que no es otra cosa que una clásica serie de muñecas rusas anidadas unas dentro de otra, pero que en su monocromo exterior llevan impresa la escala de unidades de almacenamiento de información digital desde el Bit al Terabyte.

[AX-6]

[AX-7]

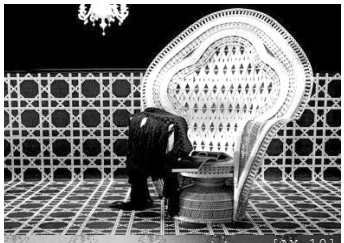
[AX-8]


[AX-9]

[AX-6a9] m3 architects: *Brisbane Girls Grammar School*, nuevo diseño de fachada, 2007. Alzado general , vista exterior próxima y lejana, detalle

Mosaicos *Bisazza*:
www.bisazza.com/

[AX-10] *Viena*, Carlo Dal Bianco
[AX-11] *Chester White*, Marco Braga
[AX-12] *Python*, utilizado en Tardini Store NY, proyectado por Fabio Novembre
[AX-13] *Springrose*, Carlo dal Bianco

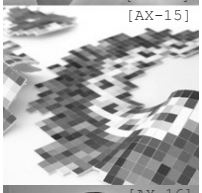

[AX-10]

[AX-11]

[AX-12]

[AX-13]

[AX-14]


[AX-15]

[AX-16]

[AX-17]

mikeandmaaike: *Stolen Jewels*, 2007
[AX-14] El Gran Crisantemo Julius Cohen, Kaufman, 1963
[AX-15] Collar de rubíes y diamantes de Imelda Marcos, Van Cleef & Arpels
www.mikeandmaaike.com/

[AX-18] 25togo design studio: Estuche *My Documents* para computadoras portables

[AX-19] Imagen publicitaria para DHL, rastreo 24 hs de camionetas, Agencia Ogilvy, Beijing

Artemy Lebedev, ArtLebedev Studio:
www.artlebedev.com/
[AX-20] *Folderix*, 2007, *pen drive*
[AX-21] *Mus-Click*, *mouse* y *mousepad*
[AX-23] *Sonicum*, 2006, parlantes

[AX-22] Icon Watch

[AX-16] Thinkgeek: Corbata 8 bit

[AX-17] Perro pixelado, imagen publicitaria cámara fotográfica Leica D-Lux

[AX-24] Benedict Radcliffe: *Toyota wireframe*, pieza realizada para una campaña publicitaria

[AX-18]

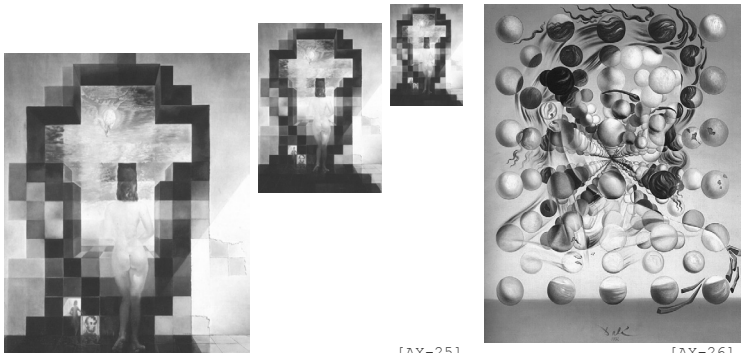
[AX-19]

[AX-20]

[AX-21]

[AX-22] [AX-23]

[AX-24]



[AX-25] [AX-26]

[AX-27] [AX-28]

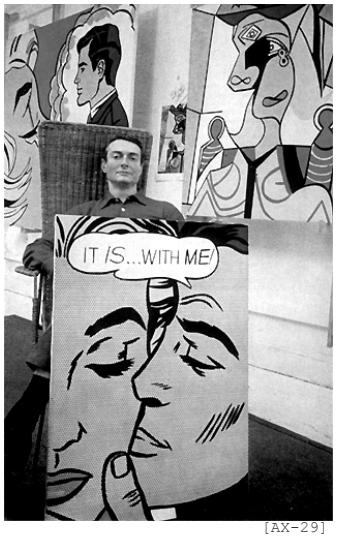
Salvador Dalí:

[AX-25] *Gala contemplando el mar mediterraneo el cual a veinte metros se convierte en el retrato de Abraham Lincoln*, 1974
Óleo 252,2 x 191,9 cm. Colección privada, Tokio

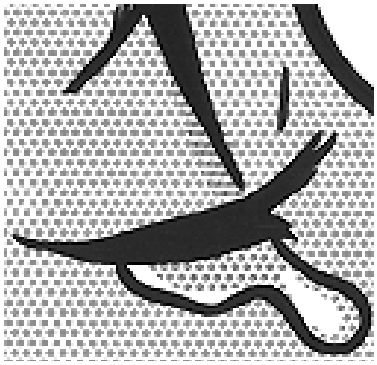
[AX-26] *Galatea de las esferas*, 1952
Óleo, 53,2 x 65,2 cms

[AX-27] Philippe Halsman: retrato de Salvador Dalí, 1944

[AX-28] Roy Lichtenstein: Lupa, 1963
Óleo sobre lienzo, 41 x 41 cms

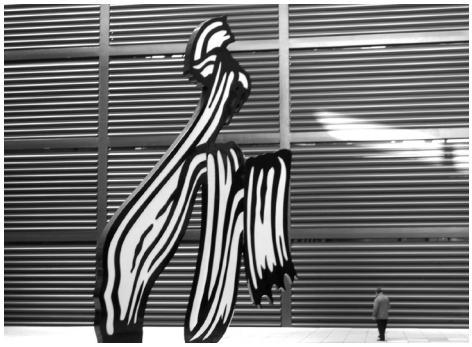


[AX-29]



[AX-31]

[AX-30]



[AX-33]

[AX-34]

Roy Lichtenstein:

[AX-29] El artista posa frente a alguna de sus pinturas
Foto archivo revista LIFE, 1965

[AX-30,31] *Thinking of him*, 1963, detalle y vista general
172 x 172 cms

[AX-33] *Brushstroke*, escultura, 1996, Patio de la ampliación del Centro de Arte Reina Sofía
2 x 7 x 11 m. Foto Aníbal Parodi Rebella

[AX-34] *Head with blue shadow*, escultura polícroma, 1964

INFINITO PARTICULAR,

ÓRGANOS

> "La apariencia y el modo en que los órganos trabajan es magnífica. ¿Quién fue el diseñador?"[3]

Deglución

Asistimos últimamente a un nuevo tipo de "organicismo", uno iconográfico y literal que imagina conductos y vísceras habitados y se deleita entre los pliegues y hendiduras de los seres vivos.
La serie de fotografías *One pill makes you smaller* de Lauren Bates Jaffe parece preanunciar este viaje por nuevos universos espaciales: diminutos seres exploran la geografía del cuerpo humano, deteniéndose por un instante en el umbral de los orificios corporales [AX-45]. La carnosidad de unos labios o el intrincado laberinto del pabellón auditivo devienen así en escenografías fantásticas para una Alicia contemporánea.
La fantasía de deglución ha sido y es visitada con frecuencia por el mundo de la literatura. Basta pensar en *Gargantua y Pantagruel*[4] de François Rabelais (1532-64), *Las sorprendentes aventuras del Baron de Münchhausen* de Rudolf Erich Raspe (1785) [AX-44], *Moby Dick* de Herman Melville (1851), *Pinocchio* de Carlo Collodi (1882), o *El Principito*[5] de Antoine de Saint Exupéry (1943).

Jonás en el vientre del arquitecto

El organismo de bestias y gigantes ha sido también explorado por arquitectos y diseñadores que encuentran en su interior cavernoso fuente de inspiración espacial.
No es casual por ejemplo la relación existente entre las fantasías de deglución por míticos monstruos marinos y la recurrencia de Gehry a que seamos devorados y habitemos el vientre de sus enormes peces.
Una de las referencias más recurrentes es la de habitar el espacio de la caja toráxica bajo la estructura portante del costillar de un improbable monstruo. El esqueleto de boa [AX-48] expuesto en la buhardilla de la *Casa Milá* de Antonio Gaudí [AX-50], o el de perro presente en el antiguo estudio de Santiago Calatrava [AX-46], ostentan con orgullo su rol como detonante de procesos de proyecto. Calatrava en particular ha reformulado de forma explícita una y otra vez espacios en los cuales la estructura ósea de gigantescas costillas se convierte en elemento identitario y, por transitividad, en signo mediante el cual su trabajo es identificado [AX-49].
Las naves del arquitecto húngaro Imre Makovecz (que fue el proyectista del pabellón de su país en la Expo '92 de Sevilla) no dejan tampoco dudas de su filiación [AX-47].

---

3 Van Lieshout, Joep, "Exploded View Organs, 2003". Texto de referencia de la ilustración homónima, disponible [en línea] en el apartado *Works* del sitio *web* del Atelier Van Lieshout: http://www.ateliervanlieshout.com/

4 "El folclor de Gargantua ilustra en varias ocasiones esos cuentos del gigante que duerme con la boca abierta. 'Un pastor sorprendido por la tormenta se refugió allí con su rebaño, y al explorar la inmensa caverna que era la boca de Gargantua, le picó elpaladar con su cayado. El gigante sintió que algo le daba comezón y, despertando, se trago al pastor y sus ovejas'": conceptos de Van Gennep, Arnold en *Le folklore de la bourgogne* citados por Bachelard, Gastón en *La tierra y las ensoñaciones del reposo. Ensayo sobre las imágenes de la intimidad*, (1ªedición en francés, 1948), Fondo de Cultura Económica, México DF, 2006, p.163

5 "Saint Exupery fue lo suficientemente astuto como para empezar El principito con la imagen de un elefante devorado por una boa. Con ese comienzo el vuelo de la imaginación está asegurado, al menos en el caso de los niños (y no hay que olvidar que son los niños quienes, en las escenas climáticas de las películas de terror, se cubren a medias los ojos y preguntan: "¿Se lo ha comido ya?", víctimas de una fantasía perpetua de ingestión)", cita tomada de Tiffauges, Monsieur, "En el estómago de la ballena" , Fundacion Karl Gustav Jung, artículo disponible [en línea] en http://www.fcgjung.com.es/art_160.html

Las vísceras de la cavidad abdominal aparecen transmutadas en *Blobs* arquitectónicos en la *Endless House* (1959) [AX-51] o en el *Bucephalus* (1965) [AX-52] de Frederick J. Kiesler; en el *Living Pod* de David Green (Archigram, 1965) [AX-53], en el pabellón *2001 Future.com* (1998) para la Expo-Bielefeld en suiza desarrollado por Lars Spuybroek–NOX [AX-57] o en su proyecto *Offtheroad-5speed*[6] (1999-2000) de prefabricación de viviendas [AX-56]; en la *KunstHaus* de Graz (2003) de Peter Cook y Colin Fournier [AX-54]; en la segunda ampliación del *Museo de Arte Moderno de Poznan* proyectada por Claudio Silvestrin (2008); en el diseño de la *P-Wall* (2009) realizada por el estudio Matsys para la exposición *Bodies and Design* del SFMoMA [AX-55], por mencionar tan solo algunos ejemplos que representan parte de la diversidad de aproximaciones posibles.

Leviatán

Ernesto Neto es un artista brasilero que desde hace años viene realizando instalaciones en las cuales reconstruye plásticamente interiores orgánicos a partir de delgadas membranas textiles. Neto construye diafragmas o encapsula materia en folículos y apéndices colgantes, trasformando su obra en una completa experiencia fenomenológica por el interior del cuerpo. Su manipulación de la luz y el color, de los olores y las texturas, nos devuelven un universo espacial tan hipotético como real.
De este modo desarrolla obras que desde su bautismo transparentan su intención, como por ejemplo *Entrando a la gruta azul de Venus* (*Walking in Venus blue cave*, 2001) [AX-58] o *De lo que estamos Hechos, Hechos, De De* (*From What We are Made Of, Made, Of Of*, 2006).

> "Mi obra habla de lo finito y lo infinito, de lo macroscópico y lo microscópico, de lo interior y lo exterior, del poder masculino y femenino, pero el sexo es como una serpiente, se desliza a través de todas las cosas"[7].

Leviatán Thot (2006)[AX-60,61], es una instalación singular debido a sus dimensiones gigantescas, hasta entonces nunca abordadas por Neto, pero sobre todo y fundamentalmente, por el hecho de desarrollarse en un "vientre" arquitectónico existente, y uno cuyo carácter e impronta están tan fuertemente consolidados como en el Panteón de París. El contrapunto entre una envolvente cuya expresión tectónica está altamente codificada y una propuesta espacial inédita de la cual solo podemos albergar en nuestra experiencia rastros de alguna fantasía o ensueño, es tan impactante como seductor. Una lluvia de enormes apéndices rematados en terminales redondeados y bulbosos se estiran aproximándose al suelo desde las altísimas bóvedas y la cúpula del Panteón, alterando el recinto como un organismo cuyo sorpresivo crecimiento biológico lo ha invadido por completo colonizándolo todo.
La instalación es un injerto ajeno al soporte que lo recibe y, sin embargo, si bien este no lo adopta con comodidad, tampoco lo rechaza. Del mismo modo que una ruina arquitectónica parece aceptar su destino y dejarse gradualmente cubrir por la vegetación, el Panteón también elabora una simbiosis nueva que muta su identidad sin fagocitarlo.
Las dimensiones del Panteón de por sí ya hacen que el visitante se sienta pequeño, pero al mutar la experiencia arquitectónica sobre la cual tenemos antecedentes y deslizarla hacia la arena misteriosa de un interior orgánico de proporciones catedralicias, la manipulación de escala se vuelve extrema en función tanto de las condiciones espaciales físicas como de los significados involucrados.
El nombre Leviatán hace referencia a un monstruo de la Biblia que posee un

6 Realizada para la Corporación habitacional Trudo de Eindhoven.

7 Arning, Bill, "Ernesto Neto," *Bomb*, Winter 2000, p. 80, citado en Zuckerman Jacobson, Heidi; Wattis, Phyllis, Catálogo de la exposición "Ernesto Neto/MATRIX 190, A Maximum Minimum Time Space Between Us and the Parsimonious Universe", University of California, Berkeley Art Museum, 2001, [TA]

poder descomunal, el mismo que exhibe la instalación de Ernesto Neto para dialogar con la austeridad neoclásica del Panteón.

Disección anatómica

El Atelier Van Lieshout aporta una mirada diferente sobre el interior del cuerpo humano, signada por un sentido del humor de referencias crudas y directas. Vísceras agigantadas son reproducidas siguiendo la estética de las ilustraciones enciclopédicas y los juegos didácticos de anatomía. La serie de piezas que configuran la serie *Organs*, diseminadas entre los árboles en medio de un área boscosa, aparecen fuertemente descontextualizadas, no tanto por el violento salto de escala como por su estética material, dura, artificial, de terminaciones pulidas y colores brillantes.
A la instalación *Casa Útero* (2004)[AX-41a43] ya mencionada se le suma el *Bar Rectum* realizado para la Trienal de Yokohama (2005); *Darwin*, un inmenso espermatozoide violeta habitable (2008), instalado por primera vez en la *Scape Bienal* de Nueva Zelanda; y *Huize Organs* (2008), una unidad multiuso bajo la forma de un completo sistema digestivo que, entre otras funciones, ofrece un toilete para el parque circundante.

CORPÚSCULOS

Parabiosis

Kendall Buster es una escultora con formación de microbióloga que explora las formas y los paisajes observables al microscopio a través de sus gigantescas piezas que en algunas oportunidades son incluso habitables.
Trabajando como técnica de laboratorio, Buster describe de este modo su experiencia al analizar muestras y preparados al microscopio:

> "Llega un punto en el que casi puedes sentir que estás dentro de ese espacio, en particular cuando trabajas mucho tiempo en este tipo de tareas. Al menos para mí, se llega a perder la consciencia del instrumental… sientes que te mueves por aquel paisaje".[8]

La científica y escultora estadounidense encuentra un universo espacial nuevo bajo la lente del microscopio, capaz de reconocer la belleza de microbios, bacterias, células o tejidos y su capacidad de configuración de espacios potencialmente experimentables del mismo modo que lo propuso en 1966 la película *Fantastic Voyage*, en la cual Buster reconoce un espejo.
Si bien ha realizado numerosas piezas emplazadas a cielo abierto, su obra se potencia cuando es exhibida en espacios interiores. El mundo analizable al microscopio es interior, un mundo que revela lo que está dentro, lo que no se ve. Las unidades espaciales que sus esculturas proponen, del mismo modo que las biológicas en las que se inspiran, necesitan de un organismo mayor al cual integrarse. Son vida dentro de vida, arquitectura dentro de arquitectura. Cuando las formas bulbosas, polilobuladas, permeables y delicadas ocupan el espacio, lo transforman en una experiencia nueva. El observador es circunstancialmente miniaturizado para deslizarse junto con Kendall Buster en el microscopio.
La científica reproduce con cuidado la filiación formal de los distintos microorganismos y unidades biológicas, mientras que la escultora asocia, abstrae y alimenta su interpretación espacial y arquitectónica.
Aunque no si cierta dificultad, casi siempre podremos ingresar en estos corpúsculos o al menos ubicarnos en puntos de vista privilegiados que nos permitan percibir también su espacialidad interior. Los cuerpos escultóricos son por lo general como sus modelos: permeables. Habilitan a que los flujos los atraviesen. Las tramas y suaves tejidos que conforman sus envolventes regulan el paso de la visión y la luz. Los agrupamientos, desde su organicidad,

8 Palabras de Kendall Buster citadas por Neda Ulaby en "From Microscopes to Large-Scale Sculpture", entrevista radial -Nacional Public Radio, 11 de octubre, 2004- cuyo audio y transcripción parcial se encuentran disponibles [en línea] en http://www.npr.org

se presentan –a veces explícitamente- como pequeñas urbanizaciones que cual dirigibles surcan el espacio

Las obras reconocen con orgullo su origen. Varias de ellas se encolumnan en una serie denominada *Parabiosis* [AX-65], un término que en biología define un estado en que miembros de dos o más especies viven uno al lado de otros sin conflictos. Podría entenderse que las especies en convivencia son la ciencia y el arte, la escultura y la arquitectura, la escala microscópica y la escala arquitectónica.

Fluent Traces[9] (Rastros Fluidos, 2006) es una obra particularmente interesante debido a su emplazamiento en un atrio de múltiple altura y 12 niveles de alto que une dos edificios, con un estanque a nivel de suelo y tres puentes que atraviesan el abismo a diferentes alturas [AX-62,63]. La caja vertical bañada por luz natural, que se refleja en los muros cortinas que la limitan, ofrece una oportunidad poco frecuente para multiplicar las cualidades de los puntos de vista desde los cuales la obra y el espacio pueden ser apreciados.
Dado que esta pieza tiene carácter permanente, estuvo concebida como una unidad con el espacio que la recibe. El sinuoso movimiento de las etéreas y enormes formas que navegan el atrio hace honor a su nombre. Sus siluetas parecen fluir lentamente entre los puentes elevados al tiempo que multiplican su imagen en el caleidoscopio de cristal de las fachadas interiores. Las nubes orgánicas, aunque estáticas, parecen moverse y fluir a medida que atravesamos el espacio por los múltiples caminos que vinculan los dos edificios. Las observamos desde los espacios de trabajo y desde los puentes que atraviesan el desfiladero, percibimos su presencia real y su reflejo, las escudriñamos desde cerca y desde lejos, por encima y por debajo, por detrás y por adelante, vemos a través de ellas y eventualmente quedamos rodeados por su ondulante arquitectura.
La escala con que las percibimos varía dramáticamente dependiendo del punto de vista. De cerca son inmensas estructuras que replican la configuración por niveles de la arquitectura que las rodea. Son ellas también arquitecturas, inaccesibles pero posibles. En cualquier caso la experiencia espacial es la responsable de completar el complejo entramado de escalas involucradas. Formamos también parte de la experiencia y por lo tanto parte de la instalación. Somos diminutos seres integrados a un flujo orgánico luminoso, entre partículas y corpúsculos microscópicos.

Células y moléculas
El *Instituto de la Ciencia Molecular y Celular* de la Universidad de Londres (2005), diseñado por Will Alsop es un proyecto de planta libre en el cual varias áreas de investigación comparten un espacio común. Un equipamiento igualmente flexible, conformado por largas mesas de laboratorio, puebla el espacio a doble altura sobre el cual aparecen suspendidos *Mr. Cell*, *Mr. Mushroom*, *Mr. Cloud*, y *Mr. Spikey* [AX-68,69], cuatro recintos cerrados que albergan espacios de reunión y encuentro que, a imagen y semejanza de unidades microbiológicas arquetípicas, se materializan con estructuras arquitectónicas ligeras, tensadas y coloridas.
Neuronas, bacilos y moléculas gigantescas sobrevuelan el espacio a la altura de la galería elevada desde la cual tienen acceso y configuran verdaderas micro-arquitecturas a resguardo dentro de la gran nave de laboratorios, alentando la fantasía de un viaje alucinante por el interior de un organismo.
La descripción general del planteo parecería guardar una relación estrecha con las instalaciones de Kendall Buster. Sin embargo, la aproximación de Will Alsop es decididamente iconográfica. Su manipulación de escala, más allá de las importantes dimensiones de los corpúsculos que navegan el espacio, es más racional y atenta al signo que fenomenológica, y uno de sus principales

9 La escultura forma parte del atrio del edifcio de oficinas de la firma de abogados WilmerHale, en el n° 1825 de Pennsylvania Avenue, NW, Washington, DC

recursos es, indudablemente, el humor.

[Paréntesis]
El mismo humor con el cual Alsop elabora la estética de *comic* de esta procesión de unidades biológicas que "desfilan" por el interior del edificio del instituto de investigación, es el que anima su proyecto para la ampliación de la Escuela de Diseño Sharp (Toronto, 2004) [AX-70].
El nuevo cuerpo elige una ubicación poco previsible. Un gran prisma, aplanado y horizontal, parece "caminar" por sobre las preexistencias arquitectónicas, alzado sobre sus delgadas extremidades, en un gesto que recuerda el famoso episodio de *Little Nemo in Slumberland*, en el que la cama estira sus patas y comienza a andar, conduciendo al pequeño Nemo por toda la ciudad, pasando por encima de casas y edificios [AX-71].
Will Alsop crea un personaje igualmente fantasioso y colorido que, indudablemente, no pertenece al universo que se desarrolla a sus pies. El prisma del edificio es grande pero no mayor que muchos otros cercanos o incluso que aquel para el cual oficia de extensión. Pero su tamaño parece sí desmesurado para sobrevolar el espacio urbano. Geométricamente abstracto, con la figuración de las aberturas oculta bajo la textura visual del revestimiento que se extiende a todas sus caras, el gigantesco objeto se convierte en una enorme y amable bestia mecánica, un *Walking Building* (ya que la Walking City no ha podido hasta el momento ser materializada) que miniaturiza todo a su paso. Bajo su "vientre" los edificios históricos aparecen protegidos como emulando la relación de la *Loba Capitolina* amamantando a Rómulo y Remo. El humor y el desprejuicio parecen ser recursos eficaces para regular el fuerte extrañamiento que su presencia provoca en el entorno.

Radiolaria
Los Radiolarios, Radiolaria o Radiozoa son un grupo de protozoarios ameboides marinos con una cápsula central que divide la célula en secciones internas y externas, llamadas endoplasma y ectoplasma. Esta cápsula es en realidad un esqueleto de sugerente y variada geometría e intrincada estructura alveolar, cuyos delicados y complejos patrones definen un extenso universo formal [AX-85].
Su estructura, aunque microscópica, es también interpretable en términos espaciales y de diseño.
En la medida que un espacio interior es definido por una cápsula porosa y permeable que regula sus relaciones al tiempo que brinda carácter e identidad a la envolvente, los ingredientes básicos para una posible interpretación arquitectónica están dados. A su vez la propia textura espacial presente en la micro estructura alveolar del esqueleto de los radiolarios opera como una nueva escala de sugerencia proyectual. Y todo esto sucediendo dentro de un organismo unicelular.

Como expresa Michael Burt[10], la naturaleza ofrece estructuras espongiarias en todas las escalas físico-biológicas imaginables: desde la microscópica a la macroscópica, desde las moléculas proteicas y los radiolarios, las rocas erosionadas, las grutas gigantescas e incluso los agujeros negros.
Tal vez por ese motivo escalas tan distantes parecen fundirse en los procesos de diseño. Hoy día, a raíz de los avances de la investigación a nano escala, y a la fascinación por la exploración de arquitecturas algorítmicas basadas en la generación y crecimiento de formas presentes en la naturaleza, somos testigos de una intensa y sostenida proliferación de proyectos basados en estructuras porosas, espongiarias y exoesqueletos de todo tipo y especie.

La masa aireada de la *Sagrada Familia* o *La Pedrera* de Antonio Gaudí, puede revelar asombrosas similitudes con algunas de estas formaciones silíceas

10 En Burt, Michael, *Periodic sponge surfaces and uniform sponge polyhedra in nature and in the realm of the theoretically imaginable*, 2007, disponible [en línea] en: http://www.mi.sanu.ac.yu/vismath/burt/index.html

microscópicas [AX-86a88].
Observando ampliaciones fotográficas de la intrincada trama porosa de la estructura ósea del pico de un ave, Elizabeth Paige Smith, artista y diseñadora de Los Ángeles, proyecta un sistema de panelería texturada de revestimiento para paredes y un aparador a los que bautiza *Bird* (2002) [AX-90].
Mallas inspiradas en las geometrías alveolares de la naturaleza pueden dar forma al sofá *Random Pak* (2006) [AX-91,94] de Marc Newson o a su estantería *Voronoi* (2007)[AX-93]; a diafragmas experimentales como *Honeycomb Morphologies* (2004)[AX-96] o *CWall* (2006) del estudio de arquitectura Matsys.
Es gracias al desarrollo de nuevas tecnologías e instrumentos que algunos desafíos espaciales y formales encuentran el modo de hacerse realidad. El *Radiolaria Pavilion* [AX-97] (D-Shape, estructura; Shiro Studio, diseño) es una enorme estructura de 10 metros de altura, que será levantada en Pontedera, Italia en el año 2010, que aumenta abruptamente de escala la microscópica presencia de los radiolarios y que a partir de esa única acción la convierte en una obra de arquitectura. Por el momento el perfeccionamiento de una gigantesca modeladora-impresora estereolítica en tres dimensiones que depósita, capa por capa, un agregado de polvos minerales fijado con adhesivos inorgánicos que reconstituye las propiedades estructurales de los pétreos naturales, ha permitido la realización de un modelo a escala de 3 metros de altura, autoportante sin la necesidad de incorporar refuerzos internos

Cell Cycle
El estudio de diseño Nervous System proyecta una completa línea de joyería denominada *Cell Cycle* inspirada explícitamente en las texturas irrepetibles de los radiolarios y en las estructuras microscópicas de los tejidos vegetales [AX-95]. Piezas exclusivas, imposibles de ser fabricadas artesanalmente debido a su complejidad, son elaboradas a partir de herramientas de modelado en tres dimensiones (3D printing).
En su sitio *web*, además de comercializar sus productos, explican sus referencias y procedimientos de manipulación algorítmica de sus diseños, e incluso brindan algunas herramientas digitales para que, a partir del control de algunos parámetros, el visitante interesado pueda diseñar en línea su propia pieza y solicitar su fabricación.

Algo escuché
Hipnosis Chambre (2005) es una instalación de tan solo 15 m2 proyectada por R&Sie para el Museo de Arte Moderno de París como pabellón de referencia de la muestra multidisciplinar y multimedia titulada *I've heard about*[11] (Algo escuché). En ella, el estudio describe "una estructura urbana emergente que integra la incertidumbre en si misma"[12], que crece siguiendo algoritmos, como una estructura coralina alveolar en constante transformación azarosa, se sedimenta sobre la ciudad preexistente, y responde como una terminal nerviosa a las especies que lo habitan.

Como un radiolario aumentado súbitamente de escala, un pequeño fragmento de la bioestructura de la propuesta urbana de *I've heard about* es extirpado testimonialmente y configura el esqueleto poroso del pabellón [AX-74,75]. La

11 *I've heard about* es una estructura fractal hecha literalmente de secreciones contingentes. Su arquitectura se basa en los principios del crecimiento al azar y del estado permanentemente incompleto. […] La proliferante red a modo coral se constituye de materias primas importadas y de materiales locales reciclados, sintetizados y polimerizados, recursos que provienen de las especies animales y vegetales que la habitan. […] *I've heard about* no suprime la ciudad preexistente sino que más bien forma un depósito sedimentario sobre ella. […] El algoritmo principal deriva de consideraciones estructurales y controla la viabilidad del desarrollo. El stress individual y colectivo se considera un virus que modula los datos básicos de construcción. […] El proceso de construcción […] es siempre un trabajo en marcha, sin intención de predecir o planear los resultados morfológicos. Es la terminación nerviosa de las especies que habitan *I've heard about*. R&Sie(n): Roche François; Lavaux, Stéphane; Navarro, Jean; Durandin, Benoit , "I've heard about… (a flat, fat, growing urban experiment)", artículo disponible [en línea] en http://aminima.net

12 R&Sie(n), *Ibid.*

cápsula se ofrece como un ámbito de inmersión en el cual, desde un estado de ensueño hipnótico, nos liberamos momentáneamente de la alienación de la sociedad contemporánea.

G_nome

Partiendo del análisis de sistemas celulares biológicos, el estudio G-nome estudia la representación de estructuras espaciales que se desarrollan a escala microscópica pero que, al estar gobernadas por leyes que pueden describirse matemáticamente, pueden dar lugar a la inferencia de configuraciones arquitectónicas [AX-72].
De este modo nace *NetLab*, un proyecto de investigación orientado a la comprensión del modo en el cual los algoritmos pueden ser utilizados en entornos reales para "la configuración de espacios celulares en relación con criterios de contingencia específicos que articulan diversos sistemas sociales, escalas y requerimientos de los usuarios"[13].
El comportamiento autorregulado de las burbujas ofreció potenciales estrategias de diseño. El algoritmo de Voronoi proporcionó un modelo con la cualidad de producir configuraciones celulares semejantes a las redes de burbujas y una secuencia de operaciones capaz de generar un proceso de diseño iterativo.
De este modo las cualidades estructurales y espaciales de los tejidos y estructuras celulares microscópicas pudieron ser transferidas y ensayadas en un proceso de proyecto a escala de la arquitectura, que debía responder a las necesidades espaciales específicas de cada una de las tres empresas que integraban la red de clientes. En algunos casos se solicitaban espacios compartimentados; en otros, fluidez espacial; en otros, proyecciones visuales generosas. Estos y otros insumos fueron incorporados al diseño algorítmico para la concepción de un edificio para el colectivo de empresas en la zona de Tower Hill en Londres [AX-73].

GOTAS

La gota habita el dominio de lo pequeño. Su conformación depende del delicado equilibrio entre la presión gravitacional interna y la tensión superficial posible solo en un universo de dimensiones reducidas. Una inmensa gota de agua, bajo las condiciones físicas de nuestro planeta, revela con mucho más certeza nuestro empequeñecimiento que su agigantamiento súbito.

Es su presencia geométrica y su imagen pregnante la que, magnificada, da vida a las luminarias diseñadas por Benjamín Hopf & Constantin Wortmann [AX-78,81]. Las gotas de luz escurren por las paredes, cuelgan del techo o, desafiando la gravedad luego de impactar sobre un espejo de agua, invierten su silueta al igual que el perfil del edificio principal de la planta de tratamiento de aguas de Steven Holl.
Es su superficie continua, lisa, tersa, tensionada y brillante la que explica la fascinación por la gigantesca gota de mercurio caída del cielo en medio del *Parque del Milenio* de Chicago (*Cloud Gate*, Anish Kapoor [AX-84]) que, al igual que en el minúsculo lente curvo de las gotas de rocío, refleja todo cuanto le rodea.
Dos transparentes gotas a punto de fundirse en una son las que inspiran a Bernhard Franken para dar forma al *Pabellón BMW* [AX-82,83] en las ferias del automóvil de Frankfurt (1999) y Munich (2000).

La fascinante secuencia de impacto de una gota al caer sobre la superficie de un líquido, registrada paso a paso en un sinnúmero de documentales, también ha sido motivo de inspiración para diseñadores y arquitectos.
La bandeja *Drop*, diseñada por Gijs Bakker [AX-77] (fundador del grupo holandés Droog Design), aprovecha el momento en el que, luego de caer, la gota rebota

13 G_nome, en la introducción de "NetLab, Voronoi as design tool", disponible [en línea] en http://www.gnome-netlab.com

en la superficie del agua para ascender verticalmente y detener el movimiento configura un frutero con asa central que permite su fácil transporte sin que la fruta se mueva de su lugar "encarrilada" entre las ondas expansivas circulares.
Liquid Lounge es un ambiente equipado diseñado por el austriaco Andreas Thaler para Latent Utopias[14] [AX-80], aprovechando el instante previo en el cual la gota recién empieza su ascenso, para conformar confortables asientos colectivos y espacios de circulación.
En ocasiones, dependiendo de la densidad del líquido, previo al acenso de la gota central se forma un cráter y una corona perimetral de múltiples picos que culminan a su vez en pequeñísimas gotas [AX-76]. Esta configuración, característica de la caída de una gota de leche, inspira la serie de *bowls* de porcelana blanca *Milchmomente* (momentos lácteos) diseñados por el estudio alemán Frenchknicker [AX-79].

GEMAS

¡Hurra por el cristal!
Fue Paul Scheerbart quién en 1914, entusiasmado por las posibilidades de la arquitectura de hierro y vidrio, profesaba el abandono de la arquitectura del ladrillo en favor de la arquitectura del cristal, augurando cambios drásticos de un esplendor inimaginable. "Sería como si la Tierra se vistiera a sí misma con joyas de brillantes y esmaltes"[15]. Pocos años más tarde, uno de sus más fieles seguidores, Bruno Taut, escribiría en su espacio diario en el periódico *Stadtbaukunst alter und Zeit* (Arquitectura urbana, Antigua y Moderna):

> […] "¡Abajo los camellos que no pasarán por el ojo de la aguja!
> A lo lejos brilla nuestro futuro ¡Hurra y tres veces hurra por nuestro reino sin restricciones! ¡Hurra por lo transparente, lo diáfano! ¡Hurra por la pureza! ¡Hurra por el cristal! ¡Hurra y otra vez hurra por lo fluido, lo grácil, lo anguloso, lo centelleante, lo brillante, lo luminoso – hurra por la arquitectura eterna!"[16]

La sugerencia fantástica y futurista de este texto es un reflejo fidedigno de las imágenes que ilustran sus libros *Alpine Architektur* (Arquitectura Alpina, 1919) y *Die Auflörung der State* (La disolución de las ciudades, 1920). Inmensas construcciones cristalinas, facetadas como piezas de joyería, coronan cerros y montañas; falos-faros, colosales y vítreos, surcan el paisaje (como premoniciones de las torres que proyectaría Jean Nouvel para Barcelona o Dubai), custodiando enormes edificios en forma de cáliz floral [AX-101]; altísimas agujas torneadas ascienden como llamas hacia el cielo (recuerdo del futuro del rascacielos que construye Santiago Calatrava en Chicago)[AX-99]; templos estrellados [AX-100], catedrales de cristal y edificios tan fantasiosos como desmesurados [AX-98], cambian de escala y monumentalizan signos e imágenes del mundo natural para materializar la imagen futura de nuestro planeta.

La profecía técnica de la arquitectura de acero y cristal no demoraría demasiado en comenzar a hacerse realidad –pensemos, por ejemplo, en Mies- pero la imaginería agigantada de cuarzos y piedras preciosas devenida arquitectura demoraría un poco más, encontrando su terreno más fértil en la fascinación reciente y simultánea por el repertorio visual de la naturaleza

14 Evento de arquitectura y diseño curado por Zaha Hadid y promocionado dentro de las actividades de Graz como capital cultural de Europa en el año 2003.

15 Sheerbart, Paul, "La Arquitectura de cristal", en Conrads, Ulrich, *Programs and manifestoes on 20th-century architecture*, MIT Press, 1975, p.32, [TA]

16 Fragmento de "¡Abajo la seriedad!", 1920. Texto introductoria a la sección *Frülicht* (Descanso diario) escrita diariamente por Bruno Taut para el periódico *Stadtbaukunst alter und Zeit* (Arquitectur urbana, Antigua y Moderna) recogida de: Conrads, Ulrich, *Op. Cit.*, p.58, [TA]

(escudriñado bajo nuevas lupas tecnológicas) y la explicitud iconográfica. De todos modos Taut se encargará de plantar la semilla y de cultivar el primer ejemplo paradigmático, el *Pabellón de Vidrio* (*Glashaus*) de la Exposición del *Werkbund* de Colonia de 1914 [AX-102,103]. Con una silueta que recuerda a una yema vegetal y una envolvente cuyo facetado evoca el tallado de una piedra preciosa, la *Glashaus* es la materialización modesta, compacta y contundente de los preceptos de *La Arquitectura de cristal* de Scheerbart. De hecho Bruno Taut incorpora en el pabellón 14 frases dedicadas a alabar el cristal.

La inmensa gema -cuya cúpula descansa en un tambor de 12,5 m de diámetro- está construida prevalentemente en vidrio, incluyendo las circulaciones verticales interiores que comunican el espacio de ingreso con el ático bajo la cúpula acristalada y con el subsuelo. Solo el zócalo troncocónico y de aristas redondeadas es opaco. El pabellón homenajea al cristal y a sus cualidades cambiantes: brillo, color, reflexión y transparencia. La luz coloreada baña el interior purificando al visitante bajo su acción benéfica, mientras que el sonido del agua sobre una cascada de vidrio amarillo acompaña su recorrido hacia el interior del basamento [AX-104].

History Rising

Una pieza publicitaria sin diálogo de apenas 1 minuto y medio, narra la irrupción en el paisaje del rascacielos *Burj Dubai* (SOM y Arup, 2009) con el ímpetu, la fuerza, el misterio y la inevitabilidad de un fenómeno de la naturaleza [AX-106]. La tierra tiembla, los animales advierten anticipadamente su inminente aparición y adoptan extrañas formaciones. Reina el silencio y tomo se yergue. Una sombra crece violentamente cuando la aguja de cristal emerge impetuosamente en medio del paisaje desértico, como sobrenatural materialización de las utopías que Paul Sheerbart y Bruno Taut anunciaron proféticamente hace ya casi un siglo. Al final un *slogan* surge desde el fundido en negro: *History Rising… Burj Dubai*.

Gemoterapia proyectual

Los ejemplos contemporáneos abundan, recorren todas las latitudes, y abarcan los programas y las tipologías más diversas: pequeñas viviendas, sedes corporativas, centros culturales, museos, edificios administrativos gubernamentales, rascacielos.

Eco opaco de la *Small House* (2000) de Kasuyo Sejima, Atelier Tekuto proyecta su minúscula Casa-Mineral (2006)[AX-110], a medio camino entre una gema y una elaborada pieza de origami, en una esquina del barrio Shinjuku de Tokio.
Herzog y de Meuron se apropian semántica de la piedra preciosa para transferirla a la sede de la firma *Prada* en Tokio (2003) bajo la forma de una delicada grilla diagonal de cristales levemente convexos que magnifican conceptualmente el contenido del edificio [AX-114].
La sede del *Departamento de Sanidad del Gobierno Vasco* (Juan Coll Barreu, 2008)[AX-112], resuelve una esquina céntrica de Bilbao comprometida por múltiples normativas: alturas máximas, torreón en la esquina, retranqueo en los pisos superiores. Una doble envolvente reformula el proyecto espacial, técnica y económicamente. La envolvente interior representa con una expresión tectónica tradicional que evidencia niveles y aberturas, mientras que la exterior envuelve literalmente el edificio con una superficie de filiación cristalográfica que aporta identidad corporativa al tiempo que regula la intimidad, el acondicionamiento térmico y acústico de las oficinas, y conforma un verdadero espacio de mediación entre las distintas funciones de la sede.
El facetado que sin pausa que recubre el edificio recuerda a un croquis de proyecto realizado por Wenzel Hablik (1881-1934) para un pabellón de exposiciones en 1921 [AX-113]. Hablik fue desde su infancia un amante de los cristales. Brian John Martine menciona una revelación de infancia, evocada en 1929 por el arquitecto y pintor expresionista alemán, en la cual "recuerda

haber 'tomado por primera vez un bloque cristalino del suelo' y observar en él 'mágicos castillos y montañas' como las que quiso luego construir de adulto"[17]. Nuevamente es la mirada lúdica y libre del niño la que detona interpretaciones escalares en la cual mundos miniaturas se agigantan en la percepción de la imaginación.
Tampoco resulta ajena buena parte de la imaginería propia del cubismo checo, en particular la de los proyectos de arquitectura de Pavel Janák.
Libeskind coquetea desde hace tiempo con un repertorio formal y espacial asociable a estructuras cristalinas. Las ampliaciones del *Denver Museum of Art*, inaugurado en el año 2006 [AX-115] (cuyo edificio original, proyectado por Gio Ponti, es de 1971), y del *Royal Ontario Museum* (sala *Michael Lee-Chin Crystal*) [AX-119] al año siguiente, son un claro testimonio de ello. Como derivación de esta última obra, Libeskind recibe el encargo de diseñar butacas para la nueva sala. La *Spirit House Chair* [AX-118] (2008) extiende la experimentación con volúmenes facetados y geometrías poliédricas a escala del mobiliario.
El proyecto de Peter Eisenman para la Max Reinhardt Haus en Berlín (1992-93) [AX-111] enlaza pliegues deleuzianos y geometrías fractales con referencias geológicas, para concebir una presencia enigmática y desafiante, comparable al monolito de *2001 Odisea del Espacio* de Stanley Kubrick, especialmente si consideramos el panorama de la arquitectura a inicios de la década de 1990. Una imagen mineral sin precedentes provoca una lectura más objetual que tectónica del edificio, y su improbable dimensión como tal induce la lectura de deslizamiento escalar.
Gottfried Bohm, menos cristalino que pétreo y medio siglo atrás, ensaya también con cuerpos arquitectónicos de innegable filiación geológica. Así lo demuestra por ejemplo su proyecto para la *Iglesia de la Peregrinación* de Neviges, Alemania [AX-120,121] (1964).

Por más que es de suponer que la mayor parte de los proyectistas conocen el trabajo de Moebius, está claro que a lo sumo puede llegar a inferirse que tanto el dibujante francés como los equipos de diseño comparte la misma fascinación por la geometría poliédrica de estos minerales; por su cualidad material única que combina brillo, dureza y durabilidad; por su valencia semántica como reservorio de energía; y por el *status* implícito en su preciosa naturaleza. Eso sí, todos han elaborado conscientemente el instante mágico de proyecto en el que estás maravillosas estructuras cristalinas abandonan el hueco de la mano y crecen hasta alcanzar rangos escalares arquitectónicos, urbanos o paisajísticos.

MINUTA Y DIDÁCTICA NATURA

Munari y la naturaleza como proyecto

Bruno Munari además de ser un diseñador exquisito, ha sido un teórico fundamental para el pensamiento proyectual. En su libro *Good design* (1963), entre otras hipótesis igualmente sugerentes, nos proponía refrescar la mirada sobre el acto de proyecto e imaginar, por ejemplo, una naranja como producto diseñado [AX-36]. Con dosis equilibradas de sentido común y sentido del humor, Munari explica con inusitado detalle los motivos que condujeron a la definición de la forma, a su ajuste geométrico, a la elección de los materiales, al diseño del *packaging*, etc.

Amén del guisante y la rosa, que integran junto con la naranja la misma serie de reflexiones que buscan establecer paralelos entre los objetos proyectados por el hombre y los producidos por la naturaleza, Munari registra en sus libros otras experiencias como por ejemplo el estudio de la boca del erizo

17 Martine, Brian John, *Indeterminacy and Intelligibility* (Albano, NY, 1992), p.16, citado por: Gamboni, Dario, *Potential images: ambiguity and indeterminacy in modern art*, Issue 6350, Reaktion Books, 2002, ISBN: 1861891490, 9781861891495, p.151, [TA]

de mar[18].
Esencialmente se trata de una investigación que busca modelizar y abstraer la forma y el funcionamiento del aparato bucal del erizo. Se estudian sus componentes, su geometría, su forma de articulación y movimiento y se construye un modelo tridimensional mecánico que traduce el órgano de menos de 1 cm^2 en una arquitectura mecánica infernal equiparable a algunas propuestas de Lebbeus Woods. Una máquina de funcionamiento preciso y cuya apariencia exhibe una exquisita simetría pentagonal puesta aún más en evidencia luego del proceso de geometrización de los distintos componentes [AX-35].

Diseño biomimético
Desde hace ya unos cuantos años el interés por el mundo natural visto en su organización minuta y aún microscópica ha ido ganando terreno y se ha instalado en la enseñanza de la mano de instrumentos digitales novedosos para las disciplinas del proyecto de arquitectura.
En Universidades de España, EE.UU. y Canadá[19], grupos de profesores vienen desarrollando programas de investigación y enseñanzas vinculados con lo que suele denominarse *Diseño Biomimético* o *Arquitectura Genética*.

> "Del mismo modo que la ciencia estudia la estructura de las plantas, los animales y las fuerzas naturales para emular su composición y su forma en la producción de nuevos materiales, la 'arquitectura genética' produce extrapolaciones gráficas y estructurales para su uso en el proyecto de arquitectura a través del estudio y la imitación de la morfología de los seres vivos (biomimética)".[20]

Conscientes de que la observación y exploración de formas, patrones, vínculos y propiedades biológicas del mundo natural puede derivar en información útil para resolver problemas de diseño, se elabora una didáctica que, apoyada en la multidisciplina y el aprovechamiento óptimo de todos los recursos de representación y modelización existentes o en desarrollo en la actualidad, propone nuevas vías de aproximación al diseño industrial y el proyecto de arquitectura.
El estudio de una especie de caballito de mar puede dar lugar a conceptos estructurales que deriven en el diseño de un puente; la fragilidad expresiva y resistencia estructural de un capullo puede ser interpretada en términos de nuevas pieles para la arquitectura; la morfología de las columnas de un tornado puede incorporarse como repertorio en piezas de diseño industrial; una hoja puede ser interpretada bajo una óptica estructural, circulatoria, de plegado y desplegado de superficies; una semilla o una vaina vegetal puede ser imaginada como un espacio habitable, su cáscara según sus cualidades constructivas, portantes y de acondicionamiento, sus membranas interiores en términos espaciales. El sistema de ramificaciones de un crecimiento vegetal, un pétalo de rosa, un alga microscópica, y casi cualquier elemento o proceso de la naturaleza puede tener, adecuadamente analizado, un correlato escalar con el proyecto de arquitectura.

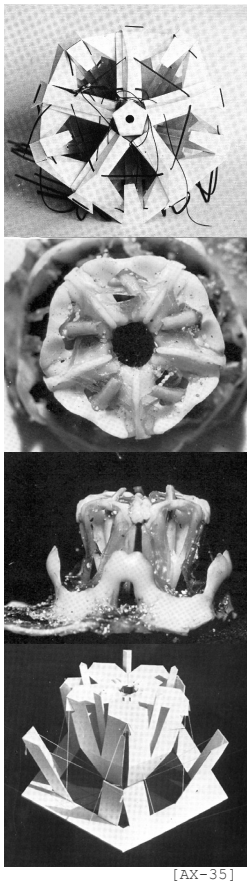
Clases de biología se incorporan como insumos para la interpretación de los fenómenos observados. El microscopio pasa a ser un instrumento de presencia permanente en el aula-taller. La utilización de nuevas tecnologías de prototipización rápida permite la evaluación en tiempos adecuados de las configuraciones naturales investigadas y de las hipótesis de diseño en desarrollo. El escaneo y el modelado 3D pasan de ser técnicas de presentación

18 Munari, Bruno, *Da cosa nace cosa*, Laterza, Roma, 1981, p.337

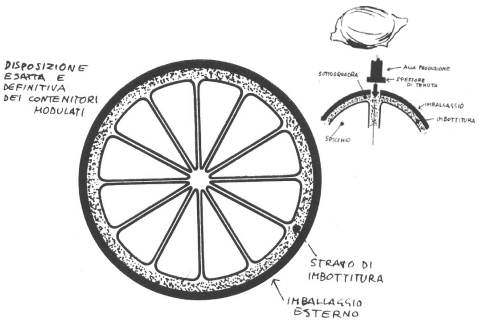
19 Universidad Internacional de Cataluña, Barcelona; California College of Arts, San Francisco; Clemson University, Sur de California; Art Center Collage of Design, Los Ángeles, College of Art and Design, Ontario, Institute of Technology, Georgia.

20 Dollens, Dennis L.; Pérez Arnal, Ignasi, "Concept Biomimetic", 2002, disponible [en línea] http:// www. architectureweek.com

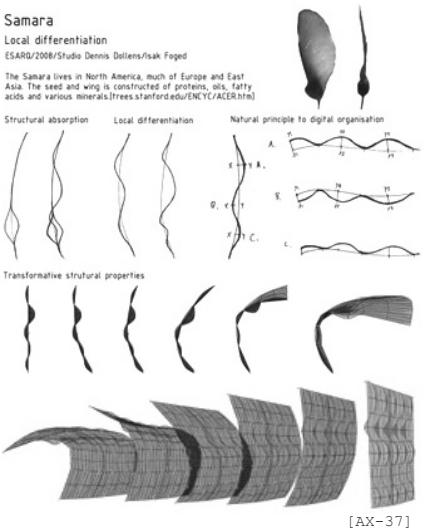
a convertirse en herramientas esenciales del proceso de proyecto.
El vínculo de los elementos naturales con la producción de representaciones digitales en dos y tres dimensiones induce a los estudiantes a crear su propio vocabulario digital-arquitectónico basado en estructuras celulares, plantas, caracoles, flores, rocas, etc.
A diferencia de otras disciplinas involucradas también con la biomimética –como por ejemplo la ingeniería de materiales-, el diseño biomimético, como es de esperar, hace hincapié en la configuración espacial y la composición y articulación de superficies.
El ojo de Munari, auxiliado por la tecnología, muta su juego proyectual y deviene en procedimientos científicos que auxilian y se integran al proceso de diseño. Pero como siempre, para las disciplinas proyectuales es más importante la mirada que el instrumento. Los universos que las nuevas herramientas habilitan no sorprenden tanto como la capacidad infinita de interpretación creativa del maestro italiano.



[AX-35]



[AX-36]



[AX-37]

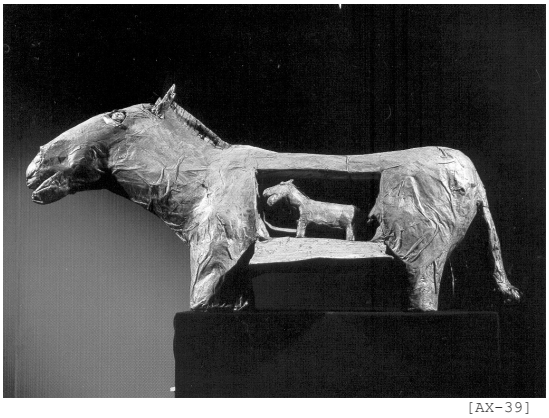
Bruno Munari:

[AX-35] Bionica, modelo geométrico morfológico y funcional de la boca de un erizo de mar, tal y como aparece documentado en *Da cosa nasce cosa*, 1981

[AX-36] La *Naranja* como objeto de diseño, hipótesis conceptual, *Good Design*, 1964

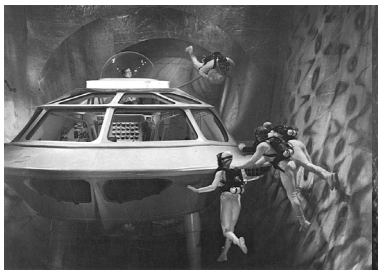
Taller Dennis Dollens + Isak Foged:
[AX-37] *Samara*, ejercicio de diseño biomimético. Estudio de la vaina de la semilla. ESARQ, Universidad Internacional de Cataluña, 2008

[AX-38]


[AX-39]

[AX-38] Cápsula endoscópica M2A
Longitud 26mm, diámetro 11mm

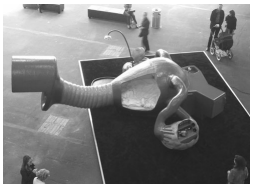
[AX-39] Ignacio Iturria: Cebra, 1998
Cartón, madre: 105x 54 cms

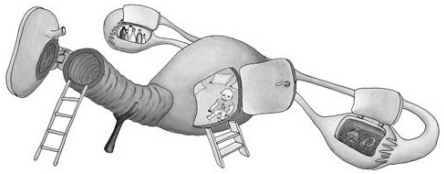

[AX-40]

[AX-41]

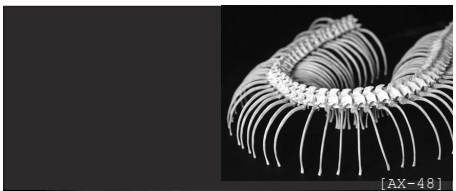
[AX-40] Viaje alucinante (Fantasctic Voyage), 1966
Film basado en libro y guión de Isaac Asimov

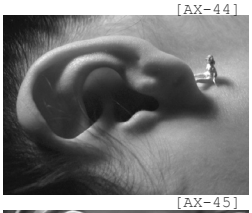
[AX-41a43] Joep Van Lieshout: *Casa Útero*, 2003-04

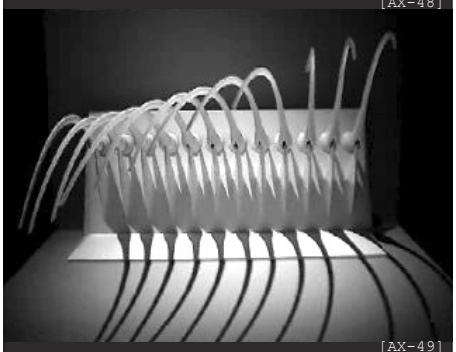

[AX-42]


[AX-43]

[AX-44]


[AX-48]


[AX-45]

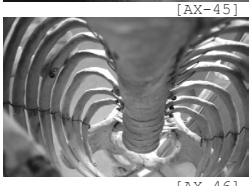

[AX-49]

[AX-44] Rudolf Erich Raspe: *Las sorprendentes aventuras del renombrado Barón de Münchhausen*, 1785

[AX-45] Lauren Batten Jaffe: *One pill makes you smaller*

Santiago Calatrava:

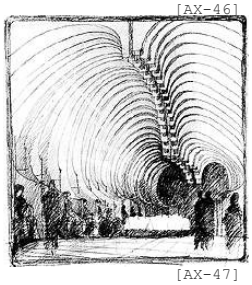
[AX-46] Esqueleto de perro en su primer estudio
[AX-49] *Máquina de sombras*, 1993


[AX-46]

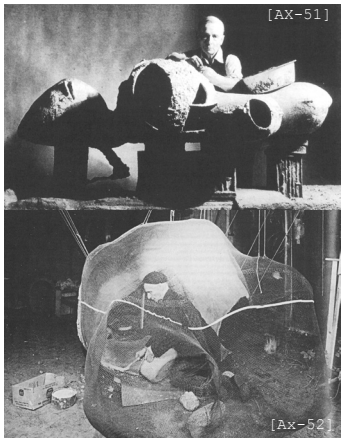
[AX-47] Imre Macovecz: Interior de nave arquitectónica, croquis

Antonio Gaudí:

[AX-48] Esqueleto de Boa exhibido en buhardilla de la Casa Milá
[AX-50] Casa Milá, 1905-10, buhardilla


[AX-47]

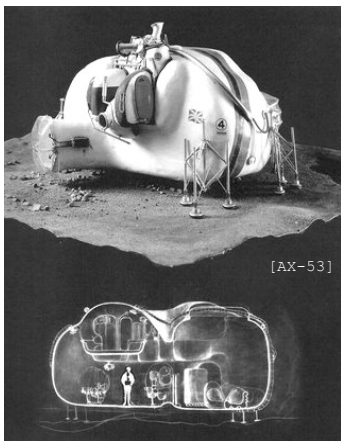
[AX-50]

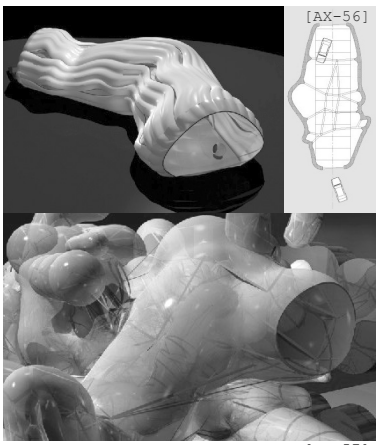

[AX-51]

[Ax-52]

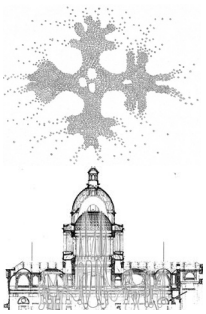
[AX-54]

[AX-55]


[AX-53]


[AX-56]

[AX-57]


[AX-60]

[AX-58]

[AX-61]

Frederick J. Kiesler:

[AX-51] *Endless House*, 1959

[AX-52] *Bucephalus*, 1965

[AX-54] Peter Cook + Colin Fournier: *Kunsthaus*, Graz, 2003

[AX-55] Estudio Matsys: *P-Wall*, 2009

[AX-53] David Green (Archigram): *Livin Pod*, 1965

NOX-Lars Spuybroek:

[AX-56] *Offtheroad-5speed,* 1999-2000, viviendas prefabricadas

[AX-57] Pabellón *2001 Future.com*, 1998, Expo-Bielefeld, Suiza

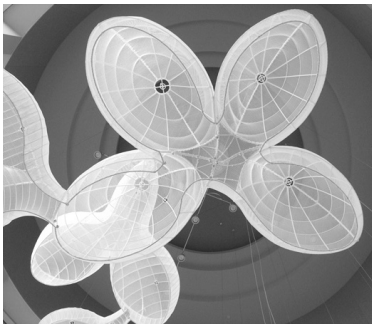
Ernesto Neto:

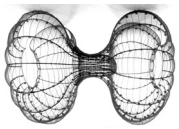
[AX-60,61] *Leviatán Thot*, 2006, instalación en el interior del Panteón de París

[AX-58] *Walking in Venus blue cave*, 2001

[AX-62]

[AX-63]


[AX-65]

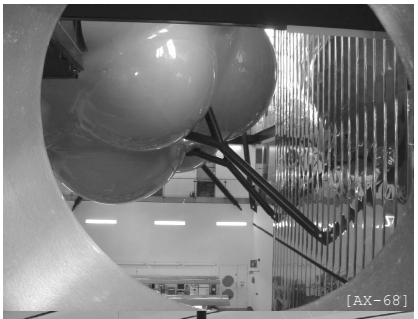

[AX-66]

[AX-67]

Kendall Buster:

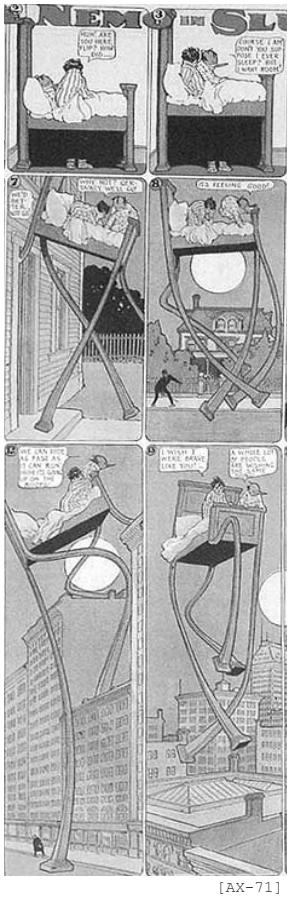
[AX-65] *Parabiosis*, 2002
[AX-62,63] *Fluent Traces*, 2006
[AX-66] *Double chalice joined and separated*, 1996
[AX-67] *Longpierce*, 1997

www.kendallbuster.com/


[AX-68]

[AX-69]

[AX-70]

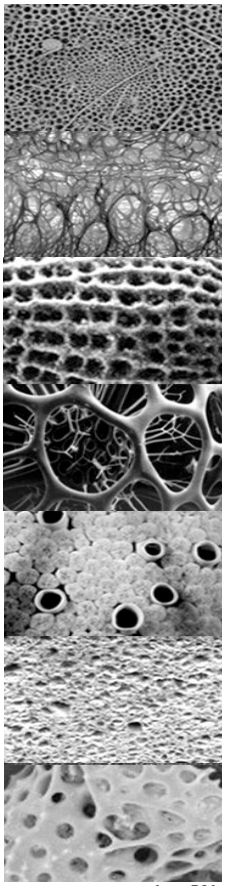

[AX-71]

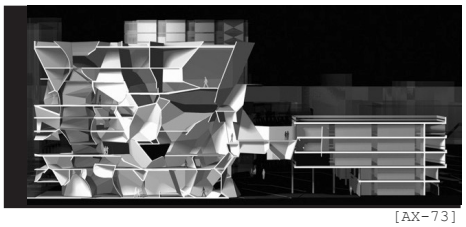
Will Alsop:

[AX-68,69] *Instituto de la Ciencia Molecular y Celular* de la Universidad de Londres, 2005.
Pequeños pabellones-recinto suspendidos en la nave principal: *Mr. Cell*, *Mr. Mushroom*, *Mr. Cloud*, y *Mr. Spikey*

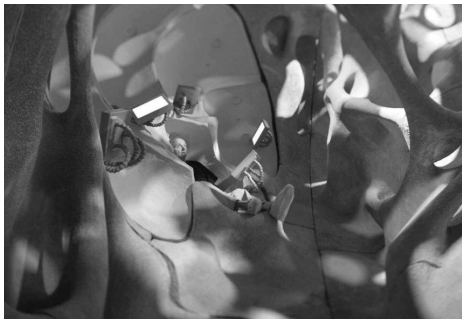
[AX-70] *Escuela de Diseño Sharp*, 2004, Toronto, ampliación

[AX-71] Windsor McKay: *Little Nemo in Slumbeland*, 1905-11


[AX-72]


[AX-73]

[AX-74]


[AX-75]

G-Nome: Netlab Project, 2006
www.gnome-netlab.com/

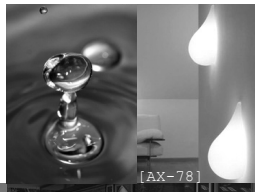
[AX-72] Estudio y registro de sistemas celulares
Como representación de organizaciones espaciales calificades y organizadas por leyes geométricas cuya traducción matemática que pueden ser descriptas matemáticamente y representadas como configuraciones arquitectónicas

[AX-73] *Netlab*, la geometría de Voronoi como instrumento de diseño, aplicación arquitectónica

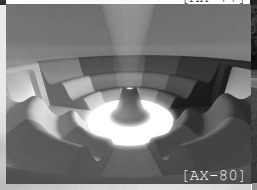
[AX-74,75] R&Sie: *Hipnosis Chamber*, 2005, instalación, Museo de Arte Moderno, París

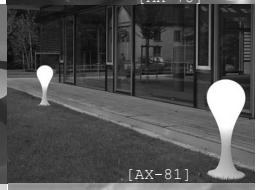
[AX-76]

[AX-77]

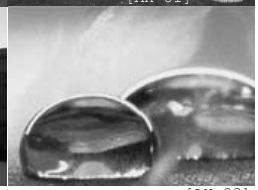

[AX-78]

[AX-79]


[AX-80]


[AX-81]

[AX-82]


[AX-83]

[AX-76] Cráter y corona perimetral provocada por el impacto de una gota de leche sobre la superficie del líquido

[AX-77] Gijs Baker: *Bandeja Drop*

[AX-78,81] Benjamín Hopf + Constantin Wortmann: Luminarias de pared y de jardín

[AX-79] Frenchknicker: *Milchmomente*, serie de Bowls

[AX-80] Andreas Thaler: *Liquid Lounge*, Latent Utopías

[AX-82,83] Bernard Franken: *Pabellón BMW*, Feria del automóvil, Frankfurt, 1999, Munich, 2000
El pabellón terminado y la inspiración explícita en dos gotas de agua fundiendose

[AX-84]

[AX-84] Anish Kapoor: *Cloud Gate*, Millenium Park, Chicago, 2004-06

[AX-85] Radiolarios:

Actinomma aff. leptodermum x 600
Carposphaera melitomma x 48
Hexacontium armatum x 380
Stylosphaera melpomene x 280
Cubotholus sp. "A" x 400
Lamprocyclas maritais ventricosa x 260
Corocalyptra cervus x 400

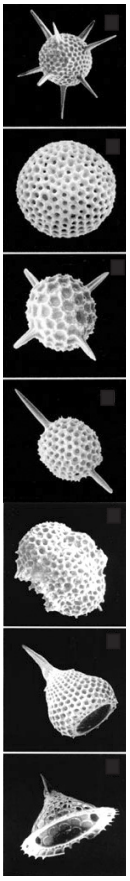
[AX-86] Poliedros espongiarios toroidales uniformes
Imágenes tomadas de Burt, Michael, *Periodic sponge surfaces and uniform sponge polyhedra in nature and in the realm of the theoretically imaginable*, 2007. www.mi.sanu.ac.yu

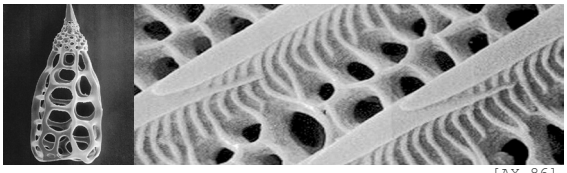
Antonio Gaudí:

[AX-87] *Sagrada Familia*, Barcelona
[AX-88] *Casa Milá*, 1905-10, Barcelona

[AX-89] Estructura tejido óseo, estado normal, no-osteoporótico

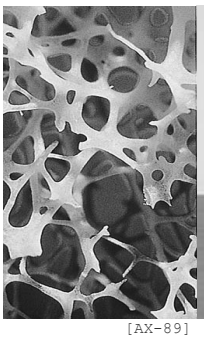
[AX-90] Elizabeth Paige Smith: Aparador *Bird*, 2002

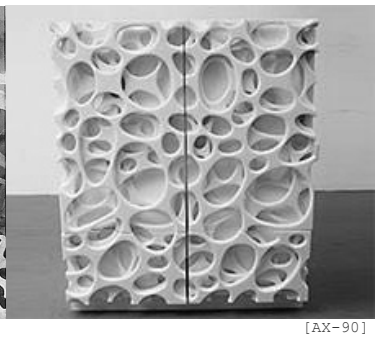

[AX-85]

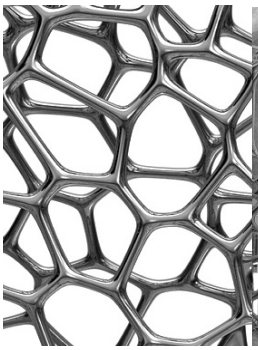

[AX-86]

[AX-87]

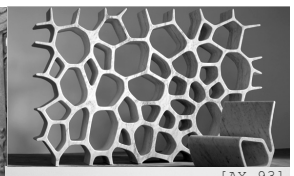
[AX-88]

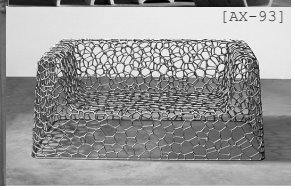

[AX-89]


[AX-90]


[AX-91]

[AX-92]


[AX-93]


[AX-94]

Marc Newson:

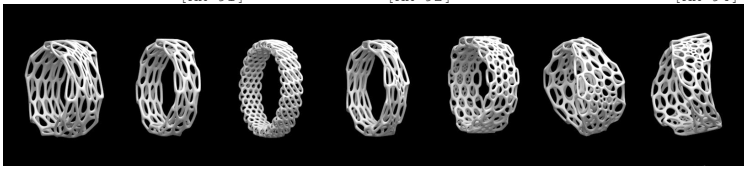
[AX-91,94] *Sofá Random Park*, 2006
[AX-93] *Estantería Voronoi*, 2007

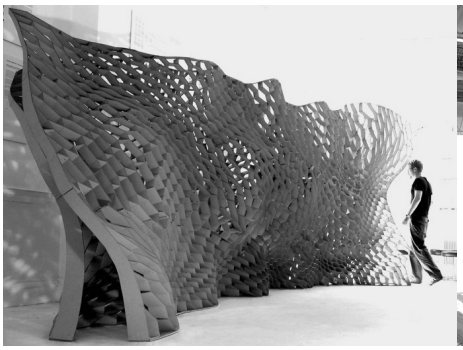
[AX-92] Antonio Gaudí: *Casa Milá*, detalle del portón de acceso

[AX-95] Nervous System: anillos *Cell Cycle*
Integran una serie de piezas de joyería inspiradas en la morfología de los radiolarios

[AX-96] Matsys: *Honeycomb morphologies*, 2004

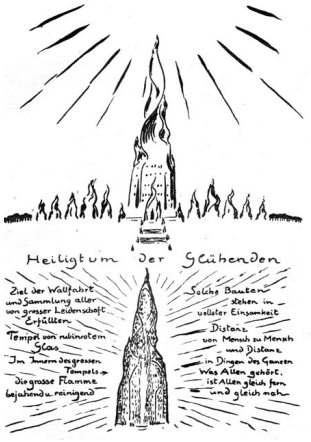
[AX-97] Shiro Studio: *Radiolaria Pavillion*, 2010


[AX-95]


[AX-96]

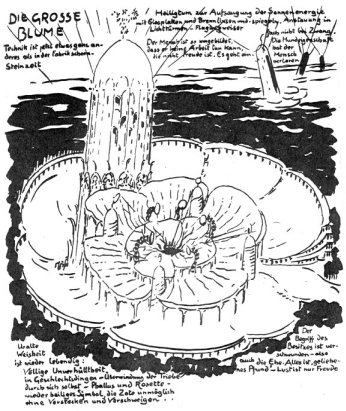
[AX-97]

[AX-98]



[AX-99]

[AX-100]



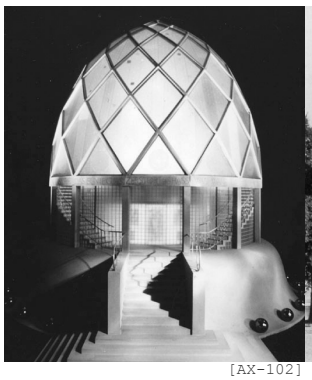
[AX-101]

Bruno Taut:

[AX-98] *Schnee Gletscher Glass*, Lámina de *Alpine Architektur*, 1919 (Arquitectura Alpina)

Láminas de *Die Auflörung der State*, 1920 (La disolución de las ciudades)

[AX-99] *Heiligtum der Glübenden*
[AX-100] *Krystalhaus in den Bergen*
[AX-101] *Die grosse blume*



[AX-102]

[AX-103]

[AX-104]

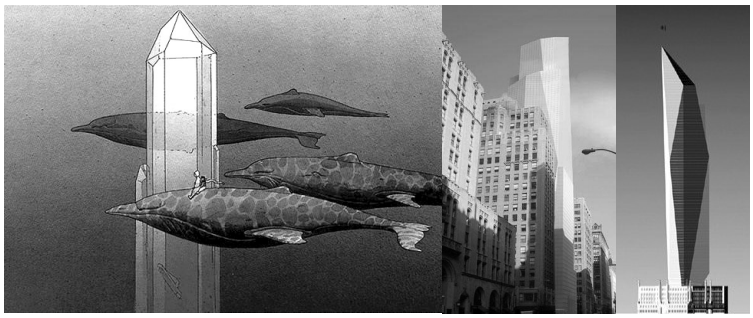
[AX-105]

[AX-106]

Bruno Taut: *Pabellón de Vidrio* (Glashaus) , exposición del Werkbund de Colonia, 1914

[AX-102,103] Vista Nocturna y vista diurna
[AX-104] Interior del pabellón, subsuelo
[AX-105] Entepiso de metal perforado y vidrio de color

[AX-106] *History Rising*: Secuencia de fotogramas del corto promocional del Rascacielos *Burj Arab*, Dubai (SOM + Arup, 2009)



[AX-107] [AX-108] [AX-109]

[AX-107] Moebius (Jean Giraud): ilustración con megaestructuras cristalinas

Christian De Portzamparc:

[AX-108] *Crystalline Tower*, 400 Park Ave. South, Nueva York, 2002-09
[AX-109] *Torre Hearst*, proyecto concurso, 2000

[AX-110] [AX-111]

[AX-110] Atelier Tekuto: *Casa Mineral*, Tokio, Japón, 2006

[AX-111] Peter Eisenmann: Max Reinhardt Haus, Berlín, 1992-93

[AX-112] [AX-113] [AX-114]

[AX-112] Juan Coll Barreu: Departamento de Sanidad del Gobierno vasco, 2008

[AX-113] Wenzel Hablik: Pabellón de exposiciones, 1921, croquis de ideación

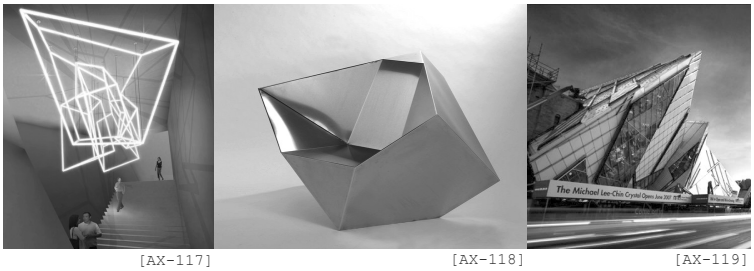
[AX-114] Herzog y De Meuron: Edificio Prada, Tokio, Japón, 2003

[AX-115] [AX-116]

Daniel Libeskind:

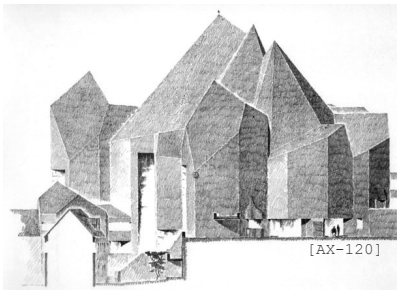
[AX-115] Ampliación del *Denver Museumof Art*, 2006, vista exterior

Ampliación *Royal Ontario Museum* (ROM), Sala *Michael Lee-Chin Crystal*, 2007



[AX-117] [AX-118] [AX-119]

[AX-116] ROM, Interior del Hall principal
[AX-117] Diseño de Araña para el ROM
[AX-118] *Butaca Spirit House*, ROM, 2008
[AX-119] Vista exterior



[AX-120]

[AX-121]

[AX-120,121] Gottfried Böhm: Iglesia de peregrinación, Neviges, Alemania, 1963-72

EL (INCREÍBLE) **HOMBRE MENGUANTE,**

LA GIGANTA

Existe un cuadro de René Magritte titulado *La Géante* (1929-30) [ME-243], que bien podría ser la síntesis visual de un fragmento imaginario finalmente desechado –o censurado- en la versión definitiva de *El increíble hombre menguante* de Jack Arnold. En él, una mujer que parece gigante, en función del punto de vista subjetivo del hombrecito que aparece abajo a la izquierda, exhibe de pie toda su desnudez en medio de un ambiente doméstico y familiar descrito con la habitual frialdad, objetiva y distanciadora, característica en Magritte. La mujer parece no advertir la presencia del pequeño individuo, o al menos no importarle. Esta imagen está inspirada directamente en un poema de Baudelaire publicado en 1861, dentro de *Las Flores del Mal*[21], en el que se resume una exploración espacial por la geografía erótica de la giganta. Hay algo en el poema que recuerda también algunos pasajes de *Los Viajes de Gulliver* (Johnatan Swift, 1726) en los cuales Lemuel Gulliver es utilizado contra su voluntad como instrumento erótico entre un grupo de doncellas de Brobdingnag[22]

ANATOMÍAS HABITABLES[23]

"En 1955 fui a Barcelona. Allí vi el hermoso Parque Güell de Gaudí. Me encontré en el mismo momento con mi maestro y mi destino. Me estremecí por completo. Sabía que estaba destinada a construir, algún día, mi propio jardín del placer. Un pequeño rincón del paraíso" [24].

En 1979 comienza a materializar su premonición en un terreno sobre la costa toscana, a unos 100 kilómetros al noroeste de Roma. Influenciado directamente por el lejano Parque Güell y, en igual medida, por los cercanos Jardines de Bomarzo, el *Giardino dei Tarocchi* , está configurado a partir de la imaginería simbólica de las cartas del Tarot. Esculturas y pabellones representan las distintas cartas. Algunos, de grandes dimensiones, son verdaderas arquitecturas cuyos espacios interiores respiran y se vinculan con el parque a través de los orificios corporales de los distintos personajes. No como en la primitiva metáfora que percibe bocas y ojos donde vemos puertas y ventanas. En el *Jardín del Tarot*, realmente ingresamos por la gran boca de la Sacerdotisa, nos asomamos al mundo por las órbitas de los ojos del Hechicero y respiramos por los generosos pezones de la Emperatriz.
Pero las envolventes de las esculturas habitables de Nikki de Saint Phalle son cáscaras, vaciados de un modelo cuyo naturaleza interior será reinventada y reinterpretada libremente. De ahí que la densidad expresiva de los cuerpos

21 "La giganta", poema nº 19 de *Las Flores del Mal* de Charles Baudelaire, 1861 //Cuando Naturaleza, en su brío poderoso / concebía diariamente monstruosas criaturas, / vivir habría querido cerca de una giganta / como al pie de una reina un gato ronroneante. // Habría visto su cuerpo florecer con su espíritu / y en libertad crecer con sus juegos terribles; / sabría si el corazón guarda una llamarada, / en las mojadas nieblas que bogan por sus ojos. // Recorrer, al azar, sus magníficas formas; / escalar las vertientes de sus piernas enormes / Y, acaso, en el estío, cuando soles malsanos // la tumbaran rendida en mitad de los campos, / a la sombra del seno dormitar sin cuidado, / como escondida aldea al pie de una montaña.

22 "La más hermosa de aquellas damas de honor, una encantadora muchacha algo frívola, de dieciséis años, me ponía a horcajadas sobre uno de sus pezones, con otros muchos jugueteos, sobre los cuales me disculpará el lector no entrar en detalles. Pero me resultaba tan desagradable que rogué a Glumdal cliché que inventara algún pretexto para no volver a ver a aquella joven nunca más", Swift, Jonathan, "Viaje a Brobdingnag", Libro segundo, Capítulo V, en *Los Viajes de Gulliver*, , Unidad Editorial S.A., Madrid, 1999, (edición original 1726), pp109-110

23 Utilización literal de un título asignado con sentido metafórico en el artículo editorial de Luis Fernández Galiano para el nº 23 de Arquitectura Viva, Madrid, marzo-abril de 1992.

24 Texto autógrafo de Nikki de Saint Phalle sobre su descubrimiento de Gaudí y el nacimiento del Jardín del Tarot [en línea], disponible en http://www.nikidesaintphalle.com/, [TA]

radique fundamentalmente en la cualidad de sus pieles. Los pechos de sus "nanas" están huecos aunque de ellos mane agua. En la bóveda interior de los pechos de *Hon* un pequeño planetario era desplegado. De este modo cada convexidad tiene asociada una concavidad. La matriz que exteriormente configura volúmenes engendra en su interior espacios.
Las envolventes ondulantes de los pabellones están construidas con estructura portante en acero y una malla metálica sobre la cual se proyecta cemento (eco formal y material de las investigaciones plástico-arquitectónicas de Friedrich Kiesler [AX-123]. El lento proceso constructivo, fuertemente condicionado por tareas predominantemente manuales, determinó a lo largo del tiempo diferentes configuraciones plásticas de los personajes-arquitectura que habitan el parque. Primero aparecen gradualmente las mallas metálicas superficiales conformando un bellísimo paisaje que muta paso a paso [2.4/15]. Caminar entre los distintos cuerpos se convirtió en esos momentos en algo así como un *deja vú* privilegiado de los recorridos virtuales en torno a *mesh* volumétricos de la pantalla de la computadora, invocado desde las potente ambigüedad proyecto-concreción y dimensión real-dimensión virtual. En una segunda etapa los personajes son petrificados bajo la superficie uniforme y gris del cemento, confiriendo al paisaje una atmósfera melancólica detenida en el tiempo. Finalmente, cuando las superficies se visten de colores, reflejos y texturas, cuando el agua corre y los artefactos comienzan a moverse, el parque-escultura-arquitectura se exhibe en su plenitud vital.
"Era mi destino construir este jardín. Convertí la carta de la emperatriz en mi hogar y ella se volvió el centro del parque. Allí me encuentro con mi equipo, como, construyo los modelos para las cartas que aún faltan. Vivo sola en la 'esfinge' que es como apodamos a la emperatriz"[25] [AX-122].
El *Jardín del Tarot*, monumental e íntimo, abrió sus puertas en 1998, luego de casi 20 años de trabajo. Fue su obra póstuma y consumió sus últimas energías[26]. Nikki de Saint Phalle siguió trabajando en "la aventura más grande de su vida" –como solía llamarla, hasta su fallecimiento en el año 2002.

SOSTÉN
Pechos generosos como los de las gigantas de Nikki de Saint Phalle bien podrían ser los que se han liberado del control de un sostén tan grande como los *Adjustable Wall Bras* que Vito Acconci presenta en 1991 en la Galería Barbara Gladstone de Nueva York [AX-125].
La instalación consta de tres enormes sostenes de metal y cemento articulados en su parte central que, diseminados por todo el espacio de sala de exposiciones e ingeniosamente dispuestos, sugieren distintas alternativas de cobijo y refugio. Si bien las dimensiones generales de las piezas varían, de acuerdo a la forma en que cada una está colocada, podemos tener una idea de sus dimensiones si tenemos en cuenta que las copas miden 221 x 240 x 94 cms. Cada una integra además, entre la cáscara cementicia externa y el cáliz textil interior, instalaciones de luz y audio. Cuando la posición de la pieza así lo permite, el visitante puede refugiarse en ellas como en un acogedor capullo luminoso y descansar acurrucado al arrullo del sonido de la respiración [AX-126].
La obra involucra al visitante que, al instalarse en los nichos de las copas, trasciende al mero *voyeur*, al simple observador que intenta develar los pensamientos íntimos del artista. Los *Adjustable Wall Bras* de Acconci "son esculturas participativas, comprometidas con conceptos de refugio y abrigo esencial. Están pensados en torno a ideas de confort, intimidad y protección. Son como espacios uterinos en los cuales los sonidos del mundo

25 *Ibid.* , [TA]

26 *"Estaba paralizada por el reuma y la artritis y casi no podía caminar o usar mis manos. Igual seguí adelante. Estaba hechizada", Ibid.* , [TA]

circundante son suavemente atenuados"[27].
"*Adjustable Wall Bras* comenzó tomando una pared, la pared que tienes enfrente, y atrayéndola hacia a ti, haciendo que se abulte. Pero luego que sobresale físicamente, puede hacerlo con una persona en su interior, puede proyectarse también como metáfora (observando al mundo del modo en que un bebé vería el mundo, los pechos como la pared del bebé). Espero que la obra inspire otras ideas además de las relacionadas con lo maternal y espero que las evoque todas simultáneamente"[28].
La escala del sostén-fetiche es modificada a tal punto que la forma es identificada solo después de transcurridos algunos instantes. Acconci trabaja conscientemente en ambos planos: abstracto y figurativo. Su objetivo es que las referencias y connotaciones fluyan con libertad.
Con tanta honestidad como humor, el autor se plantea una situación ideal en la cual el visitante pudiera exclamar: " Es un muro!, No, es un sostén!, No, es un biombo!, No, es *El ataque de la mujer de 50 pies de altura* ! [29]
Entonces, desde allí podríamos proseguir, y posiblemente tener pensamientos fugaces acerca del sexo y el confort, acerca del poder y la regresión, pero para ese momento ya estaríamos dentro del espacio, y este espacio sería entonces parte de nuestra vida"[30].

La figuración, como es previsible y como busca el autor, asocia la obra con contenidos tanto sexuales como maternales y, hasta cierto punto, los integra. La erótica *soft*, característica del Pop de labios rojos y *pin-ups* de grandes pechos, es así "mucho más pícara que perversa, más nostálgica que sarcástica"[31]. La eventualidad de la provocación sexual es neutralizada por la alteración de escala que nos convierte, sin que podamos hacer nada para evitarlo, en bebés de pecho.
Aunque la forma, como figuración, refiera a una prenda íntima, sus dimensiones y su fabricación-construcción son propias de la disciplina arquitectónica, o al menos del diseño de mobiliario. Los sostenes se alzan casi como una obra de ingeniería (dado los actuales estándares de sofisticación técnica tal vez algunos deban considerarse así aún en sus dimensiones habituales), utilizando los códigos técnicos y los materiales habituales en la construcción: perfiles, tensores y mallas metálicas, revoque de cemento, etc. Son refugios, estuches arquitectónicos protegidos por fuera con una dura piel de revoque y revestidos por dentro con suaves lienzos blancos que invitan al visitante a un confortable reposo, en un ambiente de luz tenue y sonidos relajantes.

Hay un énfasis explícito en el desarrollo de recursos como desarraigo y el extrañamiento, tomando objetos que pertenecen a un contexto determinado y transplantándolos a otro. Cuando hablamos de un cambio de contexto no nos referimos solamente al hecho de encontrarnos con una serie de sostenes en una galería de arte sino, fundamentalmente, al cambio de contexto dimensional. La manipulación de la escala esperable es la que provoca el principal distanciamiento, que permite multiplicar creativamente las interpretaciones, tanto semánticas como espaciales. Esto no debe extrañarnos ya que Vito Acconci es, además de artista plástico, arquitecto, y como tal está acostumbrado a manipular disciplinarmente la escala.

Unos pocos meses antes de presentar sus sostenes, Acconci exhibe otra obra

27 Kimmelman, Michael, "Vito Acconci: From Infamous to Naughty" New York times, New York, Domingo 24 de marzo de 1991 [en línea] disponible en http://www.nytimes.com/1991/03/24/arts/gallery-view-vito-acconci-from-infamous-to-naughty.html, [TA]

28 Prince, Richard, entrevista con Vito Acconci revista Bomb, nº 36, verano de 1991, disponible en http://www.bombsite.com/issues/36/articles/1443, [TA]

29 *The attack of the 50 foot woman* es el título de un *film* de ciencia ficción estrenada en 1958, un año más tarde que *El increíble hombre menguante* de Jack Arnold.

30 Prince, Richard, *Loc.Cit.* , [TA]

31 Kimmelman, Michael, *Loc.Cit.* , [TA]

con la cual éstos guardan una estrecha relación. Nos referimos a *Convertible Clam Shelter* [AX-127,128]. La instalación, en esta oportunidad estaba integrada por un único objeto cuyos paralelismos conceptuales y espaciales con *Adjustable Wall Bra* resultan evidentes. Un gigantesco bivalvo (122 x 305 x 244 cms cuando está cerrado) se abre ofrendando sus tersas concavidades internas como espacios de *relax* con luz propia y música ambiental integradas en su estructura. La sugerencia espacial natural está reforzada desde el bautismo de la pieza como: *Refugio-almeja transformable*. Igual que sucedía con los sostenes, el bivalvo puede situarse en distintas posiciones y su apertura puede ser regulada, provocando cambios consonantes en el grado de intimidad de su espacio interior. A los juegos escalares presentes en los sostenes, en este caso se incorpora uno más, ya que toda la superficie exterior está completamente recubierta de "pequeñas" conchas, matrices originales que a través de una simple operación de homotecia dieron lugar a la inmensa almeja.

Según Acconci, "la ciudad del futuro será parecida a un *Blob*, al limo, a Los Ángeles; un territorio destinado a intimidades flotantes, cápsulas flotantes; la nueva ciudad tendrá mucho más que ver con las curvas de la autopista que con el orden regular de la grilla de la ciudad tradicional"[32]. Es posible entonces, que las cápsulas unipersonales que los *Adjustable Wall Bras* o los *Convertible Calm* Shelters nos ofrecen, sean para Acconci, una forma conceptual extrema de anticipación del futuro.

LABIOS

En una fotografía de época, vuelta a la luz como parte de la estrategia publicitaria de la empresa italiana B&B en oportunidad de la reedición de la *Mamma* de Gaetano Pesce, puede verse al mediático Salvador Dalí sentado en el voluptuoso y sensual sillón con su bastón-fetiche[33] en mano [ME-255]. Esta imagen, por sí sola, bastó para reavivar la sugerencia, la fantasía y el fetichismo implícitos en esta pieza, cuyos ingredientes esenciales pueden ser también leídos bajo la óptica surrealista.

En la década de 1930 Dalí diseña el mismo algunos muebles surrealistas basados en objetos presentes en sus pinturas, reflejos de sus obsesiones personales. Entre ellos hay uno que por su iconografía más abierta y universal, anticipatoria del por entonces lejano Arte Pop, tendrá un futuro fecundo en el cual se entrelazan versiones propias y ajenas. Estamos hablando del sofá *Labios de Mae West* diseñado en 1938 con la colaboración de Edward James y del cual se fabricaron unos pocos ejemplares [ME-262].
El sofá es una ampliación desmesurada de los carnosos labios de la actriz norteamericana Mae West que actúan respectivamente como asiento y respaldo. La cualidad única de la sensualidad del beso de una diva es transferida al placer del "amante menguante"[34] al reclinarse sobre los mullidos labios del sofá. Los labios rojos, fetiche surrealista recurrente, condensan una sensualidad doble, la propia y la cultural que los viste de un color vibrante con el cual se excita a los toros en la arena.

La inspiración de Dalí, mediada a través de una fotografía en blanco y negro de Mae West [AX-129], tiene probablemente su origen en una pintura de su

32 Prince, Richard, *Loc.Cit.* , [TA]

33 El bastón que usó durante décadas, perteneció a la actriz Sarah Bernhard. "La empuñadura exhibe la figura de una femenina bacante entre uvas y hojas de parra y la caña está confeccionada en bronce dorado. Este bastón acabó siendo un fetiche que usaba en la mayoría de las ocasiones en que teatralmente se enfrentaba al público o a los medios, y lo blandía como si conjurase el espíritu de la excelsa actriz para reforzar sus propias actuaciones". Llongueras, Lluís, *Dalí*, Ediciones B - Mexico, 2004, p.222

34 Título de un corto de 7 minutos dentro del film *Hable con Ella*, de Pedro Almodóvar en el cual el personaje principal por accidente es reducido de tamaño violentamente. La escena clave muestra el momento del amor entre él y su amada.

colega Man Ray titulada *A l'heure del'observatoire-Les Amoreux*[35], fechada en 1932-33, en la cual un par de inmensos labios flotan en el cielo dominando la horizontalidad de la tela [ME-264]. "Los labios rojos estaban suspendidos en un cielo grisáceo, sobre un paisaje crepuscular, con un observatorio y sus dos cúpulas que se dibujaban en el horizonte como pechos. Los labios recordaban con su tamaño a dos cuerpos estrechamente allegados"[36].
Prácticamente al mismo tiempo que Dalí, la impronta surrealista de Carlo Mollino incluye a los pies del baldaquino del dormitorio principal del apartamento para Giorgio Devalle (1938-39), entre velos, pieles y reflejos, un sofá de carnosos labios capitoneados en terciopelo rojo, probable homenaje al maestro catalán [ME-265].

La producción experimental del sofá *Labios de Mae West*, tuvo su continuación recién en 1971 con el sofá *Saliva-Lips* diseñado esta vez junto a un joven Oscar Tusquets Blanca [AX-130]. Es bastante probable que la invasión de muebles Pop de fines de la década del 1960 haya reabierto una puerta al maestro para reeditar su idea original. El sofá de 1938 fue un precioso antecedente para el movimiento y, de hecho, dio lugar al plagio del grupo Studio 65 con su sofá *Bocca* (1965)[ME-263].
Una vez materializados los labios, Tusquets sugiere a Dalí la posibilidad de reconstruir espacialmente el ambiente integral del collage *Rostro de Mae West, utilizable como apartamento surrealista* (1934-35)[AX-131], y en 1974 se toma la decisión del llevar adelante la idea en una de las salas del teatro-Museo Dalí de Figueres. Para concretar el proyecto con la mayor fidelidad posible, contactan al peluquero Lluís Llongueras quién será el encargado de fabricar una colosal peluca de 4,4 x 3,50 m, tomando como modelo el pequeño collage.
La fotografía en blanco y negro de uno de los primeros mitos sexuales de Hollywood, había dado lugar a la interpretación espacial de una onírica anatomía habitable, logrando menguar en nuestra imaginación hasta perdernos detrás de los cortinados de una imposible cabellera rubia y descansar sobre unos labios turgentes bajo la mirada parisina de la diva. Luego de 40 años el sueño es una realidad.
Moviéndonos con la inestabilidad propia de la dimensión onírica, recorremos un espacio cambiante que a nuestro paso se arma, desarma y rearma continuamente [AX-132]. Solo cuando espiamos el conjunto desde el lugar preciso, como por el hueco de una cerradura, el lente reductor reconstruye la escena del collage original. El ingenio de la puesta en escena tiene que ver fundamentalmente con un efecto de *trompe l'oeil*, análogo al que provoca la ilusión óptica de la galería de Borromini en el Palazzo Spada de Roma.
Sin embargo, no es para nada desestimable la incidencia que tiene el violento cambio de escala en el efecto de desorientación espacial provocada. No en vano la peluca de Mae West en el Teatro-Museo Dalí ha logrado ingresar gracias a sus imponentes dimensiones en el libro Guiness de récords mundiales como la mayor jamás fabricada.

SIMBIOSIS
Las piezas que Anish Kapoor realiza y exhibe habitualmente conforman siempre una especie de escenografía en la cual la coreografía del público ha sido previamente calculada. Ya sea presentando obras pequeñas o inmensas como el *Marsyas* de la sala de Turbinas de la nueva Tate Gallery de Londres [AX-133], Kapoor parece estar siempre a gusto con la atmósfera de evento-espectáculo que su trabajo suele provocar. Lo que estamos diciendo es un secreto a voces para quienes han tenido la oportunidad de disfrutar de alguna de sus

35 *A la hora del observatorio-Los Amantes*

36 Descripción de Man Ray de su obra *A l'heure de l'observatoire-Les amoreux*. Citado en Pérez Gauli, Juan Carlos *El cuerpo en venta: Relación entre arte y publicidad*, Guida Editori, 2000, p.275. La representación fetichista presente en la obra será transformada a su vez en fetiche, ya que Man Ray desarrollará a partir de ella toda una serie de composiciones fotográficas que la incluyen como telón de fondo de primeros planos cambiantes en los cuales ubica alternativamente estatuaria clásica, desnudos femeninos, etc.

exposiciones. Esta cualidad ambivalente entre arte de galería y espectáculo, entre escultura y arquitectura, entre expresión figurativa y abstracta, lo ha posicionado en un sitio ideal para ser convocado a desarrollar experiencias formales de diseño escenográfico.
Primero fue *Idomeneo* de Mozart para el Festival de Ópera de Glyndebourne (2003) y, recientemente, *Pelléas et Mélisande*, de Debussy, para la Ópera de *La Monnaie* de Bruselas (2008)[AX-136].
La escenografía que diseñó Kapoor para la ópera de Debussy está condensada en un único objeto protagonista, que ocupa el centro de la escena y gira despegado del suelo, como un astro sobre su propio eje, mostrando alternativamente al público sus distintas "fases". La pieza, compacta y de geometría cambiante, provoca transiciones desde lo volumétrico a lo laminar, de lo abierto a lo cerrado, de lo cóncavo a lo convexo, de lo centrífugo a lo centrípeto. Su forma recuerda simultáneamente a un huesito del sistema auditivo, a algún tipo de articulación ósea (¿ortopédica?), a un corazón, un útero, una flor o una vasija seccionada por su eje. Pero, como es habitual en Kapoor, la evocación figurativa no medra en absoluto su impecable precisión geométrica, consecuencia de un riguroso trabajo matemático y de la producción auxiliada por máquinas de control numérico computarizado
Cada cavidad, orificio, curva y contracurva del polisémico objeto escultórico, es explorado minuciosamente por los actores y utilizado estratégicamente para hilar la acción dramática.
Pero no es necesario fijar ni una figuración específica, ni una escala determinada. La intervención de Anish Kapoor se resume en el proyecto de un objeto multifuncional (bajo todos los niveles de interpretación posibles) cuyo tamaño se impone en la escena, pero cuya escala varía constantemente dependiendo del rol que desempeñe en cada momento de la trama.
La posibilidad de asignación de una determinada escala desde la imaginación se hace patente en el caso de la escenografía diseñada por Kapoor, ya que plantea de forma explícita una relación tan comprometida, ambivalente y simbiótica entre una realidad objetiva y otra simbólica: "las formas orgánicas se despliegan, encadenan, metamorfosean en una percepción en la que no quedan más que huellas diseminadas sobre un perfil simbólico. Sin embargo, ese perfil es muy real, sinusoide, enroscado, acorde a los sentimientos y las tensiones psicológicas que animan a los protagonistas del drama"[37].
Existe otro aspecto recurrente en las instalaciones de Anish Kapoor que vuelve a hacerse presente en la escenografía para *Pelléas y Melisanda*. Kapoor privilegia una vez más, el trabajo con una entidad plástica unitaria cuyas dimensiones parecen desafiar al contenedor espacial en el cual es ubicada. En este caso es el escenario del montaje de la ópera de Debussy el que es literalmente invadido por la presencia insoslayable del macro-objeto escenográfico. Este recurso es aplicado tanto en pequeñas salas de exposiciones como en espacios interiores de dimensiones descomunales como la sala de Turbinas de la Tate londinense. Sin importar cuales sean las dimensiones del contenedor, a las esculturas de Kapoor, el espacio parece ser nunca suficiente. Se acercan peligrosamente a sus bordes e incluso frecuentemente hacen contacto con ellos a efectos de abrir una puerta hacia otra dimensión, al más allá. Vienen a la memoria imágenes como la inmensa manzana verde de *La chambre d'ecoute* (1958) de Magritte [AX-135] o la transfiguración en flor roja que realiza poco después en *Le tombeau des luteurs* (ca.1960), o el paralelo tridimensional que proponen Claes Oldenburg y Coosje Van Bruggen con su *Dropped flower*[38] (flor caída, 2006)[AX-134], colonizando una de las salas históricas del Museo de Arte Contemporáneo del *Castello de Rivoli*. O

37 Legrand, Dominique; Martin, Serge, "Pelléas, Mélisande et Barbe-Bleue", reseña de la Ópera *Pelleas et Melisande* presentada en el Teatro La Monnaie de Bruselas, setiembre de 2008, disponible [en línea] en http://www.lesoir.be/culture/musiques/pelleas-melisande-et-barbe-2008-09-03-634590.shtml, [TA]

38 Hay toda una serie de obras en las cuales una flor roja presta su simbolismo, abrumando con sus dimensiones el marco espacial circundante. A *Le tombeau des luteurs* (ca.1960) de Magritte y la amapola *Dropped flower* (2006) de Oldenburg-Van Bruggen, podemos sumar *Rosa meditativa* (1958) de Salvador Dalí y *Red Poppy* (amapola roja, 1927) de Georgia O'Keeffe.

incluso la incomodidad sugerida por el inmenso *Boy* (1999) hiperrealista de Ron Mueck, en cuclillas dentro de los galpones del Arsenal de Venecia en la Bienal de Arte del 2001 [AX-142].

UNA MUÑECA RUSA

Craig Walsh es un amante de la manipulación de la escala como herramienta conceptual para el desarrollo de sus instalaciones multimedia. La descontextualización que la confrontación de dos escalas contrastantes provoca se convierte en instrumento esencial para que su trabajo evoque con eficiencia de comunicación toda otra serie de enfrentamientos y contradicciones presentes en nuestra sociedad.

Una de sus obras clave y también una de las más difundidas es *Cross-reference*, presentada a la Bienal de Arte Australiano de Adelaida en el año 2004.

En un rincón del conjunto de salas de la *Art Gallery of South Australia* una puerta se entreabre. Por su abertura espiamos el mundo exterior y desde ella somos a su vez espiados [AX-137]. Nada parecería estar alejado del orden racional y esperable si no fuera por el hecho de que quienes nos escudriñan son gigantes. En otra zona de la ciudad, en medio de la celebración del *Big Day Out Music Festival*, el público que viene y va se encuentra por azar con una pequeña "escultura" ubicada sobre un pedestal al aire libre: un modelo a escala de la *Art Gallery of South Australia*, que incluye reproducciones miniaturizadas de las obras de arte, de sus visitantes… y de la puerta entreabierta.

La curiosidad natural de la audiencia de festival hace que muchos se detengan y acerquen al modelo para investigar su interior. Desde dentro una cámara oculta registra en una filmación ambiental continua todo los movimientos. Esta filmación es entonces proyectada permanentemente en el espacio que libera la puerta real al entreabrirse al interior de la galería de arte.

Partiendo de un recurso tan sencillo, el resultado es francamente sorprendente. En las dos "locaciones" involucradas, tanto en el festival de música como en la galería de arte, dos escalas muy diferentes son puestas en diálogo. Solo cambia el lugar del extremo escalar que oportunamente ocupamos. En la galería somos liliputienses y en el festival, habitantes de Brobdingnag.

Es particularmente intimidante la sensación de estar recorriendo tranquilamente la galería y ver como esos seres gigantes que deambulan fuera, se detienen, acercan sus rostros –que apenas caben en el marco de la" puerta"– y gesticulan con sus inmensas cejas, ojos, bocas y dientes amenazantes.

Algo entendible si pensamos por ejemplo en las observaciones que hace Lemuel Gulliver sobre como cambia radicalmente la percepción de las cosas cuando se ven de cerca, incluso tratándose de objetos del deseo: "Era una protuberancia que se proyectaba casi dos metros hacia fuera, y su circunferencia tendría no menos de cinco. El pezón era como la mitad del tamaño de mi cabeza, y el tono, tanto de éste como de la mama, tan multicolor por sus lunares, granos y pecas, que nada podría parecer más nauseabundo"[39]. A uno y otro lado del espejo somos los mismos pero la brecha escalar nos separa irremediablemente. La realidad, vista al microscopio, es otra.

La propuesta será reeditada al año siguiente en la Trienal Internacional de Arte de Yokohama para la cual se realiza un modelo de uno de los galpones de la Trienal y se lo ubica en una zona de alto flujo turístico en la zona del puerto. En el 2007 esta misma maqueta saldría en gira como parte de la *Touring Asialink Exhibition* (exposición de videoarte australiano). Esta vez el modelo pasó a ocupar el centro de la sala de exposiciones, y las cámaras, ocultas en su interior, registraron en circuito cerrado a los visitantes mientras espiaban su interior, proyectando en simultáneo las

39 Swift, Jonathan, "Viaje a Brobdingnag", Libro segundo, Capítulo V, en *Los Viajes de Gulliver*, Unidad Editorial S.A., Madrid, 1999, (edición original 1726), p84

imágenes sobre las paredes del recinto en penumbras. A la confrontación de escalas que el proyecto *Cross-reference* instaló desde un inicio, se suma en esta oportunidad una nueva capa, una nueva complejidad en su lectura. Ahora las escalas involucradas no refieren a sitios diferentes. Todas las escalas se activan simultáneamente y en el mismo lugar, una dentro de otra. Los movimientos son concéntricos y las proyecciones inquietantes. Somos pequeños personajes dentro de una gigantesca maqueta que estudian una realidad aún más pequeña que discurre dentro de un diminuto modelo, mientras que desde el exterior somos a su vez observados. Nada puede asegurarnos que la cadena especular termine allí. Es probable que hacia dentro y hacia fuera nuevas universos escalares se sigan sucediendo, dando vida a una inconmensurable muñeca rusa.
A la sugestión de convivencia de dimensiones escalares paralelas, se suma ahora la ilusión de que las dimensiones que se suceden como capas de una eterna cebolla, son en realidad, la misma. El interior y exterior se confunden en un ciclo sin fin. No hay quién comande la referencia escalar ya que somos, conceptualmente, contenedores y contenido.

LAS DIMENSIONES DEL CUERPO, RON MUECK

Padres e hijos

Una exposición de Ron Mueck tiene la capacidad de enfrentarnos simultáneamente al conjunto de sensaciones que seguramente deben haber vivido los protagonistas de *El increíble hombre menguante* de Jack Arnold. Tanto desde la experiencia de Scott, el protagonista, que se encoge día a día y que ve como las personas a su alrededor se convierten gradualmente en gigantes, como desde el punto de vista de Louise, su esposa, que lo ve empequeñecer irremediablemente.
Mueck es por estos días el último eslabón de la serie de escultores hiperrealistas que nos acompañan desde el apogeo del Arte Pop. A diferencia de los pioneros como Duane Hanson, John de Andrea o George Segal, Ron Mueck decide abandonar la escala real y experimentar con su alteración, al tiempo que perfecciona técnicamente, de un modo admirable, el realismo de los detalles más ínfimos e íntimos de sus personajes, por lo general desnudos frente al mundo. Con una carrera corta en el mundo del arte (que dio comienzos a mediados de la década de 1990), pero con profusos antecedentes como integrante del equipo de arte de *El Show de los Muppets* y *Plaza Sésamo* y como experto en efectos especiales en la industria cinematográfica, los trabajos de Mueck han sido recibidos con enorme éxito de público en galerías y museos en todo el mundo[40].
La reproducción de los cuerpos es asombrosamente fidedigna, cabellos, vello corporal, poros, pecas, pliegues e imperfecciones nos remiten al mundo real, al tiempo que su escala nos distancia de él. El distanciamiento de la escala conduce a un distanciamiento en la observación. Las variaciones dimensionales, que evitan puntualmente la escala real, provocan una sorpresa que va acompañada de aprensión, respeto, y de un preventivo paso atrás frente a las grandes figuras [AX-142], o de la necesidad inversa de aproximación (ver para creer), movidos por la curiosidad y la ternura, en las más pequeñas [AX-141].
Las relaciones dimensionales entre padres e hijos, entre adultez e infancia son evocadas de forma múltiple por las distintas esculturas. Somos pequeños seres indefensos en una tierra de gigantes en la cual una niña recién nacida (*Girl*, 2006) mide 5 metros de largo [AX-145]; nos enfrentamos a la maternidad desde las dimensiones de un niño ante los 2,60 metros de la imponente mujer embarazada (2002) de pie [AX-143]; desde nuestra dimensión, proyectamos sobre la madre de *Mother and Child* (24 x 89 x 38 cm, 2001) el mismo sentido de protección que ella sobre su bebé recién parido y con el cordón umbilical

40 Entre los cuales se encuentra El Millenium Dome (1999), la 49ª Bienal de Arte de Venecia (2001), la Galería Nacional de Londres (2003), la Fundación Cartier de París (2005), el Museo de Arte de Brooklyn (2006), el Museo de Arte Moderno de Fort Worth, Texas (2007) y el Museo de Arte Contemporáneo de Kanazawa (2008)

aún intacto [AX-144]; somos padres de nuestros padres como Mueck con su *Dead Dad* (2001) realizado a la tercera parte de su tamaño natural.
En grupo o en soledad, los personajes de Mueck, por su gestualidad corporal y expresión, parecen estar siempre ensimismados en sus propios universos interiores. Ésta es otra forma más de distanciamiento impuesta ante el público. Aisladas en sus pensamientos, las figuras, que por su materialización precisa simulan estar prontas a cobrar vida, parecen no advertir nuestra presencia. Nos trasformamos así en *voyeurs* invisibles de mundos escalares ajenos, detenidos en el tiempo.
Los Eames, entusiastas confesos de los universos que se abren ante nuevas percepciones de escala, reflexionan de este modo sobre "el más famoso de los viajeros que hayan recorrido las potencias de diez": "Gulliver ve el mundo liliputiense como a distancia; la precisa para, pongamos por caso, quedar admirado por la elegancia con que una hebra invisible enfila una aguja no menos invisible. A los gigantes, Gulliver los ve como a través de un microscopio. Sus artefactos mas elegantes le parecen burdos; sus cuerpos mismos, absurdos y groseros al contemplarlos demasiado de cerca"[41].

Gritos y susurros
Estableciendo un paralelismo con la arquitectura, lo mismo podría sucedernos por ejemplo, con la fascinación hipnótica de los detalles de Carlo Scarpa o los asombrosos mega-detalles de algunas superestructuras de ingeniería, como la *Falkirk Wheel*, gracias a los cuales ha expandido su función como articuladora del desnivel de 35 metros entre dos canales históricos de la zona de Glasgow, y opera hoy día como una importante atracción turística: el primer y único ascensor por rotación de embarcaciones en el mundo. Así como las pequeñas y cautivantes articulaciones de la obra de Scarpa se idolatran en voz baja [AX-149], la espectacularidad de obras como la *Falkirk Wheel* [AX-148], no pueden menos que suscitar gritos de admiración.

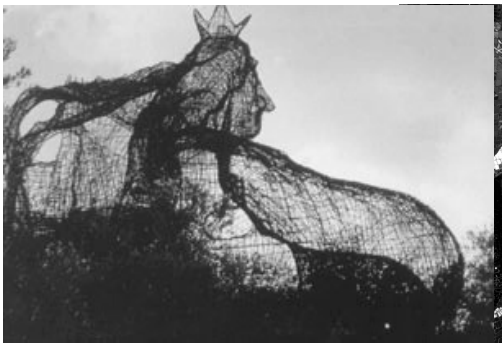
41 Morrison, Philip & Phylis; Eames, Charles & Ray, Potencias de diez, sobre el tamaño relativo de los objetos en ele universo, Prensa Científica, Barcelona, 1984 (edición castellana de la original de 1982 que plasma en papel los contenidos del film homónimo de los Eames), p.6

[AX-122]

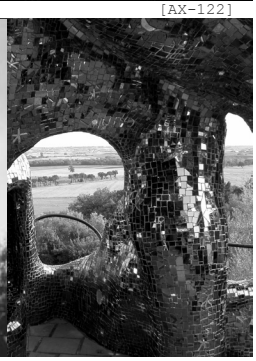
Nikki De Saint Phalle: *El Jardín del Tarot*, Italia, 1979-1998

[AX-122,123] *La Emperatriz*, pabellón terminado y malla metáica moldeada antes de recibir la proyección de hormigón.

[AX-124] Los pabellones están completamente revestidos con cerámicas vidriadas de artesano local inspiradas en el *trenkadis* catalán de Gaudí



[AX-123]



[AX-124]

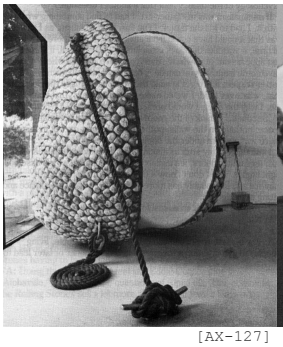
[AX-125]

[AX-126]

Vito Acconci:

[AX-125,126] *Adjustable Wall Bras*, Galería B. Gladstone, NY, 1990-91
Revoque, acero, lienzo, iluminación y sonido integrados

[AX-127,128] *Convertible Clam Shelter*, 1990
Fibra de vidrio, conchas marinas, acero, soga, iluminación y sonido integrados



[AX-127]

[AX-128]

[AX-129]

[AX-130]

[AX-131]

[AX-129] Fotografía de Mae West tomada como base del collage de Dalí de 1934-35

[AX-130] Salvador Dalí, Oscar Tusquets Blanca: el maestro y el joven arquitecto frente a su Sofá *Saliva-Lips*, 1971

Salvador Dalí:

[AX-131] *Rostro de Mae West, utilizable como apartamento surrealista*, 1934-35

[AX-132]

[AX-132] *Trompe l'oeil* que reconstruye la imágen del collage en el Museo Dalí de Figueras
Vista al recorrer la sala de la instalación. Al observarlo desde un punto de vista determinado y a través de un lente gran angular la imagen de la obra se compone con precisión

[AX-133]

[AX-136]

[AX-135]

Anish Kapoor:

[AX-133] *Marsyas*, 2002, sala de máquinas, Tate Gallery, Londres

[AX-136] Escenografía *Pelléas et Mellisande*, Ópera *La Monnaie*, Bruselas, 2008

[AX-134] Claes Oldenburg, Coosje Van Bruggen: *Dropped flower*, 2006, Castello de Rivoli

[AX-135] René Magritte: *La chambre d'ecoute*, 1958

[AX-137]

[AX-138]

Craig Walsh:

[AX-137] *Cross-Reference*, 2004, Bienal de Arte Australiano, Adelaide
[AX-138] In Perspective, 2000, Brisbane

[AX-139]

[AX-142]

[AX-140]

[AX-143]

[AX-141]

[AX-144]

Ron Mueck: obras en Resina polyester coloreada sobre fibra de vidrio

[AX-139] *Mask II*, 2001, autoretrato de la cabeza durmiente del artista
77.2 x 118.1 x 85.1 cm

[AX-142] *Boy*, 2001, en oportunidad de ser exhibido por primera vez en la Bienal de Arte de Venezia,
4,90 x 4,90 x 2,50 *m*

[AX-140] *In bed*, 2005, el artista durante la ultimación de detalles previos a la inauguración de la exposición
1,61 x 6,49 x 3,95 m

[AX-143] *Pregnant Woman*, 2002
252 x 78 x 72 cm

[AX-141] *Spooning Couple*, 2005, el artista retocando la pequeña escultura
14 x 65 x 35cm

[AX-144] *Mother and Child*, 2001
24 x 39 x 81 cm

[AX-145]

[AX-146]

[AX-147]

[AX-148]

[AX-149]

Ron Mueck: obras en Resina polyester coloreada sobre fibra de vidrio

[AX-145] *Girl*, 2006
Largo, 5 m

[AX-146] *Two Women*, 2005
85.1 x 47.9 x 38.1 cm

[AX-147] *Sin título (Big Man)*, 2002
2,03 x 1,20 x 2,04 m

[AX-148] *Falkirk Wheel*, Glasgaow, 2002: único ascensor por rotaión de embarcaciones. Salva un desnivel de aguas de 35 m

[AX-149] Carlo Scarpa: *Banca Nazionale del Lavoro*, Verona, detalle de la fachada

EL VIENTRE DEL ARQUITECTO,

EL VIENTRE DEL ESCULTOR

La mirada de Chillida

Chillida esculpe, pinta y dibuja. Cada ámbito de trabajo se entrelaza estrechamente con todos los demás, pero también posee su energía singular. Los dibujos de Eduardo Chillida no son, por lo regular, bocetos de sus esculturas por las cuales es más ampliamente conocido. Son universos experimentales en sí mismos que surgen de las mismas inquietudes pero que van trazando –literalmente- su propio camino.
Las manos que Chillida dibuja son probablemente el único repertorio figurativo de entidad reconocible en su extensa obra. A través de sus manos, de la representación de sus manos, incompletas, cerradas en puños, apenas entreabiertas, solas o en comunión, expresa su necesidad de asir el espacio y define su carácter maleable y profundamente humano. El pequeño retazo de espacio que la mano atrapa, aún fugazmente, representa todo el universo escultórico de Chillida que, en su abstracción manifiesta, no abandona jamás su orgánica gestualidad [AX-150].

Chillida nos acerca al sentido más profundo de su búsqueda espacial cuando precisa: *"No hablo del espacio que esta fuera de la forma, que rodea al volumen, y en el cual viven las formas, sino que hablo del espacio que las formas crean, que vive en ellas y que es tanto mas activo cuanto mas oculto actúa"*[42].
El vacío entre formas, el espacio intersticial es el verdadero objetivo tras la manipulación amable, cómplice, y nunca invasiva que hace de la materia, sea esta papel, alabastro, hierro o cerámica.

Las ideas y conceptos centrales en torno a los cuales Chillida desarrolla su investigación plástica son esenciales a la existencia humana y por lo tanto no pertenecen a un rango escalar determinado. Forman parte de un universo espacial que reverbera en todas y cada una de las escalas de observación que configuran nuestro entorno.
Por eso su obra es tan metafísica como física.
Chillida se expresa con sutiles matices, pero también con fuertes contrastes -blanco y negro en su obra gráfica- que representan una interacción elemental y primitiva en la cual la materia se hace espacio y el espacio materia.

Cuando Chillida sustituye la cola como elemento físico de unión de las piezas de un *collage*, por hilos que cosen en el aire los trozos de papel de sus *gravitaciones*, está inyectando espacio en una composición tradicionalmente bidimensional. Está poniendo en valor el "espacio entre", aún cuando su magnitud pueda parecer insignificante.
En sus piezas gráficas, dibujos o grabados, Chillida nos conduce al descubrimiento de universos espaciales mínimos hechos de bordes rasgados, gofrados de relieves ligeros, de la textura del papel, de los delgados intersticios entre sus delgadas láminas, de sombras leves, de perforaciones que revelan orografías de estratos sutiles [AX-153].

En sus pequeñas esculturas de alabastro confluye la fluidez espacial del espacio atrapado en la piedra con la permeablidad generosa y etérea de su masa [AX-155].
Entre los dedos de las férreas garras del *Peine de los vientos* fluyen ráfagas

42 Palabras de Eduardo Chillida citadas sin fuente de procedencia en: Madrileños, Sol; Sancho Osinaga, Juan, "La paradoja del vacío", Circo nº 06, 1993. Circo es una publicación digital a cargo del estudio español de Luis M. Mansilla y Emilio Tuñón, disponible [en línea] en http://www.mansilla-tunon.com/circo/circo.html

de viento y agua pulverizada de la Bahía de La Concha en San Sebastián [AX-151].
La oportunidad de trabajar junto a Peña Ganchegui en el proyecto de la *Plaza de los Fueros* de Vittoria-Gasteiz [AX-154], (1979) sirve a Chillida para conquistar una nueva escala en su exploración espacial. El espacio entre las dos cotas de la plaza es erosionado por desfiladeros que aumentan violentamente los hallazgos espaciales de sus piezas en hierro, algunas de las cuales son ubicadas en el interior mismo de las gargantas abiertas en la masa cerámica de mampuestos.
Muchos años después, un nuevo e inesperado rango escalar conquistará la imaginación de Chillida al esculpir el espacio interior de una montaña. El proyecto Tindaya [AX-156] desafía todos los límites dimensionales conocidos y se presenta con la misma naturalidad que sus piezas más pequeñas. Es que, aunque tal vez resulte difícil de entender, el proyecto canario es tan solo una manifestación extrema de su ambición plástica de trascendencia ensayada en obras creadas con materiales y a escalas diversas.

La misma definición tenue pero firme que captura en el espacio en el hueco de la mano y lo deja fluir entre sus dedos, es la que permea la luz a través de la masa esculpida de alabastro, la que se escurre entre las hojas delicadamente hiladas de sus *gravitaciones* en homenaje a Bach, la que captura sin clausura el espacio del ángulo de la *Plaza de los Fueros*, la que baña de luz la descomunal nave a excavar en la masa geológica de Tindaya.
Eduardo Chillida sabe que la escala no es inocua y actúa conscientemente cuando explora sus extremos más distantes persiguiendo una universalización, también dimensional, de su investigación plástica y existencial.

Eduardo Chillida:

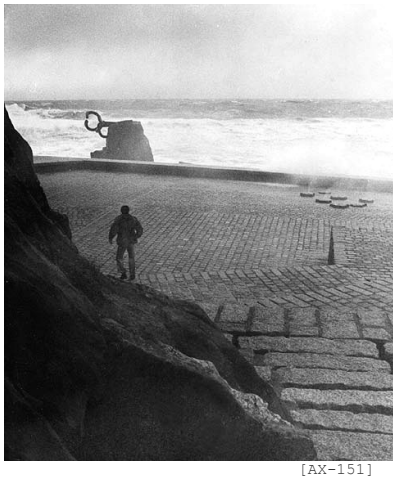
[AX-150] *Manos*, 1995, detalle
Dibujo de mano, 16,7 x 27,3 cms
(completo)

[AX-151] *Peine de los vientos, Plaza del Tenis*, Donostia 1975, con Arq. Peña Ganchegui

[AX-152] *Elogio del agua*, 1987, Parque de la Crueta del Coll, Barcelona
Hormigón, 460 x 660 x 460 cms

[AX-153] Elogio del agua
Dibujo, tinta sobre papel recortado y cosido

[AX-150]


[AX-151]

[AX-152]

[AX-153]

Eduardo Chillida

[AX-154] *Plaza de los fueros*, Vittoria-Gasteiz, 1979, con Arq. Peña Ganchegui, Vista aérea general de la plaza

[AX-155] *Mendi Huts*, 1984
pequeña escultura en Alabastro

[AX-156] *Proyecto Tindaya*, el colosal espacio interior abierto en el interior de la montaña

[AX-157] Detalle de una escultura de Chillida en hierro dentro de la propuesta arquitectónica-espacial-escultórica del propio artista en la *Plaza de los fueros*

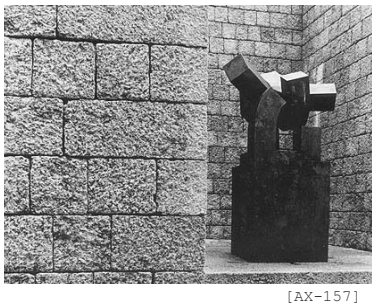
[AX-158] El espacio Chillida en la proa de la *Plaza de los fueros*

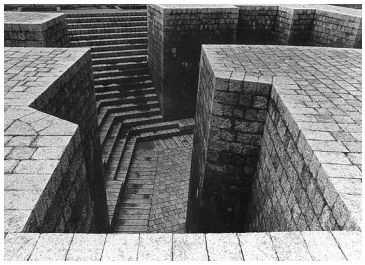
[AX-159] Detalle de escultura en los jardines del Museo Chillida Leku

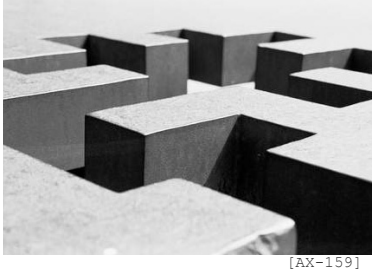
[AX-154]

[AX-155]

[AX-156]


[AX-157]


[AX-158]


[AX-159]

DEL OBJETO A LA ARQUITECTURA
Textos testimoniales

(ver ilustraciones en MANIPULACIÓN DE LA ESCALA, pp 247-257)

OBJETOS AUMENTADOS DE TAMAÑO

Ant view

El acercamiento, con el consecuente aumento de las dimensiones relativas de lo observado, es una de las acciones primarias e instintivas del ser humano ante su curiosidad por el mundo que le rodea. Es emocionante presenciar el instante en que un niño descubre mundos dentro de su mundo, cuando por accidente tropieza y ante sus ojos, ahora rasantes al suelo, descubre un sendero de hormigas y se da cuenta que también ellas tienen cabeza y extremidades, que caminan despacio o corren, que cargan pedacitos de hojas o minúsculas ramitas en su espaldas.
El establecimiento del paralelo entre universos imbricados uno dentro de otro con existencia simultánea, alimenta en nuestra imaginación la posibilidad de manipular la escala de la realidad y elaborar hipótesis de cambios dimensionales que reformulen el mundo tal y como lo conocemos.
Luego desembarcan las lupas, los microscopios y todo el bagaje técnológico de la ciencia a auxiliarnos en la ampliación de nuestros limitados horizontes visuales biológicos.

Lupa pop

Aumentar de tamaño una simple lámparilla incandescente puede ser el detonante del diseño de una luminaria (*Bulb,* Ingo Maurer, 1966). Cambiar de escala una lámpara articulada de escritorio puede ser al mismo tiempo el acto de concepción de una sorprendente luminaria de pie (*Moloch*, Gaetano Pesce, 1971). Un guante de béisbol tiene lo necesario – el gesto acogedor de la mano y el cuero como material característico- para que, *zoom* mediante, se transforme en una cómodo sillón (*Poltrona Joe*, De Pas - D'Urbino – Lomazzi, 1970). Un pequeño fragmento de césped para gigantes puede ser interpretado como un confortable lugar sobre el cual tenderse (*Pratone*, Gruppo Strum, 1966). Un par de inmensos y voluptuosos labios pueden materializar nuestras fantasías y brindarnos al mismo tiempo un placentero descanso (sofá *Labios*, Salvador Dalí – Oscar Tisquets, 1972). Otros objetos fetiches del surrealismo, como la manzana y el bombín de René Magritte pueden, adecuadamente escalados, convertirse en un mullido asiento (Roberto Matta Echauren, *MAgriTTA*, 1970). George Lois diseña en 1969 la cubierta de la edición de mayo de la revista masculina *Esquire* en la que un desesperado Andy Warhol sucumbe dentro de uno de sus motivos míticos: una lata de sopa *Campbells*[43] . Poco después Studio Simon diseñará, también a partir de una versión ampliada de este objeto, un práctico taburete-contenedor (Homenaje a Warhol, 1971).

Este proceso multiplicador de interpretaciones y lecturas, puede incluso desarrollarse al interno de la obra de un mismo diseñador. Verner Panton diseñaba en 1968 su hoy icónica silla *Panton*, que en un único gesto colorido, plástico y curvilíneo reformulaba el hallazgo formalde la silla Zigzag (1934) de Gerrit Rietveld. Pocos años después, un aumento de escala trasforma su signo inconfundible en un asiento a dos niveles (*Two level seat,* 1973) .

Las fechas y los autores confirman la esperada filiación pop de esta serie de proyectos. La cultura pop, heredera del dadaísmo y el surrealismo, elabora

43 Esta cubierta integra en el presente la colección del Museo de Arte Moderno de Nueva York

un lenguaje directo pero que al mismo tiempo refleja las complejidades de una sociedad nueva en la cual dominan los medios de comunicación. Es la cultura del espectáculo, destinada a un público consumidor, que desborda información visual y que es capaz de vincular los hechos y las imágenes más dispares para alimentar su voraz apetito iconológico. Productora de imágenes irónicas, estimulantes y trasgresoras que fusionan desprejuiciadamente las esferas culta y popular. Una cultura que encuentra en la recontextualización crítica de todo cuanto nos rodea una de sus estrategias preferidas, y que recurre paradigmáticamente al extrañamiento escalar como recurso de proyecto.

Hoy como ayer

La cultura pop ha liberado ataduras que en nuestra sociedad contemporánea todavía conservan sentido y oportunidad.
De hecho, el interés que despertó el Arte Pop en la exploración de violentos cambios de escala capaces de poner en evidencia y resignificar realidades que por cotidianas pasaban inadvertidas, permanece intacto, probablemente porque su efecto radica en cualidades inherentes al ser humano más que en coyunturas sociales y culturales.

Masanori Umeda recupera la fantasía de habitar cálices florales cuando diseña sus butacas Rosa (*Rose*, 1990) y Lirio (*Getsuen*, 1990). Eero Aarnio hace crecer un pequeño tornillo hasta convertirlo en una mesa auxiliar (Mesa *Screw*, 1992).
El estudio alemán de diseño Franke+Steiner propone un sistema de equipamiento flexible y cambiante para áreas públicas al que bautizan *Furniture Playstation* (2000), agigantando la placa de un circuito eléctrónico con sus correspondientes resistencias y transistores. De la convivencia cotidiana con el teclado del ordenador, Alex Garnett y Naoko Koyama crean *FUNkey* (2003), un taburete apilable construido a imagen y semejanza de algunas de sus teclas.
La suavidad de los pequeños cantos rodados erosionados por el mar es recuperada por Stéphanie Marin en sus *Livingstones* (2004) de espuma revestida en textiles de pura lana vírgen, que con sus nueve modelos de grandes "piedras" recrean un paisaje tan fantástico como confortable para sentarse en reunión informal. *Lace fence* aprovecha la estructura tramada del simple tejido industrial de malla de alambre para crear una cerca de encaje digna de la tradición artesanal holandesa (Joep Verhoeven para el Estudio Demakersvan, 2005)
En el catálogo de la exposición *Cocos, copias y coincidencias*[44], Juli Capella reseña una experiencia didáctica desarrollada en la Universitá del Progetto de Milán por el profesor Paolo Bertoni, en la cual se proponía a los estudiantes, trabajar sobre varios objetos diseñados por Philippe Starck, modificando sus dimensiones y reinterpretando su función. Como resultado, el exprimidor *Juicy Salif* (1990) se convirtió en un taburete, el hervidor *Hot Bertaa* (1990) en un paragüero, y su cepillo de dientes (1989), cuya silueta se inspira, sin ocultarlo, en la escultura *Pájaro en el espacio* (1933) de Constantin Brancusi, en un limpiador de inodoros.
El propio Starck contribuye a la interpretación escalar de objetos existentes como germen fundante de procesos de proyecto. Una gigantesca muela servirá de imagen para su taburete *Diente* (2005). En el *Hotel St. Martins Lane* (Londres, 1995), podemos ver su dorada presencia poblando el hall principal junto a inmensas piezas de ajedrez, un colosal florero y una enorme butaca estilo imperio.
La *Fábrica Laguiole* (1987) coronará su nave industrial con el filo de una enorme cuchilla metálica como las que produce en su interior. La firma alemana *Duravit*, productora de aparatos sanitarios, incorporará un inmenso inodoro-balcón al diseño de su sede en Hornburg (2004).

44 Capella, Juli; Úbeda, Ramón, *COCOS, copias y coincidencias*, catálogo de exposición, Editorial Electa, Barcelona, diciembre 2003

OBJETOS COLOSALES

Coloso

Desde el Coloso de Rodas al presente parecería que nada hubiera cambiado. El culto histórico a la dimensión física como signo de grandeza aparece como una invariante histórica que trasciende tiempo y espacio. De la magnificencia del pasado nos quedan múltiples testimonios, aunque muchas veces fragmentarios como los restos de la estatua acrolita de Constantino conservados en el patio de los Museos Capitolinos de Roma. La proximidad física y la distancia escalar entre nuestro cuerpo y el del coloso, la similitud y la diferencia, alimentan el efecto de contraste. Una cabeza, una mano un pie, una rodilla, aún por separado –y tal vez por este mismo motivo más intensamente- nos revelan el carácter impositivo e imponente de su presencia colosal.

Los fragmentos análogos que recrea Alessandro Mendini en sus series *Mobili da Uomo* e *Nuovi Mobili da Uomo* (para Bisazza, 1997-2005); la mano de Mario Irarrazábal emergiendo del suelo seco del desierto de Atacama (Antofagasta, 1992); las rodillas de Oldenburg (*London Knees*, 1966); las piernas-rascacielos imaginados por Ico Parisi (dibujo incluido en la muestra *Architettura Dopo*, 1985); y el conjunto de rascacielos reunidos en plegaria dibujados por Salvador Dalí; son todas reverberaciones contemporáneas del antiguo gesto ritual.

[Objetos aumentados de tamaño] aumentados de tamaño

Los cantos rodados que equipan el espacio de reunión doméstica de Smarin Design pueden crecer hasta límites inesperados y dar lugar, por ejemplo, a un enorme complejo cultural. Es el caso de la propuesta presentada por Francois Blanciak al concurso internacional de diseño del *Taipei Performing Arts Center* (2008), cuya imagen no hace concesión tectónica alguna con la analogía original. El conjunto de gráficos que acompañan la presentación sorprenden por la figuración radical que proponen: cuatro descomunales cantos rodados apilados, según su tamaño, uno sobre otro.
Los cálices florales de Umeda reaparecen como imponente presencia escultórica urbana en la *Floralis Generica* de Eduardo Catalano (Buenos Aires, 2002); integrados a la parafernalia icónica de Dubai en el proyecto original para el *Palm Trump International Hotel and Tower;* o como un gigantesco nenúfar que florece en medio del lago de Lucerna (Pabellón flotante CH91, Santiago Calatrava, 1989).
Aunque pudiera parece una broma, una torre de 254 metros de altura y 48 pisos, representando a escala gigantesca y en detalle una tradicional lámpara de aceite, podría llegar a construirse en la ciudad china de Guzhen, principal productora de aparatos de iluminación en todo el territorio chino.

El más grande del mundo

La *Century Giant Lamp Tower*, tal y como fue bautizado el proyecto, integra conceptualmente el grupo de los colosos de ruta, vinculados a la difusión de emblemas populares de la cultura, la producción o el comercio, que anuncian al mundo la existencia de parajes y poblaciones perdidas en el mapa, anclando su identidad en la posesión de algunos de los objetos más grandes del mundo.

Esta tradición es heredera directa de una tipología habitual en las presentaciones de los pabellones en las ferias y exposiciones universales, en las que la grandeza de las instituciones o emprendimientos era asociada directamente a la imponencia dimensional con la que sus productos y pabellones eran presentados.
Para la *Exposición Universal Colombina de Chicago* (1893), la Michigan Stove Co. presentó la cocina más grande del mundo: una réplica –tallada en madera- de la cocina *Garland* de 8 metros de altura. En 1915 la empresa Underwood exhibe en la Exposición Internacional Panamá-Pacific de san Francisco, una gigantesca máquina de escribir de 14 toneladas de peso, reproducción a

escala de la que la firma ponía a disposición en el mercado ("The machine you will eventually buy"[45]). El Pabellón de la Nacional Cash Register en la Exposición Internacional de Nueva York de 1939, contabilizaba en el visor de una enorme caja registradora el número de visitantes diarios. En la Exposición Universal de Nueva York de 1965 el pabellón IBM (Kevin Roche, John Dinkeloo) materializaba una una gran bola tipográfica de máquina de escribir que albergaba en su interior una sala de espectáculos, mientras que el de Chrysler era un inmenso motor y la rueda gigante de la feria se presentaba bajo la forma de una enorme llanta de la US Rubber Royal Tires Co..

Este conjunto de ejemplos conforma la vertiente popular del gigantismo figurativo, consonante con muchos de los casos recogidos por Robert Venturi en *Aprendiendo de Las Vegas*. Mientras, la vertiente culta se reconoce con claridad en las piezas urbanas de Claes Oldenburg y Coosje Van Bruggen y en la nueva monumentalidad icónica de la arquitectura.

Escala arquitectónica y expresión objetual

Así como algunas arquitecturas contemporáneas reencuentran, luego de mucho tiempo, el placer de la figuración de las iconografías explícitas, dentro del dominante eclecticismo lingüístico actual también hay espacio para arquitecturas que exploran, cada vez con mayor radicalidad, en la objetualización de su expresión.

Ausencia o minimización absoluta de aberturas o de cualquier otro signo que desafíe, desde su expesión histórica e intrínseca, la impronta objetual del edificio. Pieles recurrentemente continuas y homogéneas que definen inmensos volúmenes en ausencia de juntas aparentes. Cajas mudas y anónimas apiladas unas sobre otras. Perforaciones y arcos cuyas dimensiones desafían la tectónica estructural natural y esperable. Equilibrios inestables que rivalizan con las leyes de la gravedad. Exageración dimensional: más grande, más extenso, más alto, más delgado, más costoso, etc. *Gadgets* colosales que hacen ostentación de virtuosismos tecnológicos, innovación material, automatización de movimientos, originalidad y *status* de consumo.

Empaquetar, envolver, cubrir, tapar, atar, son acciones unitarias y cotidianas que practicamos sobre objetos, pero bastante improbables aplicadas a componentes del paisaje natural o urbano.

Cuando Christo y Jeanne Claude embalan edificios y, puentes, cubren ríos y cercan islas, equiparan automáticamente sus inmensas presencias con la de los objetos. Juegan con sus escalas sin vulnerar su tamaño, transformando la improbabilidad en posibilidad cierta.

Un cubo oxidado flota en medio del lago a cierta distancia. Es grande aunque no sabemos cuanto. No hay en la inmensidad de la superficie lacustre referencias dimensionales claras. Para peor la mole geométrica aparece ante nosotros pura y hermética. No hay aberturas, no hay evidencia de escala humana. Es un inmenso objeto en el paisaje, "...un espejismo... templo?... plataforma técnica?... observatorio?"[46] (Jean Nouvel, *Monolito*, Morat, Suiza, 2002).

Otro cubo, blanco, liso y de 12 metros de lado es proyectado por Aldo Rossi como Monumento de la resistencia de Cuneo en 1962. "El inmenso objeto no está cimentado en la tierra sino solo apoyado en ella; no ha sido edificado, sino colocado allí, transportado a su nueva situación desde el ignorado lugar en que fue concebido"[47]. Su idealismo objetual de perfecta geometría y hermética clausura recuerda el diseño de un precioso y práctico cenicero de manos de Bruno Munari. Una vez dentro del monumento, el tiempo parece

45 Slogan utilizado en oportunidad de la Exposición de San Francisco. El mismo recurso de agigantamiento de su producto estrella será utilizado nuevamente para la Exposición Universal de Nueva York de 1939.

46 Pequeño fragmento de la descripción del propio Jean Nouvel de su obra, *Monolito*, levantada en Morat, en el año 2002 con motivo de la Exposición Internacional Suiza. Disponible [en línea] en www.jeannouvel.com/, [TA]

47 Lahuerta, Juan José, "Personajes de Aldo Rossi", en Carrer de la ciutat 12, 1980

detenerse y la noción de realidad, espacio y escala, desdibujarse.

La ventana, o mejor dicho el espacio enmarcado, es el motivo central de un par de proyectos de vivienda colectiva del estudio MVRDV. Por un lado el edificio *El Mirador* en Madrid (2005) y por otro el edificio *Parkrand* en Amsterdam (2006). En ambos, la interpretación colectiva del espacio individual de la ventana, es realizada a partir de una ampliación súbita e inesperada de sus dimensiones habituales. No es por cierto la única vez que es estudio desafía la definición de componentes y estructuras arquitectónicos tradicionales. La configuración aporticada mínima tipo mesa del edificio par la *Colección Boijmans*, el apilado inestable de "cajas y enseres" dispares de la *Ópera de Oslo* [1.14/42], son ejemplos claros de lecturas objetuales introducidas en el proceso de proyecto a partir de la manipulación escalar de arquetipos formales.
Como hongos después de la lluvia surgen proyectos concebidos a partir del apilado más o menos estructurado, más o menos informal, de cajas. Cajas de embalaje como con las que Sejima jugaba en su infancia y que, junto a la normativa histórica de escalonamientos de las construcciones en altura de Nueva York, inspiraron la articulación volumétrica del *Nuevo Museo de Arte Contemporáneo* de la ciudad (2007). Cajas que pivotan con libertad en torno a un eje central como las del edificio del *Banco Central Europeo* en Frankfurt (Dominique Perrault, 2003). Cajas enhebradas de forma alternada a uno y otro lado del eje y núcleo central del proyecto de rascacielos ubicado en el 80 South St. De Nueva York (Santiago Calatrava, 2003), estructura compositiva ensayada previamente en sus esculturas y que puede ser interpretada como una operación de salto escalar a partir de una luminaria de Frank Lloyd Wright (Lámpara de pie *Taliesin 2*, 1955). Cajas apiladas y afectadas por un gesto unitario de torsión, imaginable solamente a la escala de un objeto (Santiago Calatrava, Turning Torso, Mälmo, 2005). Cajas cuidadosamente superpuestas y cuyas envolventes reflejan texturas diferentes como los usos mixtos que integra el proyecto de Koolhaas para la torre de 52 pisos en Jersey City (2006), frente a Manhattan y sobre la ribera opuesta del Río Hudson. Una construcción de gigantescos bloques didácticos froebelianos compuesta por decenas de enormes cajas-bloques de habitación colectiva que, como puentes, apoyan sus extremos unos sobre otros, configurando una trama planimétrica y espacial de base hexagonal (Urbanización *The Interlace*, Rem Koolhaas - OMA, Singapur, 2008).

Los Emiratos Árabes son la tierra prometida de la desmesura y los excesos. El edificio más alto, las figuraciones más caprichosas para terrenos ganados al mar con fines turísticos, la posibilidad insospechada de inmensos oasis, exclusivos y verdes, en medio del desierto, a fuerza de irrigación forzada de agua y dinero, un nuevo eden donde Rem Koolhaas tiene la posibilidad de crear su Manhattan personal, 30 años después de la primera edición de *Delirious New York*.
En este lugar Koolhaas concibe también un altísimo edificio placa capaz de girar como un inmenso radar en medio de un espejo de agua (Dubai Renaissance, 2006). Nouvel proyecta aquí una inmensa cubierta circular de 180 metros de diámetro, que filtra la intensa luz como la copa de un improbable y gigantesco árbol (Museo del Louvre, Abu-Dhabi, 2006). Tadao Ando crea para el *Museo Marítimo* (Abu- Dhabi, 2006) una pieza de apariencia monolítica horadada en su parte inferior por un inmensa bóveda que emula, abstracción geométrica mediante, la arquitectura natural de las grutas.

ARQUITECTURAS OBJETUALIZADAS

WoZoCo & dosmasuno

El proyecto de viviendas sociales WoZoCo de MVRDV (1994-97) [1.14/50,51], tiene ventanas y puertas como cualquier otro edificio de su tipo. Los materiales que afloran nos resultan familiares. Es claro que se trata de un edificio, de una arquitectura. Pero sobre la fachada norte se proyectan

una extensa serie de volúmenes de grandes dimensiones. Lo que desde cierta distancia se anunciaban como balcones, de cerca resultan ser prismas del tamaño de completas unidades que aparecen adosados milagrosamente como si estuvieran imantados sobre la superficie del bloque regular que vertebra la composición. Esta hipótesis estructural, verosímil a escala de los pequeños objetos, se vuelve altamente improbable a escala arquitectónica. Aunque sepamos que "hay truco", no podemos dejar de percibir el conjunto con la libertad compositiva de quién juega con bloques didácticos. La fusión de códigos visuales tectónicos y objetuales instala una sugerente ambivalencia de identidad y escala.

Un recurso formal análogo es utilizado por el estudio madrileño dosmasuno para el conjunto de vivendas de Carabanchel (2003). Mientras la fachada externa del bloque habitacional se resuelve con una superficie plana y una textura visual regular y uniforme, la cara interior está erizada de volúmenes de diferente tamaño y proporción que, como cajones de un archivador, se proyectan fuertemente por fuera del volumen principal del edificio.

Living Room

Un proyecto singular del Estudio Seifert + Stöckmann se levanta en la pequeña ciudad de Gelnhausen en Alemania. *Living Room* (1999-2004), al igual que la *Casa Rudin* (1997) de Herzog y de Meuron recurre a la volumetría arquetípica de la casa como imagen y registro inconfundible de su función. Su envolvente está pautada por la textura regular de un damero de llenos y vacíos que reformula la estructura tradicional esperable de aberturas y tapiza toda su superficie, cubierta incluida.
Si bien las "ventanas" aparecen individualmente con el tamaño acostumbrado, el sistema ajerárquico y su disposición regular y extensiva hacen que el volumen aparezca como un trozo de queso geométricamente perforado.
De pronto y sin previo aviso un sector en la parte superior de la fachada principal, enfrentada a una pequeña plazoleta, comienza a moverse. Un gran "cajón" emerge deslizando desde el interior del volumen y proyecta una entera habitación hacia exterior, a cielo abierto. Capa sobre capa, signo sobre signo se acumula información que desafía la tectonicidad de la obra y es poco menos que inevitable percibirla como un artefacto súbitamente aumentado de tamaño en medio de la textura urbana tradicional del barrio.

Pocos elementos se encuentran tan indisolublemente ligados a la imagen del mueble como el cajón. Podríamos decir que basta que algo tenga cajones para que sea identificado como una pieza de mobiliario. Elocuentes de este hecho son las imágenes recurrentes de Salvador Dalí en las cuales algunos de sus personajes se pueblan de pequeños cajones entreabiertos, como símbolo de su esencia interior (después de todo, los cajones siempre esconden algo en sus entrañas).

Agia Dynami

Cuando se decide la construcción del actual edificio del *Ministerio de Educación y Cultura de la República de Grecia*, sobre el terreno previsto en el centro de Atenas se erigía, desde el siglo 16, una pequeña iglesita: la *Agia Dynami*. La nueva torre decide "arremangarse" y liberar parcialmente su planta inferior para conservar la reliquia arquitectónica y cultural. El resultado ostenta un contraste dimensional y expresivo extremo entre la preexistencia y el nuevo edificio, que modifica por completo la percepción de la iglesia, que hoy luce como una miniatura, como un souvenir agigantado, como un pequeño objeto en medio de un entorno cuya escala y textura espacial urbana le son absolutamente extraños. La descontextualización extrema, la ausencia total de referencias originales aisla la construcción y la transforma –aún a pesar de su evidente figuración- en un pequeño objeto "perdido" entre las extremidades de sus mayores, asomando entre los pilares de la torre, en medio del paisaje que nos devuelve hoy la arquitectura.

Fuste

La columna es un componente inherente al lenguaje de la arquitectura, y por lo mismo tectónico por naturaleza. Elemento esencial de la tradicional estructura aporticada con asociaciones antropomórficas, su presencia refiere a contenidos semánticos, formales, constructivos, estructurales y estables, funcionales, históricos.

En cambio, su presencia aislada vacía buena parte de sus contenidos y los condensa en el signo, en la imagen sintética y representativa de "lo arquitectónico". Lo transforma en un objeto icónico. Si además la columna es habitada, como en el pabellón (ruina colosal) que proyecta François Barbier para el Baron de Monville (Jardines del *Désert de Retz*, 1771) o en la propuesta para el edificio del Chicago Tribune de Adolf Loos (Chicago, 1922) , entonces tendremos como resultado un componente arquitectónico devenido objeto y a través de su función devuelto nuevamente al universo arquitectónico. Su valor comunicacional y autonomía sígnica son tales que a pesar de estar cumpliendo un rol netamente arquitectónico, como el de refugio o habitación, las propuestas de Monville y Loos no pueden, en este caso, dejar de ser percibidas como objetos colosales "arquitecturizados"(o como arquitecturas fuertemente objetualizadas).

Los escritorios, aparadores o muebles de uso mixto que combinan superficies de apoyo y espacios de almacenamiento, suelen incluir en su composición muchos elementos móviles: puertas batientes o corredizas, planos de apoyo ampliables, cajones deslizantes, elementos pivotantes o rebatibles. Algunas veces esta cualidad flexible y transformable, característica de las piezas de mobiliario, es reformulada en proyectos de arquitectura aproximando identidades estéticas y lógicas de funcionamiento.

Si confrontamos algunas piezas de equipamiento exquisitas, como el escritorio que Eileen Gray diseña para sí misma en 1925 o el carrito-minicocina de Joe Colombo[48] (1963), con la renovación de la fachada de la *Galería Storefront* en Nueva York (Steven Holl y Vito Acconci, 1993), el *Pabellón temporal GuckHupf* (Hans Peter Wörndl, 1992), o incluso con la *Caja Mágica* de Dominique Perrault (Centro Olímpico de Tenis, Madrid, 2002-2009) [1.14/67,68], para tomar algunos ejemplos de arquitecturas de dimensiones bien diferentes, podremos constatar como la impronta objetual propia del mueble está presente en todos ellos.

48 La minicocina es uno de los componentes presentados bajo la denominación de *Total Living Units* en la 13ª trienal de Milán de 1964, obteniendo la medalla de oro. El diseño original en acero y madera ha sido reditado recientemente en Corian blanco.

DE LA ARQUITECTURA AL OBJETO, Textos testimoniales

(ver ilustraciones en MANIPULACIÓN DE LA ESCALA, pp 259-267)

ARQUITECTURAS REDUCIDAS DE TAMAÑO

Vilamajó x 0,925

Luego de aprobado el proyecto para el nuevo edificio de la Facultad de Ingeniería, Julio Vilamajó se vió obligado por motivos financieros a reformular las áreas y el cubaje de la propuesta original. Tomando la coyuntura como oportunidad de reformular el proyecto y bajo la sombra protectora de una operación matemática directa y primaria de reducción de escala: multiplicar las dimensiones originalmente proyectadas por el coeficiente 0,925[49], Vilamajó introduce cambios en aspectos centrales de la composición.

La República de los Niños

Los parques temáticos son universos cerrados con reglas propias en donde la realidad es interpretada según versiones reduccionistas que recurren a la caricatura y la exageración como herramientas simplificadoras tanto del discurso implícito como de su entorno físico.
Este abordaje intencionalmente superficial es alimentado por una densificación de significados cuidadosamente seleccionados y por la manipulación dimensional de su soporte arquitectónico y urbano, compacto e idealizado, cuyo proyecto utiliza con frecuencia recursos escenográficos de tradición barroca.

El primer parque temático de las Américas es *La República de los Niños* en la ciudad de La Plata, Argentina. Su construcción dio inicio en 1949, y fue inaugurado en noviembre de 1951 por el entonces presidente de la Nación, Tte.Gral. Juan Domingo Perón y por su mujer Eva.
El parque de 30 km^2 dibuja paisajes y urbanizaciones ideales que integran arquitecturas reales e imaginarias de procedencia cultural y geográfica diversa, y resuelve a una escala mental y física asequible para el niño, la diversidad del paisaje natural y urbano.
Escolares locales integran la legislatura del *Gobierno Infantil de la República* que sesiona en el edificio del Parlamento, levantado a inspiración del homólogo inglés. Todas las instituciones democráticas forman parte del complejo en miniatura dedicado a la formación ciudadana, las actividades recreativas, educativas, culturales, sociales, científicas y deportivas.
El conjunto recurre a una identificación figurativa con las arquitecturas del mundo, tamizada por el cedazo de la imaginería de las fábulas infantiles.
Absolutamente todo, infraestructura, edificios, espacio público y mobiliario, está rigurosa y proporcionalmente construido a la escala de un niño de 10 años. Para el niño, la propuesta del parque supone la oportunidad de disfrutar de un adelanto del futuro, de experimentar por primera vez la concordancia escalar con su ambiente, con el entorno físico integral que le rodea.
Por ese entonces, Walt Disney visita *La República de los Niños* que servirá de inspiración, entre otros antecedentes, a *Disneyland*, el primero de sus parques temáticos, construido en California e inaugurado cuatro años después.

Existen también experiencias especulares en las cuales la arquitectura, los muebles y los objetos crecen estratégicamente para que seamos nosotros, al

49 Esta circunstancia de proyecto es motivo principal de uno de los capítulos de la tesis doctoral: "*17 Registros, Facultad de Ingeniería, Julio Vilamajó*" de Gustavo Scheps, Tutor: José María de Lapuerta, Doctorado en Teoría y Práctica del Proyecto de Arquitectura, ETSAM, UPM, 2008, publicada al año siguiente por la UdelaR en Montevideo, Uruguay.

menos temporalmente, quienes experimentemos el universo dimensional del niño.
Bill Gates visita Portugal y a su paso por Lisboa recorre las instalaciones de la Exposición Internacional de 1998. En el *Pabellón del Conocimiento*, hoy Ciencia Viva, se sienta a la mesa junto al por entonces Ministro de Ciencias, Mariano Gago. Con cierta dificultad sus brazos logran apoyar los codos en el tablero y sostener los enormes tazones de sopa. Estamos en la sección "Ver, hacer y aprender" de la exposición permanente del pabellón, dentro de un sector en el cual un juego de comedor fabricado a escala 1,85:1 reconstruye la relación dimensional de un niño de 3 años con el equipamiento doméstico del mundo adulto, permitiéndonos recuperar de este modo la sensación de conquista del niño que, al crecer y superar con sus ojos el horizonte del tablero de la mesa e inaugura ante sí un espacio completamente nuevo.

Vegas
La arquitectura lúdica y consumista de Las Vegas es la prolongación natural en el universo adulto de la propuesta de los parques de Disney. El mismo tipo de ejercicio de manipulación formal, conceptual e ideológica, basado en una arquitectura de la representación, sobrecargada de información explícita y digerida que no deja puntas abiertas a la interpretación libre, que asombra sin descanso con recursos ilusionistas apabullantes, que entrelaza ficción y realidad hasta dificultar su discernimiento. Al igual que los parques temáticos que le sirven de antecedente, Las vegas es un territorio exclusivo cuya ilusoria realidad se cierra sobre si misma. Se condensan en ella todos los estímulos que la cultura occidental capitalista es capaz de condensar en su imaginario colectivo. En un espacio físico mínimo podemos disfrutar a nuestras anchas de las grandezas de París, Nueva York, Venecia o El Cairo.
El *Hotel París* organiza, como en un gigantesco diorama, modelos a 2/3 de la escala original de la *Torre Eiffel* y el *Arco de Triunfo*, una réplica de la *Fuente de Marte*, mientras que la fachada que nos recibe remeda la de la *Ópera Garnier* y el *Museo del Louvre* [1.15/6]. Detrás de esta escenografía, un improbable edificio coronado por las características mansardas francesas leuda hasta alcanzar los 30 pisos del cuerpo principal de habitaciones del hotel.
El *Hotel New York-New York* parece salido del interior de la cúpula cristalina de una colosal *Snowball*. Los hitos arquetípicos de la arquitectura de Manhattan – el rascacielos Chrysler, el Empire State, la estatua de la Libertad, el Puente de Brokklyn- aparecen reducidos a un tercio de su tamaño original, apretados uno junto-encima-sobre el otro para dar forma al disfraz que viste la gran mole de habitaciones de hotel.
Las Vegas se ha trasformado a la larga en una gigantesca vitrina en la cual se exhiben orgullosamente los souvenirs más grandes del mundo.

Camposanto
No solo los contenedores de la vida en la tierra, armarios, aparadores y baúles, suelen adoptar una expresión arquitectónica. También nuestra casa en el más allá. Las tumbas de la mayor parte de las culturas, desde la antigüedad al presente, se levantan y organizan a imagen y semejanza de la arquitectura.
Con un carácter mucho más explícito aún al que adoptan los muebles en el interior de una vivienda, al configurar una estructura espacial "urbana" con calles, plazas y edificios, las tumbas y panteones familiares construyen verdaderas ciudades en miniatura dentro del recinto amurallado de los cementerios. El correlato estilístico, como en el caso del mobiliario, es arquitectónico. Al reducirse las exigencias funcionales, aumentan las de representación, la expresión se libera y permite reflejar sensiblemente el espíritu de cada época[50].

50 Adolf Loos apuntaba en su texto "Arquitectura" de 1910 que; "Solo hay una pequeña parte de la arquitectura que pertenezca al arte. El monumento funerario y el monumento conmemorativo. Todo lo demás, lo que sirve para un fin, debe quedar excluido del reino del arte". Cita extraída del referido texto en Loos. Adolf, *Escritos II, 1910-1932*, El Croquis editorial, Madrid, 1993, p.33

El *Cementerio de la Recoleta* en Buenos Aires es un ejemplo claro y ampliamente difundido. El tejido urbano del camposanto, erizado de cúpulas, remates e hitos monumentales, hace que las grandes catedrales se reduzcan al tamaño de capillas, afianzando la ilusión de que hemos crecido misteriosamente y, como gigantes, recorremos sus avenidas. Pero aún más reveladora es la visión del cementerio desde lo alto. Al encontrarse en el presente totalmente rodeado por ciudad, y además por un sector en el que predominan las construcciones en altura, el contraste entre ambas texturas urbanas, la del cementerio y la del barrio, es absoluto, poniendo en evidencia el deslizamiento de escala entre la ciudad de los vivos y la de los muertos.
De todos modos, como ciudad, los cementerios, o al menos los grandes cementerios históricos urbanos como el Pere Lachaise de París, Chacarita o Recoleta en Buenos Aires, adoptan morfologías particulares. Al estar construidos como sumatoria de monumentos, terminan por configurar en su conjunto una especie de gran conglomerado urbano de personajes que rivalizan unos con otros como si tratara de piezas de ajedrez. Este énfasis en la objetualización e individualización extrema de cada una de las construcciones colabora activamente con la percepción alterada de la escala y transforma al cementerio tanto en una ciudad en miniatura[51] como en una naturaleza muerta gigante con estructura urbana.

MINIATURAS ARQUITECTÓNICAS

Palabra clave

La palabra clave es *miniatura*, ya que en sí misma encierra la fascinación por el cambio de escala. No tan solo de su reducción sino también de su ampliación, ya que la escala, como concepto, se alimenta de la relatividad y establece su referencia dimensional principal con el mundo de *lo familiar*.
Según Susan Stewart, "la vida detenida del objeto en miniatura se ubica dentro de un contexto congelado de detalle infinito"[52], perfecto e incontaminado, cuya inmovilidad enfatiza la actividad que se desarrolla por fuera de sus límites. La miniatura nos ofrece una versión domésticada y manipulable de la realidad, alimentada por la nostalgia de la infancia y la temporalidad indefinida y eterna del ensueño. Junto con sus dimensiones se reduce también el espectro de su experiencia sensorial que se apoya ahora esencialmente en el protagonismo de sus aspectos visuales.

[Arquitecturas reducidas de tamaño] reducidas de tamaño

Pueden reconocerse distintos tipos de miniaturas arquitectónicas, definidos en función de sus roles en la vida cotidiana dentro y fuera de la disciplina de la arquitectura.
A nivel social masivo encontramos tres manifestaciones principales: el modelismo y el *souvenir* turístico -ambas vinculadas al coleccionismo- y el juguete de inspiración arquitectónica.
A nivel disciplinar encontramos dos grupos de situaciones: la maqueta de arquitectura o el modelo de diseño, como representación que acompaña el proceso de proyecto e intermedia en las instancias de presentación y comunicación de sus resultados finales, y aquellos objetos contenedores -de todos los tamaños imaginables- que desde su rol utilitario o semántico, son proyectados a imagen y semejanza del contenedor arquitectónico.
Nuestra morada en el más allá, representada en sarcófagos y urnas funerarias que articulan con la escala de la arquitectura desde el diseño de tumbas y panteones. Elementos que acompañan rituales religiosos como los confesionarios, las custodias procesionales o los relicarios, que hacen lo

51 "Cuando era muy chiquito me gustaba dibujar cementerios.Tal vez porque las tumbas me parecían pequeños edificios, hechos a mi medida" Fragmento de un texto de Ettore Sottsass que aparece rodeando un autorretrato fechado en 1990 y publicado en: Zellner, Peter / My name is Ettore Sottsass, en Domus 892, mayo 2006 p. 84, [TA]

52 Stewart, Susan, *On longing: narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection*, Duke University Press, Durham, NC, 1993, p.47, [TA]

propio a través del proyecto de retablos y ciborios. Piezas de mobiliario y equipamiento doméstico, como estanterías, armarios, aparadores, baúles, cajas y cofres, que reconocen en el diseño de pequeños ambientes como camas nicho, baldaquinos, *studiolos*, etc., la intermediación escalar natural con el contenedor arquitectónico.

Souvenirs

El souvenir es un eco, una reverberación condensada en tamaño y significación de una experiencia pasada y distante. La miniaturización objetualiza lo público y monumental y permite su posesión simbólica y su manipulación. Su representación no es modélica sino alusiva. Por lo mismo, sus dimensiones físicas y su valor material suelen ser inversamente proporcionales a su valencia semántica.

La réplica que el souvenir propone carece de fidelidad. Su evocación formal suele ser burda, pobre y fuertemente dependiente del discurso narrativo que la complementa y le confiere sentido último.

El souvenir como evento singular cumple una función instrumental fetichista, como posesión y complemento de una experiencia vivida. En cambio, cuando integra una colección su utilidad se diluye ya que ésta "no está constituída por sus elementos; sino que justifica su existencia a través de su principio de organización"[53].

Michael Hughes ha recorrido el mundo confrontando la realidad del souvenir masivo y popular con sus originales in situ, a través de la fotografía. Invariablemente una mano cómplice ingresa al cuadro para superponer el souvenir evocador sobre la presencia evocada. Postales, jarros de café, estatuillas, portaplumas, pisapapeles, imanes de heladera, vasos desechables, sustituyen al monumento de turno en la instantánea que documenta su fusión en el escenario original. Según Michael Hughes, los souvenirs son en realidad algo que prueba que alguien ha visitado algún destino importante. Son un testimonio sentimental de una experiencia de vida.

Diminutos monumentos

> "Una vez, cuando estaba en Europa, le decía a alguien que creía que lo había logrado todo. 'No, hay una cosa que no he logrado. No tengo uno de mis edificios colocado dentro de estas esferas de vidrio con nieve, un 'snow-globe', Lo sacudes y contemplas entonces como la nieve se posa sobre todo lo que hay dentro'. Cuando volví a Santa Monica, tenía una en mi escritorio"[54].

Cada vez con mayor frecuencia, la arquitectura contemporánea gana espacio dentro del mercado de souvenirs. La competencia por conquistar *records* dimensionales e icónicos como medio para afirmar nacionalidades y promover actividades comerciales y turísticas, es cada vez más abierta y explícita. La capacidad de identificación de los pueblos y sus culturas con emprendimientos colosales capaces de reposicionarlos en el panorama mundial, genera verdaderas idolatrías y cultos iconográficos.

El Estadio Olímpico proyectado por el estudio suizo de Herzog y De Meuron para los juegos del 2008, se ha convertido, por mérito propio y marketing ajeno, en símbolo nacional. Su imagen aparece en el frente y envés de los billetes de 10 yuan, y en infinidad de objetos que abarcan desde ceniceros, *pins*, joyas y barras de plata, hasta reproductores de mp3, memorias portátiles USB y cargadores de teléfonos móviles. Su silueta y patrón compositivo tramado ha sido reinterpretado con los materiales más diversos como las piezas

53 Stewart, Susan, *On longing: narratives of the miniature, the gigantic, the souvenir, the collection*, Duke University Press, Durham, NC, 1993, p.155, [TA]

54 Gehry, Frank O.; Forster, Kurt; Bechtler, Cristina, *Frank O. Gehry, Kurt W. Forster*, Editorial Cantz Cop., Alemania, 1999

plásticas del juego del *Lego*, las fibras del bambú o el propio cuerpo humano, como en la ceremonia inaugural de los Juegos Olímpicos de Beijing.
Algo similar ocurre desde hace muchos años con el *Museo Guggenheim* de Nueva York de Wright y, desde hace algunos menos, con el de Bilbao de Gehry.
Una fiebre de coleccionistas de diminutos monumentos recorre las rutas de la *web* mundial contagiando adeptos en los rincones más remotes y los convocándolos anualmente en reuniones de reafirmación de convicciones e intercambio de "figuritas selladas y repetidas"[55].

Joya arquitectónica
A lo largo de la historia, la arquitectura ha operado cíclica y repetidamente como patrón cultural orientando y validando con sus patrones compositivos el desarrollo de otras disciplinas y actividades. La última arremetida de esta actitud tuvo lugar durante el período posmoderno en el cual la arquitectura, cumpliendo gustosamente su rol hegemónico, inspiró un sinnúmero de objetos cuyo diseño reproduce a escala su repertorio.
Probablemente sean las joyas la clase de piezas de diseño en la cuales encontramos los ejemplos más drásticos de miniaturización de arquitecturas Pendientes, collares, prendedores, gemelos y anillos herederos de algunas tradiciones antiquísimas como las sortijas matrimoniales hebreas, exhiben minuciosas y diminutas arquitecturas que reflejan al igual que sus modelos, la cultura del momento.

Toda la plana mayor del *star-system* de los '80, desde Isozaki a Hollein, de Tigerman a Venturi y de Eisenman a Graves o Meier, crea piezas de joyería para el coleccionista y diseñador Cleto Munari, quién continuará luego su mecenazgo comercial junto a Ettore Sottsass y sus idealizaciones abstractas de motivos arquitectónicos arquetípicos y, en la actualidad, con Antonio Rosetti y Elviro Di Meo dando impulso a una colección de piezas en Homenaje a Scarpa, inspirada en las fuentes de los jardines del Palazzo Querini Stampalia.
Minúsculas versiones del gigantesco pez descabezado proyectado por Gehry para Barcelona, configuran un diminuto cardumen enhebrado en un collar de plata en la serie de joyas diseñadas por el maestro estadounidense para Tiffany.
Más recientemente, Kengo Kuma se asocia a la firma de orfebres Mayumi Ohmori para el diseño de una serie de joyas que evocan la exploración acerca de la permeabilidad y clausura de las pieles de sus proyectos más emblemáticos.
El sello inconfundible de la serie de *leitmotivs* compositivos de los cerramientos de la *Plaza de Chokkura* (2006), el *Pabellón de Té Oribe* (2006-07), la *Casa Lotus* (2005), el *Nasu Ashino Stone Mueum* (1998-2000), y el *Templo Anyou-ji* (2001-02) es violentamente reducido de escala -y reinterpretado en su clave más abstracta como tramas laminares texturadas- para incorporarlos como patrones de diseño al proyecto de brazaletes, broches, dijes, anillos y pendientes.

Modelismo
El modelismo es una manifestación vinculada estrechamente con la fascinación escalar propia del souvenir, pero que involucra personalmente a sus protagonistas en la construcción física de universos en miniatura sobre los cuales poseen –a diferencia de lo que sucede en la vida misma- control total y absoluto.
La fotógrafa estadounidense Sage Sohier, exhibe en su serie *Mundos perfectibles* (2002), un recorrido minucioso por diversos tipos de modelismos y aficiones relacionadas: Pequeñas ciudades que acompañan el juego infantil, un gato

55 Jerga rioplatense aplicada al coleccionismo de albumes de figuritas (cromos). Las selladas eran aquellas piezas muy difíciles de conseguir y representaban por lo tanto el prestigio del coleccionista.

invandiendo un ambiente de estar en una casa de muñecas[56], un hombre frente a un inmenso pesebre con la satisfacción del trabajo realizado, una enorme instalación de trenes en miniatura que cubre por completo el sótano de una vivienda, barcos embotellados, el Bonsai de un pequeño bosque, un artesano asomando su inmensa cabeza dentro de la nave del meticuloso modelo a escala de un establo con cubierta de cerchas metálicas, una abuela con rostro de niña junto a una gran casa de muñecas levantada con tanto afecto como horas de paciente trabajo, un modelo a escala del atelier del pintor Chuck Close (artista incluido), conocido internacionalmente por sus retratos colosales e hiperrealistas, conformados a partir de la elaboración de un cuidadoso mosaico de minúsculos cuadros abstractos.

Simpelveld

En 1930 mientras se realizaban trabajos de excavación en las proximidades de una casa en Simpelveld (Limburgo, Holanda), tres sarcófagos romanos de piedra arenisca fueron encontrados. El único de ellos que permanecía intacto resultó ser un ejemplar único hasta el momento ya que todas sus paredes interiores estaban moduladas por relieves que describen con precisión y detalle el mobiliario de una vivienda romana. Armarios, mesas auxiliares, porta-ánforas, tronos, taburetes y estanterías formados uno junto al otro, cubren todo su perímetro interno. Sobre uno de los ángulos aparece el relieve de una mujer descansando tendida en un diván de madera, probable moradora en la eternidad.

El *Sarcófago de Simpelveld* (175-225 DC) es visualizado de este modo casi como un modelo a escala reducida de la residencia en la tierra. Pocos años después y muy cerca del sitio donde fue encontrado, aparecieron rastros de una villa romana, presumiblemente el lugar en el cual la mujer del sarcófago habitó en vida.

Ciudades de colección

De muchas maneras, la instalación de Maggi nos enfrenta con aspectos presentes en la esencia de los modelos de ciudades en miniatura. Tanto en el caso de los destinados a auxiliar la propia marcha del proceso de proyecto, como en aquellos cuya función es la presentación ante el público, sea este reducido y de entendidos o masivo y popular. La fascinación de la fantasía realizada de cambio de escala está presente, así como la imbricación sinfín de universos. Si sobre esta estructura, lo suficientemente abstracta, lo suficientemente abierta, se incorpora información figurativa daremos lugar a maquetas urbanas capaces de describir geografías concretas aptas para comunicar significados tan específicos como los objetivos planteados en cada caso. Si forzamos la expresión figurativa-iconográfica al extremo, trasformaremos al modelo en una ciudad en miniatura poblada de *souvenirs*.

Es precisamente lo que sucede con una atracción turística pionera como *Madurodam* (La Haya, 1952), una ciudad fantástica conformada por miniaturas de edificios representativos de la arquitectura holandesa en todo su territorio, construidas a escala 1:25.

El coleccionismo y la prolongación a gran escala de la ilusión de la casa de muñecas se encuentran en la génesis de proyectos de estas características que, desde entonces, se han venido multiplicando por los puntos más diversos del planeta. Julia Fullerton-Batten los transforma en escenografías para uno de sus trabajos fotográficos, la serie *Teenage Stories*[57] (2005), en la cual elabora breves narraciones detenidas protagonizadas por jovencitas cuyas dimensiones aparecen tan desajustadas respecto de su entorno como sus conflictos adolescentes del mundo adulto.

La atmósfera de las instantáneas recuerda inevitablemente a la imaginería

56 Imagen que recuerda una de las escenas claves de la película *El increíble hombre menguante*, Jack Arnold, 1957.

57 La serie de fotografías premiadas con el segundo premio del Prix de la Photographie de París en el 2007, fueron tomadas en *Babbacombe Model Village*, cerca de Devon, Inglaterra y en la *Mini Europa* junto al Atomium de Bruselas.

fantástica de la Alicia de Lewis Carroll trasplantada, con dosis controladas de tragedia y misterio, a nuestra contemporaneidad.

OBJETOS ARQUITECTURIZADOS

Micro-experimentación y estilismos

> "La situación cultural de Italia en esa época era tal que no podía practicar la arquitectura con la cual soñaba. Entonces pensé en lanzarme a la micro-experimentación. Hacer objetos arquitectónicos en lugar de arquitectura."[58]

Esta situación descripta por Sottsass es personal y a la vez compartida por tantos profesionales de la arquitectura que, en sus inicios o en períodos de crisis logran mantener vivo el espíritu de investigación formal, compositiva y material, proyectando sus inquietudes en el diseño de objetos.
Los arquitectos cargamos además con una herencia histórica de corte renacentista que, anclada en las características intrínsecas del pensamiento disciplinar con independencia de la escala, nos permite reconocer una oportunidad en toda ecuación de proyecto que involucre forma y espacio.
Muy poco arquitectos han resistido la tentación de diseñar un mueble o un objeto de diseño. Y muchos se han empeñado en atravesar todas los rangos escalares de diseño posibles, desarrollando estilismos frecuentemente manieristas que, basados en la reiteración simple y directa de determinados códigos formales, persiguen –la mayor parte de las veces infructuosamente- la consolidación de lenguajes personales.
Imbuidos de este afán totalizador, deudor de la *Gesamtkunstwerk*, en algunas oportunidades se han ensayado también trasvases funcionales, técnicos y productivos que han acercado más profundamente las distintas disciplinas y sus repectivas escalas asociadas. En este sentido, es particularmente interesante el vínculo entre las ideas y conceptos fundantes de algunas de las propuestas de la convocatoria *Tea & Coffee Towers* de la firma italiana Alessi y la arquitectura que posteriormente llevaron adelante sus autores (ver capítulo xxx).

Bordes

Cuatro floreros cerámicos altos y esbeltos se agrupan equidistantes sobre una bandeja cuadrada del mismo material que señala la ubicación de cada una de las piezas[59].
Sus siluetas se presentan ante nuestros ojos bien proporcionadas y equilibradas. Al girar en torno al conjunto, súbitamente y sin previo aviso creemos identificar una figura conocida. Volvemos atrás lentamente y nos detenemos en el punto de vista preciso en el que la imagen de una columna clásica se reconstruye casi por arte de magia.
Este diseño, inspirado en la dinámica ilusoria de la Copa de Rubin, recrea su ambigüedad perceptiva figura-fondo, aunque alterando estratégicamente algunas de sus características.
En primer lugar, en el caso de la copa de Rubin la figuración sorpresa es el par de perfiles de rostros humanos que la delimitan, mientras que es la asociación del par de floreros colocados a la distancia adecuada la que permite materializar inesperadamente la silueta de una columna del *Templo de Poseidón* en Paestum.
En segundo término, en la ilusión original, la copa y los perfiles humanos pueden perfectamente entenderse como pertenecientes a una misma escala. En el grupo de floreros, la silueta de las piezas cerámicas alterna con la de un

58 Palabras de Ettore Sottsass citadas sin indicar fuente en: Capella, Juli, *Arquitecturas diminutas: diseños de arquitecto en el siglo XX*, Edicions UPC, Barcelona, 2001

59 Floreros *Paestum*, diseñados por Amedeo Gordano, como parte de una experiencia de proyecto, dirigida por Filippo Alison y Agostino Bossi en la Facultad de Arquitectura de la Universitá degli Studi di Napoli, Federico II, en el año 1997.

componente arquitectónico que, como la columna, pertenece a un rango escalar diferente y distante.
Por último, la ambigüedad perceptiva de Rubin es bidimensional[60], mientras que en el caso de los floreros ésta se desarrolla en el espacio.
Todo comenzó contemplando el *Templo de Poseidón* en Paestum frontalmente y al atardecer. El volumen repetido de las columnas se aplana a contraluz, mientras que los intercolumnios iluminados adquieren corporeidad y se transforman en figura sobre un manto oscuro.
Al desarrollar el proyecto cerámico *Paestum*, los gigantescos floreros percibidos entre las columnas del templo migran a su rango escalar habitual, y al hacerlo miniaturizan la arquitectura intersticial.
En el proceso de creación del conjunto se exploran bordes, se pone en jaque lo previsible y se desafían identidades, alentando fronteras de ambigüedad semántica, espacial y escalar que arquitecturizan la esencia objetual de la pieza diseñada.

Calzando Calatrava
Gil Carvalho es un artista de origen portugues cuya formación en historia del arte y artes plástica lo conduce a estudiar arquitectura en Londres, desembocando posteriormente en una carrera en diseño de moda y en particular de calzado. Carvalho desarrolla en paralelo dos líneas de trabajo, una comercial y otra conceptual y artística sobre la cual descansa su trabajo más experimental, en la que se trasluce su formación multidisciplinar. *V-Concept* es una colección fabricada con materiales como el aluminio y el elástico, inusuales para la industria del calzado, explícitamente inspirada en la obra de Santiago Calatrava. Las pequeñas estructuras tensadas, como diminutos puentes, resuelven el programa funcional específico del calzado al tiempo que se plantan con fuerza como propuesta estética innovadora en el sector.

60 Cabe acotar que, como parte de sus ensayos ilusionistas, el artista japonés Shigeo Fukuda realiza en la década de 1980 una traducción volumétrica de la copa de Rubin para la cual utiliza su propio perfil.

LA ARQUITECTURA DEL MUEBLE,

Casa dei Vetti, Pompeya

Sobre la banda oscura y contrastante con el rojo pompeyano de los muros de la habitación de la *Casa dei Vetti*, varios amorcillos desarrollan su tarea como panaderos, herreros, orfebres, sopladores de vidrio, etc. En el conocido *Friso de los Amorcillos*, la escena de trabajo permite distinguir con detalle los utensilios, herramientas y mobiliario que auxilian su actividad [AX-167]. Detrás de uno de los amorcillos, un armario esbelto y vertical es coronado por un inconfundible frontón clásico, configurando la imagen del mueble a semejanza de un templo de singulares y esbeltas proporciones. Fragmentos de armarios carbonizados del mismo tipo que los representados en el fresco de Pompeya aparecieron en Herculano [AX-170], uno de los pocos sitios arqueológicos en los cuales fue posible recuperar restos materiales de mobiliario de madera.

Piero Fornasetti

Continuando la tradición histórica de los *cabinets* arquitectónicos, Piero Fornasetti (1913-1988), en solitario o colaborando con el maestro Gio Ponti, desarrolla toda una serie de proyectos de piezas de mobiliario inspirados en la iconografía de la arquitectura y la identificación entre contenedores pertenecientes a rangos escalares distintos.

El trabajo de Fornasetti como diseñador y artesano de sus propias creaciones encuentra su identidad en la utilización de la imagen gráfica aplicada sobre distintas la de objetos pertenecientes a un espectro variado que incluye cristales, porcelanas y piezas de mobiliario. Sus piezas suelen desarrollan series más o menos extensas en torno a variaciones de algún motivo gráfico. Dentro de su repertorio, la representación de la arquitectura ocupa un lugar central, porque a la vibración gráfica presente en todo su trabajo agrega una reformulación de la lectura escalar del objeto y de la arquitectura que lo viste. Podríamos decir que su modo de integrar la imaginería de la representación de la arquitectura a los más diversos objetos crea un mundo ilusorio en el cual cada presencia puede ser interpretada como un modelo a escala de una arquitectura fantástica. Todo el proceso trasluce además dosis importantes de sentido del humor, derivadas de encuentros novedosos de imágenes, formas y significados asociados. Esta estrategia creativa, vinculada con la pintura metafísica y el surrealismo, provocan casi siempre juegos cruzados de evocaciones múltiples en los cuales la escala tiene una participación decisiva.

El proyecto gráfico, si bien original, está concebido a partir de citaciones y fragmentos de dibujos históricos.
La arquitectura referenciada es la de la antigüedad clásica, griega, romana y del renacimiento, filtrada a través de la mirada de las ilustraciones de los tratados, las perspectivas de los grabados del siglo 17 y 18, y la obra de Palladio.
Las imágenes seleccionadas son, invariablemente, representaciones lineales y en blanco y negro de geometrales o perspectivas cónicas de arquitecturas clásicas.
Una de las virtudes principales de su trabajo radica en la agudeza con la cual Piero Fornasetti sobreimprime de modo personal su universo gráfico sobre un vasto repertorio volumétrico de formas y objetos. Es precisamente desafiando el delicado equilibrio que configura el umbral entre el mundo bidimensional del dibujo y el tridimensional de los objetos y la arquitectura, donde Fornasetti se siente más a gusto. Los volúmenes se aplanan y, simultáneamente, los dibujos cobran cuerpo.

Aparadores grandes y pequeños adoptan las proporciones de las villas palladianas para vestirse con sus fachadas y coronar su plano de apoyo superior con dibujos de la planimetría de jardines y plazas [AX-176a178].
Una veneciana dibuja y desdibuja alternativamente la fachada de las Procuradurías Nuevas de la veneciana Plaza de San Marco impresa en sus tablillas [AX-175]. El gesto refleja con claridad tanto la fineza de su sentido del humor, como el juego ambivalente entre plano y espacio, característicos de su obra.
En las piezas de mobiliario más complejas, como la serie de Trumeaux proyectadas junto a Gio Ponti a inicios de la década de 1950 [2.9/45], la superposición de dibujos de fachadas y plantas con imágenes perspectivas que crean espacios ilusorios junto a otros reales, establece un patrón de ambigüedad característico. El efecto se multiplica al encontrarnos con el mismo recurso repetido a medida que abrimos puertas, rebatimos planos de apoyo o deslizamos cajones. El resultado provoca una fascinación desconcertante, que mezcla realidad y virtualidad, de un modo semejante al de algunos dibujos de Piranesi.

Studio Job
Job Smeets (1970-) y Nynke Tynage (1977-) son los fundadores de Studio Job, un equipo de diseño belga-holandés establecido en Amberes que incursiona frecuentemente en territorios híbridos como los que vinculan el diseño con el arte. A esta inquietud suman un interés sostenido por el juego escalar, por la operación proyectual consciente de alterar la escala habitual de objetos y arquitecturas como detonante protagónico de sus trabajos.
Studio Job investiga el modo en el cual diversos tipos de extrañamiento operan como herramientas de diseño, entre ellos podemos reconocer, por ejemplo: la monumentalización de lo doméstico, la definición material inesperada y los fuertes deslizamientos de escala.

Robber Baron[61] (2006) es un proyecto que de alguna manera actualiza el concepto de *cabinet* arquitectónico y lo adapta a nuestra contemporaneidad [AX-181a183]. Piezas únicas (o casi, ya que de cada una se fabricaron tan solo cinco ejemplares), realizadas en bronce fundido con patina oscura y detalles pulidos a espejo o terminados con baños metálicos en plata u oro.
La serie está conformada por cinco piezas de mobiliario diferentes desarrolladas a partir de premisas proyectuales comunes: un armario, una caja de seguridad para joyas, un reloj y una lámpara de pie y una mesa. Todas y cada una se presentan ante el espectador como obras narrativas, conformadas a partir de fragmentos que al enlazarse cuentan historias que, aún bajo una apariencia fundada en continuidades históricas, apelan a la ruptura desde el humor, la ironía o el comentario sarcástico.

La lámpara de pie es en realidad un modelo a escala de un rascacielos cuyo fuste se levanta desde un basamento configurado siguiendo el arquetipo del templo clásico, para atravesar luego una nube dorada, y rematar en una cúpula renacentista (¿San Pedro?) con cuya linterna hace contacto un pequeño dirigible. El conjunto es soportado por un pequeño estrato rocoso que descansa en una base sobre cuatro patas.
La composición del reloj de pie recurre a la articulación de diferentes arquitecturas en miniatura que se apilan unas sobre otras como los *Músicos de Bremen*. Desde abajo el comienzo reproduce en mismo apoyo que la lámpara rascacielos, luego una pequeña construcción con galería renacentista y columnas apareadas, soporta la caja del reloj que remata en una nube sobre la cual descansa una típica *Manor House* inglesa.
La mesa parte de un pequeño modelo de edificio industrial que articula cuatro chimeneas iguales en cada uno de sus ángulos para dejar entonces que la

61 *Robber baron* es un término acuñado en el siglo XIX en EE.UU. en referencia a los hombres de negocios, banqueros e industriales que amasaron inmensas fortunas personales.

luminosa nube de humo que de ellas emerge conforme el plano de apoyo.

La unidad de estos muebles-escultura hechos de retazos de historias y arquitecturas y su atmósfera surreal, recuerda por momentos los *Trumeaux* de Ponti y Fornasetti.
Mientras que la miniaturización de la arquitectura como base y modelo del diseño de muebles refiere a la historia de la arquitectura y el diseño, el manejo fantasioso –por momentos satírico- y la utilización de terminaciones bruñidas, metalizadas o espejadas, recuerda la estética suntuosa-*kitsch* de las esculturas recientes de Jeff Koons.

Para el Salón del Mueble de Milán del 2007, Studio Job presenta *Silver Ware* una instalación conformada por ocho objetos bruscamente aumentados de escala y recubiertos totalmente por teselas color oro blanco: una bandeja, una cuchara, una tetera, un candelabro, un porta-tortas, un plato con campana, un frutero y una araña [AX-179,180]. Mientras la bandeja y la cuchara cuelgan de las paredes y la araña pende del techo, el resto de los objetos se exponen sobre robustos pedestales clásicos, reforzando su carácter monumental.
Como evidencia precisa del salto escalar practicado, sobre el plato para postres, elevado sobre su pie central y devenido en importante mesa al magnificar su tamaño, se apoya un juego de té en plata.
Silver Ware integra hoy la colección del museo de diseño de Bisazza (la firma italiana productora de mosaicos) junto con otro coloso fuera de escala: el multicolor e impresionista *Sillón de Proust Monumental* (2005) de Alejandro Mendini.

Las piezas de Studio Job se mueven con confianza en un terreno habitualmente pantanoso: el de la hibridación múltiple y la manipulación manierista de sus cualidades.
Las pequeñas realidades cotidianas son aumentadas de escala y asociadas en composiciones monumentales. Una enorme bandeja puede ser interpretada como espejo neo-barroco y un gigantesco pedestal para postres como una mesa.
Los monumentos arquitectónicos se reducen a escala de maquetas con las cuales jugar y componer objetos cotidianos. Su rol se restringe al de meros íconos articulables como palabras dentro de una composición útil a la configuración de, por ejemplo, una pieza de mobiliario.
Lo doméstico adquiere un carácter heroico, mientras que lo monumental se vuelve doméstico.
Su imaginería se apoya tanto en el clasicismo arquitectónico y escultórico como en la cultura popular y el *comic*. La apariencia austera y conectada con la tradición (tanto desde el punto de vista morfológico como material) es jaqueada a cada paso desde el humor. Studio Job se toma muy en serio lo de no tomarse en serio.

Caricaturas posmodernas

En corrientes pautadas por estilismos figurativos fuertes como es el caso del postmodernismo, estos paralelismos adoptan incluso un tenor que podríamos catalogar como paródico. "La posmodernidad caricaturizó los cambios de escala"[62]. Basta pensar por ejemplo en el mismo y exacto repertorio de formas, colores, estructura geométrica y lógica compositiva que utiliza Michael Graves para diseñar el tocador *Plaza* (1981) [AX-185] y el de buena parte de su obra contemporánea de arquitectura. O en la reformulación que realiza Hollein a todas las escalas posibles de la forma del portaviones: ciudades, mesas, juegos de té [AX-184,186,187]. O en los respaldos de las sillas de Robert Venturi, catálogo ilustrado de las referencias estilísticas eclécticas que utilizaba en sus arquitecturas. O en la obsesión omnipresente de Rossi por los faros o las cafeteras, interpretada desde la escala del objeto a la del

62 Capella, Juli, *Arquitecturas diminutas: diseños de arquitecto en el siglo XX*, Edicions UPC, Barcelona, 2001

hito urbano.

Toyo Ito
Toyo Ito traslada en varios de sus recientes diseños de mobiliario, ideas ensayadas con éxito en sus arquitecturas.
De este modo nacen por ejemplo sus bibliotecas *Sendai* [AX-189,190] cuya secuencia regular de estantes y sus múltiples apoyos con desarrollo vertical y sección variable, aparecen como síntesis conceptual de su proyecto para la mediateca homónima. Para el diseño de sus aparadores-*buffet Polka Dots* (Lunares, 2006) [AX-192], prende mano de sus contenedores arquitectónicos perforados aleatoriamente como la torre sede de la firma de joyería *Mikimoto* en Tokio (2004) [AX-191] o en el *Matsumoto Performig Arts Center* (2004).
Simultáneamente y a miles de kilómetros de distancia el estudio español Subarquitectura realiza en Alicante una estación de tranvía (2006)[AX-193] que bien podría entenderse como una versión colosal de un par aparadores a lunares de Toyo Ito suspendidos en el aire, (en consonancia con la ligereza de su composición).

Skyscraper furniture
Aunque su origen es casual y utilitario[63], Paul Theodore Frankl aprovecha un hito indiscutible de la expresión Art Decó estadounidense como es el rascacielos neoyorquino para difundir masivamente el nuevo y optimista vocabulario de la modernidad. Los característicos y convenientes escalonados son trasladados así al diseño de su famosa serie de piezas de mobiliario *Skyscraper*, integrada por escritorios, tocadores, estanterías-columna y bibliotecas [AX-161,162].
Verdaderos perfiles urbanos crecen contra las paredes de sus interiores estableciendo jerarquías edilicias y funcionales.

Charlotte y Jean
La dupla integrada por Charlotte Perriand y Jean Prouvé diseña toda una serie de bibliotecas que emulan la estructura y expresión de los grandes bloques de las *Unités d'Habitation* de le Corbusier en las que Perriand había participado activamente con el diseño del módulo de equipamiento de cocina [AX-163].
La estratificación natural de la tipología de la estantería es aprovechada por el equipo para establecer el primero y más directo paralelo con la arquitectura. A continuación las divisiones internas a cada estrato sugieren la presencia de diversos tipos de unidades –en este caso de almacenamiento- que abren a uno u otro lado y que son calificadas cromáticamente del mismo modo que en los bloques de vivienda. La estructura planar de trasmisión de las descargas a tierra guarda semejanza con el referente arquitectónico. Los masivos apoyos inferiores separan al mueble del suelo del mismo modo y con el mismo objetivo con que lo hacen los bloques de vivienda.

Zaha Hadid
Las primeras noticias que se tuvieron de Zaha Hadid (1950-) estuvieron ligadas a impresionantes obras plásticas sobre motivos arquitectónicos interpretados según visiones personales de las vanguardias rusas. Desde entonces y hasta su obra más reciente, la construcción consciente de una estética nueva –y en constante renovación- será una premisa de su actividad de proyecto.
Para su prosecución Zaha Hadid parece haber aprovechado cada intersticio,

63 "Tenía una gran cantidad de libros diseminados por toda la casa […] algunos de ellos eran libros de arquitectura profusamente ilustrados y de gran formato, algunos sin tapas, difíciles de manejar e imposibles de ubicar en ningunos de los espacios de almacenamiento existentes. Para solucionar el problema, busqué algunas tablas y un serrucho para ajustar los estantes a las dimensiones de los libros ya que estos no se ajustarían a ningún estante… El resultado fue una pequeña biblioteca esquinera con un sector inferior, grande y profundo y otro superior delgado y estrecho que continuaba hasta el techo. Su aspecto era novedoso: los vecinos al verlo dijeron, 'parece uno de estos nuevos rascacielos'". Palabras de Paul Theodore Frankl citadas en Long, Christopher, *Paul T. Frankl and Modern American design*, Yale University Press, 2007, [TA]

cada soporte y rango dimensional de proyecto que se le ha cruzado. Su investigación formal y espacial se desarrolla aplicada a situaciones y oportunidades concretas, pero hilada por inquietudes que trascienden transversalmente programas, dimensiones y escalas. "Su trabajo experimenta con nuevos conceptos espaciales intensificando paisajes urbanos en búsqueda de una estética visionaria que abarca todos los campos del diseño, desde la escala urbana al diseño de producto, interiores y mobiliario"[64].
En este sentido es interesante comprobar como, de forma sostenida, en cada período y para cada nueva exploración compositiva, objetos y arquitecturas trasvasan información, se alimentan mutuamente e imbrican en procesos iterativos, asumiendo con la misma intensidad los desafíos del proyecto.

Su primera obra construida, la *Estación de Bomberos de Vitra* (Weil am Rhein, 1994)[AX-195], instaló a Zaha Hadid en la escena arquitectónica internacional. Poco tiempo después Hadid diseña un juego de té y café (Sawaya y Moroni, 1996) [AX-194] que recupera el mismo espíritu dinámico de articulación espacial de volúmenes que, entrelazan sus perfiles angulosos deformados por la velocidad.

La colección de muebles *Z-scape* (Sawaya & Moroni, 2000)[AX-196a199] se inspiran, como su propio nombre lo indica, en estructuras que pertenecen a rangos escalares tan distantes como el paisaje. La serie, integrada hasta el momento por las mesas *Stalactite* y *Stalagmite*, el sofá *Moraine* y la banca *Glaciar*, es un rompecabezas compacto de piezas de mobiliario destinado a áreas de estar públicas y privadas. El concepto formal deriva de formaciones dinámicas del paisaje derivadas de procesos de erosión.
Las diferentes piezas son fragmentos de un gran bloque que se abre por una serie de fisuras proyectadas con el objetivo de brindar masas que serán esculpidas en un futuro por procesos de erosión proyectual.
La instalación *Dune Formations* [AX-200] presentada a la Bienal de Arte de Venecia en 2007, se integra conceptualmente a esta serie y tiene su paralelo funcional en las estanterías *Serif* [AX-202] pertenecientes a la serie *Seamless*[65] (Established & Sons, 2006) y en las islas de cocina *Fire & Water* (*Z-Island Kitchen,* 2006), presentadas en el salón Internacional del Mueble de Milán.
A escala arquitectónica este sistema de *micro paisajes de la erosión* se refleja, por ejemplo, en la articulación de la masa volumétrica del proyecto para la *Ópera de Taichung* (segundo premio, 2006) o la *Ópera de Dubai* (2008, proyecto) [AX-201]. La asociación de presencias fungiformes-florales del *Lilas Pavilion* [AX-203] (2007, Serpentine Gallery, Kensigton Gardens, Londres) o de elementos glaciares de la *Estación del Funicular de Innsbruck* [AX-205] (2007) evoca –salto de escala mediante- la componibilidad de los taburetes *Nekton* (2006) -que integran también, junto a otras piezas de edición limitada, la serie *Seamless*- y de los asientos *Orchis* (2008), inspirados en el cáliz de las orquídeas.

La textura espacial fibrosa y fluida del proyecto para el *Performing Arts Center de Abu Dhabi* [AX-208], presentado en el 2007, es consecuencia de la manipulación de "elementos elásticos de la analogía biológica subyacente: tallos, ramas, hojas, nervaduras, frutos, que son traducidos en componentes de un edificio, ofreciendo una muestra más precisa de soporte estructural, infraestructura de conectividad, cápsulas espaciales y vías de circulación"[66].
Esta particular expresión formal y espacial es interpretada casi en simultáneo a escala objetual, en la instalación *Lotus Room* de la Bienal de Venecia 2008 [AX-207], en la mesa que diseña para Vitra (2008), en la luminaria de pie

64 Palabras extraídas de la presentación del perfil de la arquitecta en la página *web* de su estudio, [TA], disponible [en línea] en http://www.zaha-hadid.com/

65 Término que significa: sin costuras, de una pieza, de transición fluida.

66 Fragmento extraído de los cartones de la presentación oficial del proyecto para el performing Arts Center de Abu Dabhi

Genesy (Artemide,2009) y en los zapatos para la firma Melissa presentados en la semana de la moda de Londres (2009).
La colección de calzado "Melissa & Zaha Hadid" [AX-210], presentada en una vieja estación de energía hidráulica reconvertida, estaba anunciada en el exterior por la intimidante presencia de un par de zapatos de más de tres metros de altura que sirvió de fondo temático para la fotografía social y que bajo esas dimensiones bien podían ser confundido con el sistema de equipamiento articulable *Lotus* presentado por Zaha Hadid en Venecia el año previo.
El antecedente germinal de esta cualidad plástica puede ser rastreado en la instalación que Zaha Hadid realiza para la *Miami Design Fair* de 2005, titulada *Elastika* [AX-211], que invadía el Hall central del Edificio Moore (1921) con una serie de gigantescos tentáculos-tendones que adheridos a la envolvente arquitectónica, surcaban el espacio de doble altura en todas direcciones.
Es interesante comprobar como motivos presentes en componentes menudos de algunos vegetales pueden inspirar gigantescas estructuras arquitectónicas como el edificio del *Performing Arts Center de Abu Dhabi*, de 62 metros de altura y capacidad para 6300 espectadores distribuidos en cinco grandes salas de espectáculos [AX-208]. Y como, mediando una mirada creativa adecuada, inducir nuevos cambios en la escala de observación y servir de sugerencia para el diseño de sistema de equipamiento, un mueble o un objeto de diseño [AX-209].
Zaha Hadid trabaja precisamente en la depuración de sistemas formales-espaciales-estructurales flexibles, capaces de adaptar su función y su escala sin perder por ello su poder de seducción y sugerencia.

Su proyecto para el *Olympic Aquatic Center* para los juegos de Londres 2012 [AX-214] evoca en movimiento ondulante del mar y de algunas criaturas que lo habitan como por ejemplo la babosa de mar [AX-215]. El antecedente expresivo más cercano dentro de su obra construida es el puente-pabellón para la Expo-Zaragoza 2008 [AX-210], pero su mesa *Aqua*[67] [AX-213] (Established & Sons, 2005) posee el mismo e inconfundible sello formal.

Los procesos paralelos y simultáneos de investigación, que entrelazan varios rangos escalares, provocan una simbiosis tal que, muy a menudo, los objetos que Zaha Hadid diseña pueden ser incluso entendidos como modelos a escala de sus arquitecturas, al tiempo que sus construcciones evocan o detonan el diseño de sus muebles u objetos de diseño.
Zaha Hadid es absolutamente consciente de esta estrategia de proyecto, y la aprovecha incluso transformando las maquetas de sus edificios más emblemáticos en objetos escultóricos con valencia artística y valor propio.

Capricci

Esta serie de dibujos, acuarelados con el propio pigmento de sus trazos, fue concebida en 1998. Su detonante fue un pequeño dibujo realizado por Filippo Alison que registra el relevamiento de un centro de mesa en plata diseñado por Mackintosh, bajo cuyo cáliz semiesférico sostenido en cuatro soportes cilíndricos una pequeña figura desafiaba la percepción de escala y conviertía al objeto en una arquitectura monumental. Sin saberlo aún, nacían entonces las hipótesis fundacionales del presente trabajo.
El hecho de haber incorporado la figura humana, referencia convencional de escala, pero alterando sus dimensiones reales, impulsa una interpretación de la composición del centro de mesa bajo otros parámetros. Extiende su evaluación como proyecto a contextos inéditos, tan inesperados como

67 Ben van Berkel junto a Zaha Hadid son los resposables del diseño de dos pabellones que, uno junto a otro, se levantan en el *Millenium Park* de Chicago con motivo del centenario del Plan Burnham (2009). Paradójicamente es el pabellón de UN Studio el que se asemeja asombrosamente a una versión gigantesca de la mesa de Zaha Hadid.

inexplorados, detona nuevas evaluaciones y pone a prueba su identidad, ampliando los límites naturales de su propia realidad.

El hábito proyectual de testear interpretaciones escalares en la actividad de proyecto y de lectura del entorno diseñado quedó así instalada y, desde entonces, ha alimentado un archivo personal en el cual la manipulación de la escala opera como catalizador de los procesos de creación.
Uno de los primeros ensayos que realizamos sobre esta temática estuvo constituido por la serie de dibujos acuarelados que acompañan este texto, bautizada con el título *Capricci* y concebida durante una beca de estudios sobre diseño de mobiliario desarrollada en Nápoles entre noviembre de 1998 y junio de 1999.
La reflexión gráfica explora el empequeñecimiento compulsivo del observador hasta el punto de franquearle el ingreso al universo espacial del mueble. Hábito y pensamiento arquitectónicos ocupados en investigar sobre los procesos de diseño del mobiliario, pusieron entonces en evidencia productivas interferencias disciplinares.
Piezas de mobiliario como la mesa Lewis de Frank Lloyd Wright [AX-222], al cambiar abruptamente su escala con relación al hombre, pueden fácilmente interpretarse como arquitecturas domésticas miesianas. Otras, como el escritorio neoplástico de Gerrit T. Rietveld [AX-218], pueden evocar sin dificultad casas wrightianas. Los casiers Standard [AX-219], aparecen como uno de los ejemplos más evidentes de arquitecturas empequeñecidas, mientras que el espacio bajo el asiento de la Chaise Longue de Charlotte Perriand, Pierre Jeanneret y Le Corbusier, bien puede ser interpretado como atrio público de dimensiones monumentales [AX-220]. El gesto de levitación del plano de soporte de la reposera PK24 de Poul Kjaerholm [AX-225] puede recordarnos propuestas contemporáneas de cubiertas flotantes. La abstracción clásica de la butaca diseñada por Kolo Moser para el Sanatorio de Punkersdorf [AX-226], adecuadamente escalada puede reverberar en la arquitectura de los templos del mediterráneo. Las luminarias colgantes diseñadas por Charles R. Mackintosh para la biblioteca de la Escuela de Arte de Glasgow [AX-216], a los ojos de un liliputiense pueden ser interpretadas como rascacielos neoyorquinos. La ondulante superficie de Lachaise de Charles y Ray Eames transformada en cubierta textil de un campamento en el desierto [AX-227]; el severo respaldar de una silla de Behrens transformado el solemne estrado religioso [AX-223]; la mesa de Josef Albers para la Bauhaus de Weimar interpretada como previsible refugio a cualquier escala [AX-224]; el tectónico gesto de la biblioteca Tensile de Franco Albini, espejado en una estructura colgante que vincula altos edificios de una densa metrópolis [AX-217]; la interpretación imbricada -morfológica y espacial- que vincula objetualidades y tectonicidades de muebles, objetos de diseño y arquitecturas, alimentada por la manipulación de la escala se exhibe como una activa fuente de sugerencia nacida de las entrañas de la lógica misma del proyecto.
Después de todo, la actividad proyectual nos confronta regular y repetidamente con cambios de escala necesarios para su representación y comunicación gráfica. Los códigos generales para confeccionar los recaudos de una obra, sea esta del tamaño que sea, son similares. Tanto es así que muchas veces, sin mediar una indicación técnica que venga a nuestro rescate, nos será casi imposible determinar sus verdaderas dimensiones.

La aceptación del universo común desde el cual nacen arquitecturas y objetos tiene su correlato natural en la percepción del espacio. Si una arquitectura puede leerse en términos objetuales, un objeto puede hacerlo desde una óptica arquitectónica y espacial. Toda forma, aún bidimensional, involucra una interpretación y una lectura del espacio. Jugar con su escala implica liberar la mente y ampliar los horizontes dentro de los cuales elproyecto es concebido. La realidad puede ser observada según las referencia de escala que elijamos. Nuestra mente puede, como a Alicia, hacernos crecer o empequeñecer tanto como queramos, aún por fuera de los límites de nuestra percepción biológica.

Cuando abordamos este tipo de hipótesis, ingresamos en el terreno de la fantasía y el juego, ingredientes fundamentales de la actividad de proyecto, capaces de estimular profundos procesos internos de puesta a prueba y verificación de sus hipótesis básicas y de dar a luz no tan caprichosos *capricci*.

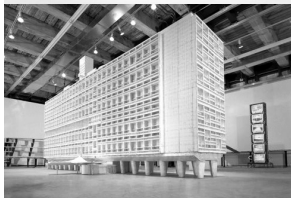
[AX-160]

[AX-161]

[AX-162]

[AX-163]

[AX-164]


[AX-165]

[AX-166]

Paul Theodore Frankl: *Skyscraper Furniture*

[AX-160] Viñeta humorística publicada enel New York Times en 1923

[AX-161,162] El hijo de Paul, Peter frente a uno de los primeros ejemplares de la *biblioteca rascacielos de inicios de la década de 1920* y una pieza realizada en 1927

[AX-163] Charlotte Perriand + Jean Prouvé: *Biblioteca Mexique*, 1952

Rudolph M. Schindler: *Casa Oliver*, 1934, Los Ángeles, EE.UU

[AX-164] Articulación del ángulo del estar con el sofá-escritorio-biblioteca-mesa auxiliar
[AX-166] Perspectiva exterior

[AX-165] Tom Sachs: Modelo de la Unidad de Habitación de Marsella a escala 1:25, que integró la exhibición *Nutsy's* en la Bohen Foundation de Nueva York, 2002

[AX-167]

[AX-168]

[AX-169]

[AX-170]

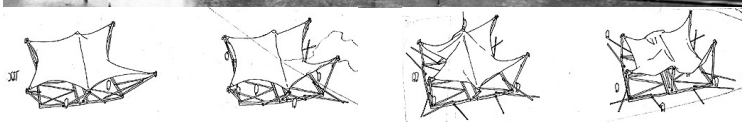
[AX-167] Pompeya: Casa dei Vetti, Friso de los amorcillos

Antonio Bonet: Sillón BKF, 1948
[AX-168,169] El arquitecto en uso de su creación y estructura de soporte en varilla de hierro redondo de 11 mm de diámetro

[AX-170] Herculano: Fragmentos de armario carbonizado

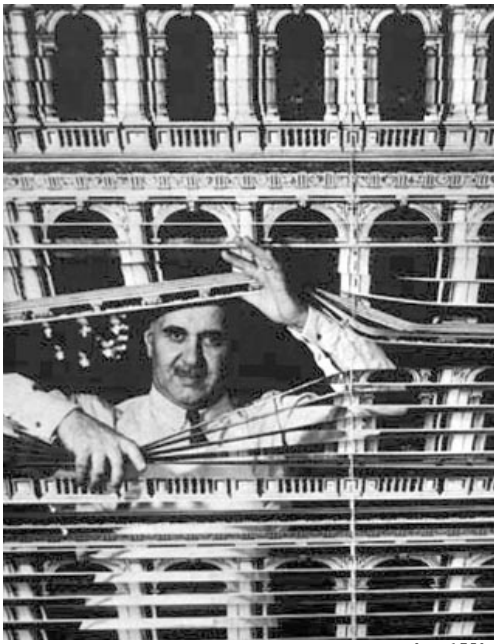
[AX-171]

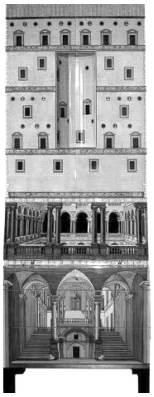
[AX-171] Estudio Wehberg: *Himmelsschaukeln*, 2007


[AX-172]

[AX-172] Jorge Carbajosa + Javier Tejera: Pabellón temporal multiuso, 1997

[AX-173]


[AX-175]


[AX-174]

Piero Fornasetti:

[AX-173] Plato nº223 de la serie *Tema e Variazioni*, *Palazzetti*

[AX-175] El diseñador asomando tras sus *Venecianas Venecianas*

[AX-174] Trumeau arquitectónico, realizado en conjunto con Gio Ponti a inicios de la década de 1950, fecha a la que pertenece también la serie de cómodas con motivos arquitectónicos [AX-176a178], entre los cuales se pueden reconocer algunas villas palladianas

[AX-176] [AX-177] [AX-178]

[AX-179]

[AX-180]

[AX-181]

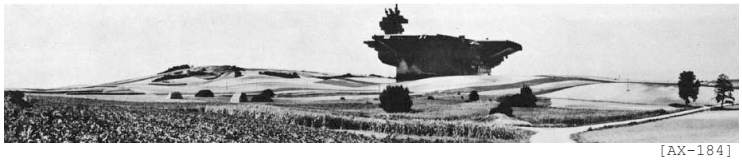
[AX-182]

[AX-183]

Studio Job

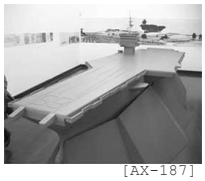
[AX-179,180] *Silver Ware*, 2007: Instalación, Salón del Mueble de Milán

[AX-181a183] *Robber Baron*, 2006: Exhibición integrada por cinco piezas, un armario, una caja de seguridad para joyas, un reloj y una lámpara de pie y una mesa

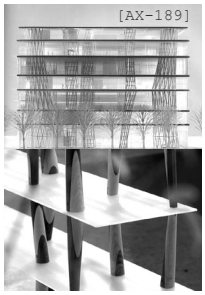

[AX-184]

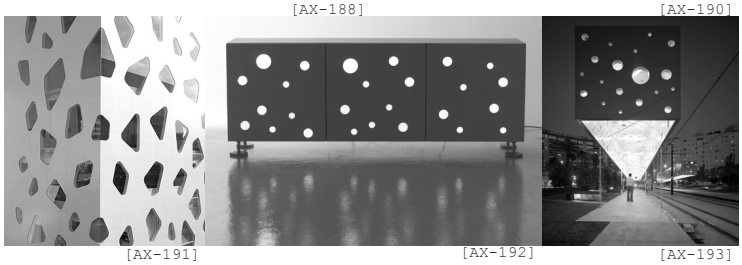
[AX-185]

[AX-186]


[AX-187]

[AX-188]


[AX-189]
[AX-190]


[AX-191]
[AX-192]
[AX-193]

Hans Hollein:

[AX-184] Ciudad Portaaviones en el Paisaje, proyecto, perspectiva, 1964 Colección MoMA, Nueva York

[AX-186] Juego de Té y Café diseñado para la convocatoria Tea & Coffee Piazza que realiza alessandro Mendini para alessi en 1980

[AX-187] Maqueta-mesa y perspectiva de la Ciudad Portaviones, Pabellón de austria 32ª Bienal de Arquitectura de Venecia, 1972

[AX-185] Michael Graves: *Tocador Plaza*, 1981

Toyo Ito:

[AX-189,190] *Biblioteca Sendai*, 2005, *Horm*
[AX-189] Mediateca de Sendai, maqueta
[AX-192] Aparador-*buffet Polka-dots*, 2006
[AX-191] *Torre Mikimoto*, Tokio, Japón, 2004

[AX-193] Subarquitectura: Estación de tranvía, Alicante, 2006

Zaha Hadid:

[AX-194] Juego de té y café, 1996, para *Sawaya y Moroni*

[AX-195] *Estación de Bomberos de la Fábrica Vitra*, Weil am Rhein, 1994

Muebles *Z-Scape*, para *Sawaya y Moroni*, 2000
[AX-196a199] Sofá *Moraine*, Banca *Glaciar*, Mesas *Stalactite* y *Stalagmite* Piezas aisladas y combinadas en forma de puzzle espacial

[AX-200] *Dune Formations*, instalación, Bienal de Arte de venecia, 2007

[AX-201] *Ópera de Dubai*, 2008, proyecto

[AX-202] *Estanterías Serif*, 2006, para *Established & Sons*

[AX-203] *Lilas Pavilion*, 2007, Serpentine Gallery, Kensigton Gardens, Londres

[AX-204] Asiento escultórico *Iceberg*, 2003, para *Sawaya y Moroni*

[AX-205] *Estación del Funicular, Innsbruck*, 2007

Performing Arts Center, Abu Dhabi, 2007, proyecto

[AX-208] Perspectiva general, vista aérea del proyecto
[AX-206] Parcial de la memoria gráfica que acompañó la presentación del proyecto, En ella se explicitan las analogías biológicas utilizadas: ramas, tallos, hojas, nervaduras, yemas, frutos

[AX-207] *Lotus Room*, instalación, escultura-arquitectura-pieza de mobiliario multifuncional y transformable, Bienal de Venecia 2008

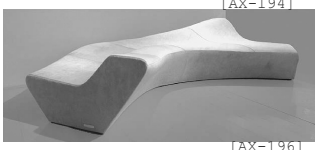
[AX-209] Mesa para *Vitra*, 2008

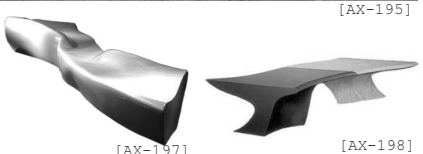
[AX-210] Puente-pabellón, Expo-Zaragoza, 2008, España
[AX-211] *Elastika*, instalación, Miami Design Fair, 2005
[AX-210] Calzado *Melissa & Zaha Hadid*, 2008

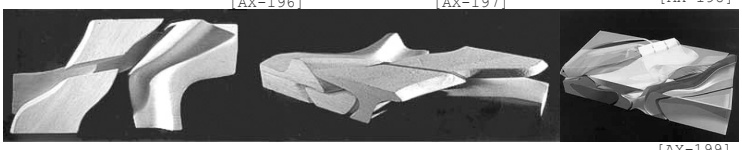
[AX-213] *Mesa Aqua*, 2005, para *Established & Sons*
[AX-214] Escultura *Olympic Aquatic Center*, Exposición *Zaha Hadid, Forest of Towers*, Rove Gallery, 2006. Maquetas reversionadas en clave escultórica
[AX-215] Babosa de mar

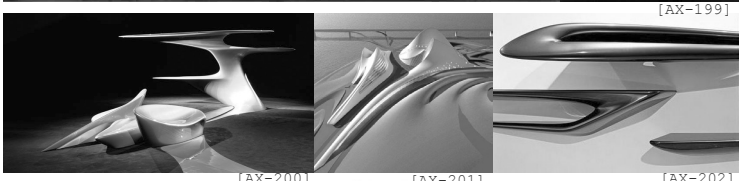
[AX-194]

[AX-195]


[AX-196]

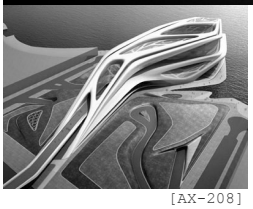

[AX-197] [AX-198]


[AX-199]


[AX-200] [AX-201] [AX-202]

[AX-203] [AX-204] [AX-205]

[AX-206] [AX-207]

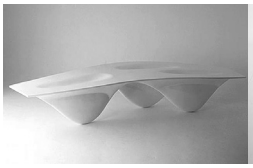

[AX-208]

[AX-209]

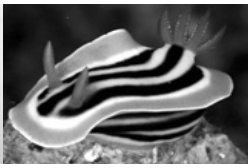
[AX-210]

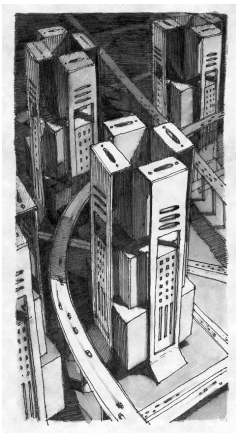
[AX-211]

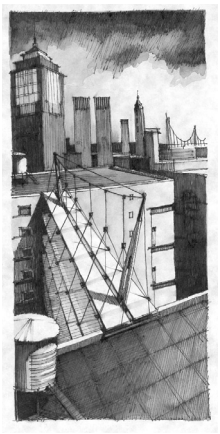
[AX-212]

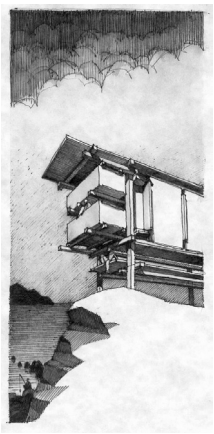

[AX-213]

[AX-214]

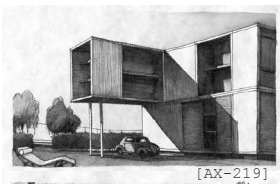

[AX-215]

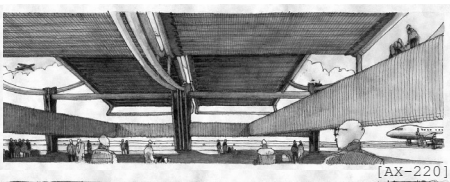

[AX-216]

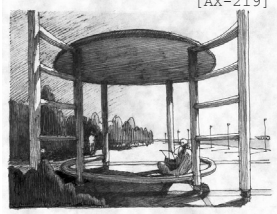

[AX-217]

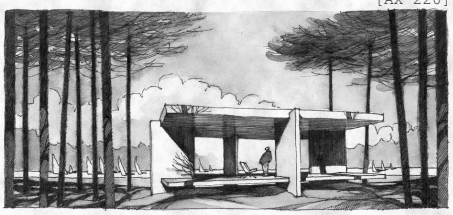

[AX-218]

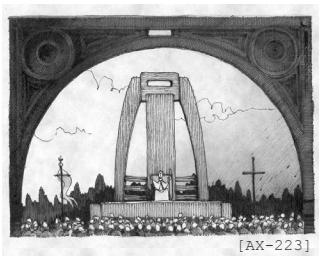
Aníbal Parodi Rebella,
Capricci, 1998-99
Fibra de tinta líquida 0.4 y agua sobre papel

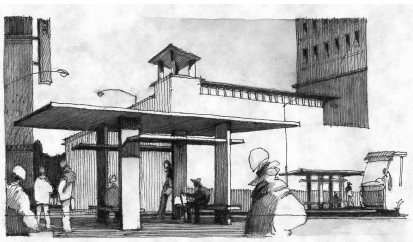

[AX-219]

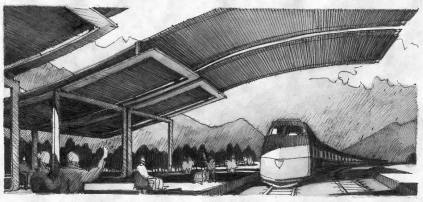

[AX-220]

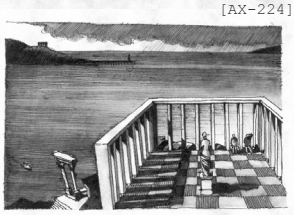

[AX-221]

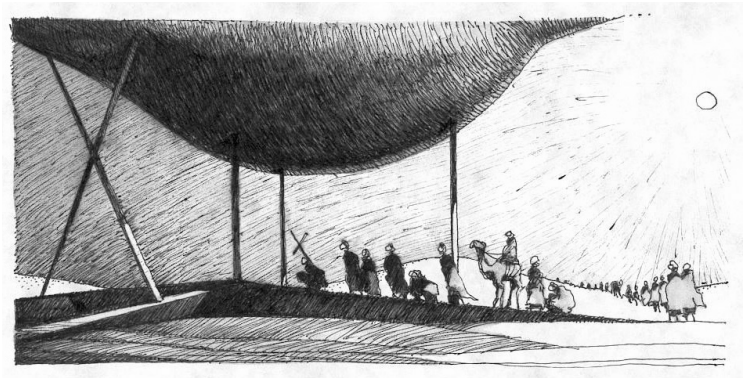

[AX-222]


[AX-223]


[AX-224]


[AX-225]


[AX-226]


[AX-227]

[AX-216] *Capriccio CHRM*: Luminarias de la Biblioteca de la Escuela de Arte de Glasgow, 1907-09, Charles R. Mackintosh

[AX-217] *Capriccio FA*: *Biblioteca Tensile*, 1938-40, Franco Albini,

[AX-218] *Capriccio GTR*: Escritorio neoplástico, 192x, Gerrit Rietveld

[AX-219] *Capriccio LC01*: Casiers Standard, 1925, Le Corbusier, Charlotte Perriand, Pierre Jeanneret

[AX-220] *Capriccio LC02*: Chaise Longue, 1928, Le Corbusier, Charlotte Perriand, Pierre Jeanneret

[AX-221] *Capriccio FLLW01*: Butaca Johnson Wax Co., 1936, Frank Lloyd Wright

[AX-222] *Capriccio FLLW02*: Mesa baja Lewis, 1939-56, Frank Lloyd Wright

[AX-223] *Capriccio PB*: Silla, 1902, Peter Behrens

[AX-224] *Capriccio JA*: Mesa de reunión de la sala de espera de Dirección Bauhaus de Weimar, 1923, Josef Albers

[AX-225] *Capriccio PKJ*: Chaise longue PK24, 1965, Poul Kjaerholm

[AX-226] *Capriccio KM*: Butaca para el Sanatorio Punkersdorf, 1902, Koloman Moser

[AX-227] *Capriccio CHRE*: La Chaise, 1948, Charles y Ray Eames

TODO UN ESPACIO (BAJO LA MESA)

MESA Y MANTEL

Hemos seleccionado un texto breve de Adolf Max Vogt tomado del prefacio al libro monográfico publicado por Electa sobre Gottfried Semper, que relata la presencia de la mesa como arquetipo arquitectónico esencial. La situación descripta vincula de forma azarosa y oportuna: el Palacio de Cristal de Paxton, la teoría arquitectónica de Semper y la presencia antropológica de una cabaña caribeña al interno de la Gran Exposición londinense de 1851. Elocuente:

"El 28 de enero de 1852, bastantes meses después de la clausura de la *Great Exhibition* londinense de 1851, Joseph Paxton ofrece una conferencia para la *Royal Commission*. Busca entonces explicar el principio constructivo de su sala de exposición, inmediatamente reconocida como *Crystal Palace*. El parangona la estructura portante y el cerramiento de vidrio de su *Hall*, como inspirada en un invernadero, de acuerdo al principio de la "mesa" y el "mantel". Intenta explicar con claridad a los miembros de la *Royal Comisión* que el aspecto novedoso de su sistema constructivo radica principalmente en el perfeccionamiento del "mantel" (el cerramiento vidriado), que brinda la posibilidad de dotar notables variaciones a la 'mesa'". […]
Semper debe haber estado complacido y satisfecho de la fórmula descriptiva de mesa y mantel utilizada por Paxton, sobre la base de su singular teoría de los fundamentos de la arquitectura, que traía con él desde Alemania y que fue publicada en 1851 bajo el título de "Los cuatro elementos de la arquitectura". La teoría de Semper afirma fundamentalmente que las paredes de la casa primitiva de la antigüedad no estaban construidas en piedra, sino que estaban conformadas por textiles colgados – alfombras y tapices unidos entre sí. En otras palabras, también Semper apoya la teoría de la mesa con mantel, pero la propone como teoría histórica de las 'condiciones originales de la sociedad humana'.
Debido a una curiosa coincidencia, [Semper] encuentra dentro de la *Great Exhibition*, o mejor dicho en el *Crystal Palace* de Paxton, una prueba inmejorable que respalda su teoría. Descubre allí una 'cabaña del caribe' que confirma su teoría de las paredes tejidas. […] Desde este punto de vista, el *Crystal Palace* de 1851, constituye un fenómeno único. Porque la cabaña del caribe allí expuesta representa la forma originaria del principio de la mesa y el mantel, que Paxton presenta como propio. En otras palabras, el germen de la forma primigenia, la semilla del *Crystal Palace*, se exhibe dentro de su propia estructura"[68] [AX-229].

Mucho tiempo después la metáfora de la mesa y el mantel se vuelve a materializar en la propuesta de Dominique Perrault para el Concurso del *Centro Pompidou de Metz* (2003)[69], primera descentralización del emblemático centro cultural parisino, en la cual una malla metálica es literalmente "tendida" sobre un volumen prismático bajo y preciso que flota sobre el suelo, dando lugar a espacios de transición desde cualquiera de los cuatro frentes de aproximación [AX-230,231].
Shigeru Ban gana el concurso con un proyecto inspirado también en un objeto improvisamente agigantado: un sombrero oriental de paja tejida.

68 Max Vogt, Adolf, en Prefacio de Herrmann, Wolfgang, *Gottfried Semper, Architettura e teoria*, de, Electa, Milano, 1990, pp.9-10

69 Imágenes del proyecto pueden ser consultadas [en línea] en *www.perraultarchitecte.com*

ROBERT: MORRIS Y THERRIEN

Bajo la mesa

La distorsión de la escala forma parte de los principios expresivos ejercitados por dos movimientos artísticos radicalmente opuestos: el Arte Minimalista -sobre todo en el área de la escultura y las instalaciones- y el Arte Pop. Dos viñetas separadas por un arco temporal de más de cuarenta años, ponen sobre la mesa como debajo de ella existía también para el mundo del arte, todo un espacio.

Lilian Tone, curadora de la exposición *Extrañamente familiar: Aproximaciones a la Escala en la Colección del Museo de Arte Moderno* (2003)[70], analiza la mejor forma de iluminar algunas piezas a exhibir, sentada en una suerte de "oficina" improvisada con una mesa plegable, una silla y algunas cajas en un rincón del Museo Estatal de Albany, al abrigo de la sombra de una obra sin título de Robert Thierren: la esquina de una mesa amarilla de 3 metros de alto que parece atravesar los muros de uno de los ángulos del ala oeste del museo[71] [AX-234].

Con esta obra (de 1993), Robert Therrien da un giro a su obra precedente, eminentemente abstracta y se adentra en el campo de la figuración. Su siguiente trabajo, titulado *"Bajo la mesa"* (1994) presenta, en versión aumentada (tres veces), la mesa y las cuatro sillas de cocina que usa cotidianamente el propio artista [AX-235]. En la década siguiente y hasta el presente, Therrien continuará esta exploración y sus mesas, sillas y otros objetos domésticos agigantados habitarán galerías y espacios públicos desde Edimburgo hasta Nueva York. En el catálogo de su exposición en la Galería Gagosian de Nueva York en el 2008, se describe a Therrien como un "creador que transforma los objetos de la vida cotidiana en obras de arte que evocan arquetipos míticos" y [cuya obra] "se presta a interpretaciones psicológicas, con su fascinación evidente por la infancia, sus ansiedades y fantasías".
Esta apreciación, que funde recuerdos de la [escala de la] infancia con una voluntad explícita de extrañamiento y un cambio dramático en la relación con el espectador, se multiplica –literal y conceptualmente- en su obra *Sin Título* (Sillas Plegables, 2008). Cuatro juegos de mesas plegables y sillas metálicas pintadas con sus colores característicos, atestan la sala de exposición [AX-237]. No queda mucho espacio como para rodear los objetos, al menos no a la distancia suficiente para verlos "desde fuera". Las piezas no están ordenadas: varias sillas se encuentran plegadas y recostadas contra las paredes, una de las mesas está dada vuelta sobre otra. Parecería como si la acción se hubiera detenido en medio de una limpieza general. En esta oportunidad no es necesario anunciarlo desde el título como en "Bajo la mesa", porque el compromiso del espectador (debería decir participante) con la obra se vuelve, gracias al ambiente elegido y a la adecuada instalación, ineludible. Es inevitable comprometerse espacialmente con la propuesta, rozar las patas de las sillas, pasar debajo de las mesas y volver a ser un niño pequeño. La fidelidad absoluta a objetos que son ya viejos conocidos de nuestra cultura doméstica, alimenta nuestra racionalidad adulta aunque es muy probable que, en el fondo, los elementos que detonen nuestros recuerdos dependan de cualidades mucho más esenciales y abstractas.

70 *Strangely Familiar: Approaches to Scale in the Collection of the Museum of Modern Art*, 2003, Curador: Lilian Tone. Artistas en exposición: Richard Artschwager, William Bailey, Chuck Close, Edward Ruscha, Peter Fischli and David Weiss, Robert Gober, Katherina Fritsch, Neil Jenney, Toba Khedoori, Martin Kippenberger, Jeff Koons, Allan McCollum, Joel Shapiro, Laurie Simmons, Kiki Smith, Robert Therrian, Andy Warhol, Robert Watts, Steve Wolfe, Andrea Zittel

71 "Si lo que nos interesa es el detalle de la esquina de una mesa, ¿porqué tirarnos al piso y fotografiar la mesa real, si podemos 'encogernos' y tomar nuestra instantánea normalmente?" Catálogo Exposición Robert Thierren en Inverleith House, Edimburgo

Plywood Show

Tan esenciales y abstractas como las cualidades de la serie esculturas expuestas en la Green Gallery de Nueva York en 1964, bajo el denominación colectiva de "Plywood Show". Esta muestra corresponde a otro Robert, Robert Morris, uno de los principales exponentes de la escultura minimalista en EE.UU.

No en ese momento, cuando el concepto de "instalación" estaba aún en gestación, pero hoy día considerar que Robert Morris exhibía en la galería *siete* esculturas resulta al menos poco convincente.

Los volúmenes de aristas vivas, geometría nítida, y espesores regulares, estaban fabricados en madera contrachapada. Sus superficies estaban trabajadas de modo de disimular juntas e imperfecciones y pintadas de un gris claro uniforme [AX-238,239]. *Sin título* (Cloud) era una gran prisma plano colgado con alambres del techo a unos dos metros, *Sin título* (Corner piece) ocupaba con su forma triangular una esquina de la sala, mientras que otro trabajo similar a una viga se extendía en el espacio entre las dos paredes que flanquean la entrada a la sala, a la altura de la cabeza de los visitantes. En el eje de la galería, una forma extruída de sección cuadrangular de una longitud considerable corría por el suelo paralela a la pared. A un lado, un diedro apoyado sobre una de las paredes conformaba un pequeño refugio.

La falta de relaciones internas de cada pieza así como su emplazamiento parecían querer resaltar su relación con el espacio y con el público[72], los únicos elementos de referencia a disposición. La distribución precisa de los distintos componentes en el espacio de la sala y su ubicación relativa creaba una intensa interdependencia que volvía la experiencia indivisible y solidaria. Robert Morris confiaba en un tipo de percepción que no estaba limitada al sentido de la vista, y que operaba desde una perspectiva corporal. Por eso todos los objetos estaban dispuestos de tal forma que el observador podía caminar cómodamente entre ellos, ofreciéndonos la posibilidad de acercarnos o alejarnos, de observarlos desde perspectivas cambiantes, de tocarlos, de ubicarnos debajo, de sentirnos dentro.

Los objetos de la instalación de Robert Morris, con su contundente abstracción formal, geométrica y material, sus grandes dimensiones, sus secciones y espesores sustanciales, muestran, como es frecuente en el arte minimalista, como la escala (y por lo tanto la percepción) puede ser relativa y circunstancial[73]. La presencia envolvente de los distintos elementos, diseminados por todo el ambiente, genera un universo de límites y referencias espaciales múltiples sobre los cuales cada espectador proyecta su experiencia personal de vida, sus recuerdos, afinidades y temores.

También aquí, como en la instalación de Therrien, nos sentimos por momentos pequeños individuos que pasan debajo de un enorme travesaño, rodean la escuadría de una pata caída o se protegen bajo el tablero de la mesa que permaneció milagrosamente en suspenso

MENOS: JEAN NOUVEL

En 1994, como parte integral del proyecto de la Fundación Cartier para el Arte Contemporáneo en París, Jean Nouvel diseña para sus oficinas una serie de muebles que comparten su delicada aspiración de ligereza. Al igual que el edificio los equipamientos, bautizados significativamente *Less*, están compuestos por delgadas láminas reflejantes y apoyos mínimos. El alarde expresivo implícito en el proyecto de secciones y dimensiones "imposibles" por lo exiguas, es consistente con la ejercitación de la ambigüedad entre realidad y virtualidad, y con la prosecución de una poética de lo ligero, difuso y evanescente, tal y como lo expresa el propio Jean Nouvel en su sitio web: "Cuando la virtualidad es atacada por la realidad, la arquitectura [el diseño] debe, más que nunca, tener el coraje de abordar la imagen de la contradicción".

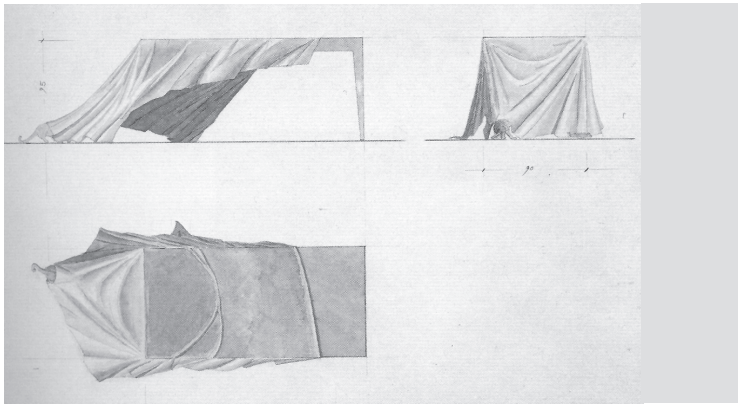
72 Marzano, Daniel, "Lo que ves es lo que es" en *Arte Minimalista*, Editorial Taschen, Colonia, 2004

73 Valle, Pietro, "Paesaggio non indiferente", 2003, disponible [en línea] en http://architettura.supereva.com/

Con un ancho de 1,10 m., los planos de apoyo de las mesas *Less* liberan una luz máxima de 2,30 metros entre las delgadas patas angulares situadas en los vértices [AX-243]. Teniendo en cuenta estas especificaciones dimensionales era de esperarse, aún tratándose de un mueble enteramente metálico, que el tablero exhibiera la robustez necesaria para salvar esa importante distancia sin la necesidad de apoyos intermedios. Pero, como apuntábamos al principio, el objetivo expresivo del edificio y de su equipamiento era consonante en la búsqueda de la ligereza. Por lo tanto se volvió imprescindible *"abordar la imagen de la contradicción"* desde las herramientas del proyecto.
El recurso elegido resultó formalmente tan sencillo como tecnológicamente refinado. El plano del tablero tenía que ser apreciado con el menor espesor posible. Consecuentemente toda la resistencia material debía lograrse fuera del campo habitual de percepción de una mesa. Es decir: debajo (*Hoy vemos la mesa de arriba…"* nos recordaba Iturria, al recordar sus juegos de infancia).
El tablero adopta así una sección triangular invertida de modo de aportar la máxima estabilidad de forma posible y su dimensión va en aumento a medida que nos vamos alejando de sus bordes.
En realidad si damos vuelta el mueble aparece una conformación geométrica de "cubierta en pabellón" a cuatro aguas conformada por dos planos trapezoidales sobre los lados largos y dos triangulares en los testeros [AX-241].

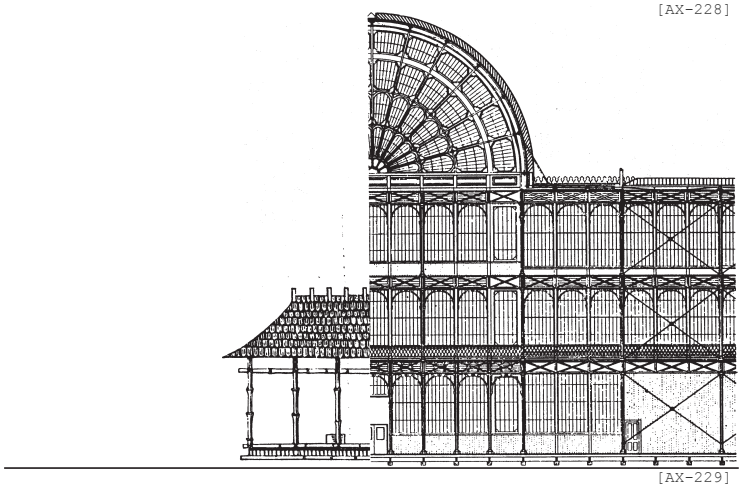
Este relato, interesante quizás como registro de un proceso proyectual, terminaría aquí a no ser que el diseñador regresando a su infancia hubiese invertido la ecuación, conservando las mismas premisas expresivas pero concentrándose ahora en el espacio inferior (…pero cuando eras chico la veías de abajo y ahí había todo un espacio, todo un espacio plástico…).
Tal vez no sea descabellado pensar que algo de esto haya sucedido cuando poco tiempo después Jean Nouvel recibiera el encargo de proyectar un gran centro cultural para la ciudad de Lucerna en Suiza [AX-240,244].

Al aproximarnos al edificio KKL (*Kultur und Kongresszentrum, Luzern*, inaugurado en el año 2000), nuestra memoria evoca inmediatamente la misma sensación de levitación enigmática en el plano de cubierta. De nuevo una lámina delgadísima desafía las leyes de la física, aunque esta vez lo hace sobre nuestras cabezas y a muchos metros del suelo. Somos niños nuevamente y jugamos debajo de la mesa. La historia se repite. El renovado desafío tecnológico incluye ahora la hazaña de un volado de casi 38 metros sobre las aguas del lago, pero el recurso de la arista mínima y la sección creciente hacia el corazón del plano de cubierta (poco importa si es tablero o techo) es el mismo.
En ambas ecuaciones de proyecto la forma es depurada de tal modo de forzar los límites naturales esperables y reducir su presencia a la de su esencia sígnica. El plano de apoyo y la lámina de cubierta son percibidos como entidades geométricas, bidimensionales; tenue materia que no exhibe más que su cualidad superficial limpia, tersa y reflejante. Juntas, en su despojada esencialidad, atraviesan escalas y perfilan la apariencia y la experiencia espacial -pueril y adulta- de la mesa.



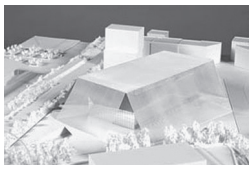
[AX-228]

[AX-228] *Mesa con Mantel y gato*, ejercicio de representación, 1990, EtsaB-UPC
Diseño de un objeto, modificado y definido por un tratamiento textil de su superficie. Estudiante: Iñaki Ozcariz Raventós



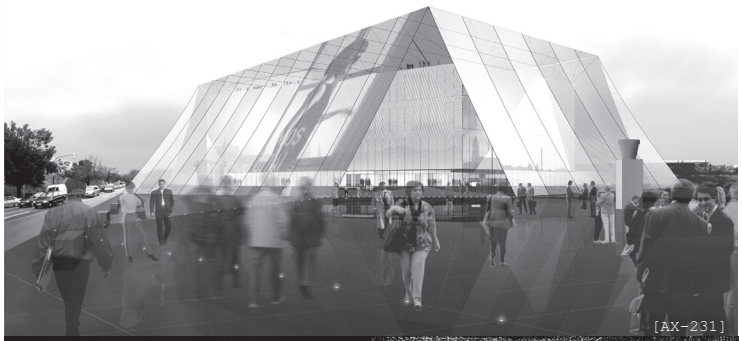
[AX-229]

[AX-229] Gottfried Semper: La cabaña del caribe y el Crytal Palace de Joseph Paxton
La cabaña caribeña tal y como se exhibe en Exposición internacional de Londres de 1851, confrontada con el Crystal Palace de Paxton que albergó la exposición



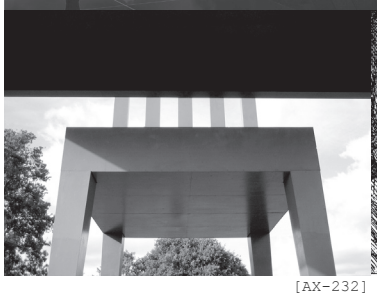
[AX-230]

[AX-230,231] Dominique Perrault: Propuesta para el concurso del Centro Pompidou de Metz, 2003



[AX-231]

[AX-232] Giancarlo Neri: *Lo scrittore*, 2005
El conjunto escultório está compuesto por una silla y mesa gigantescas cuyas dimesniones han sido aumentadas x 10. La obra está ubicada temporalmente sobre un prado verde del parque Hamstead Heath de Londres..



[AX-232]

[AX-233] Sir John Tenniel: La casa del Conejo, grabado, 1864
Este obra integra una serie de 34 viñetas realizadas para ilustrar el libro Alicia en el País de las Maravillas, y encargadas a Tenniel por el propio Lewis Carroll

[AX-233]

[AX-234]

[AX-235]

Robert Therrien:

[AX-234] Sin título, 1993.
Esta obra integra la exposición *Extrañamente familiar: Aproximaciones a la Escala en la Colección del Museo de Arte Moderno*, Albany, 2003

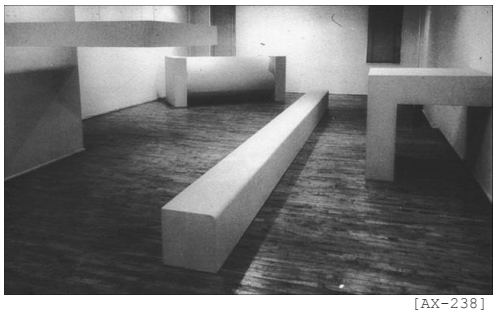
[AX-235] *Bajo la mesa*, 1994

[AX-237] Sin título, (Sillas plegables), 2008

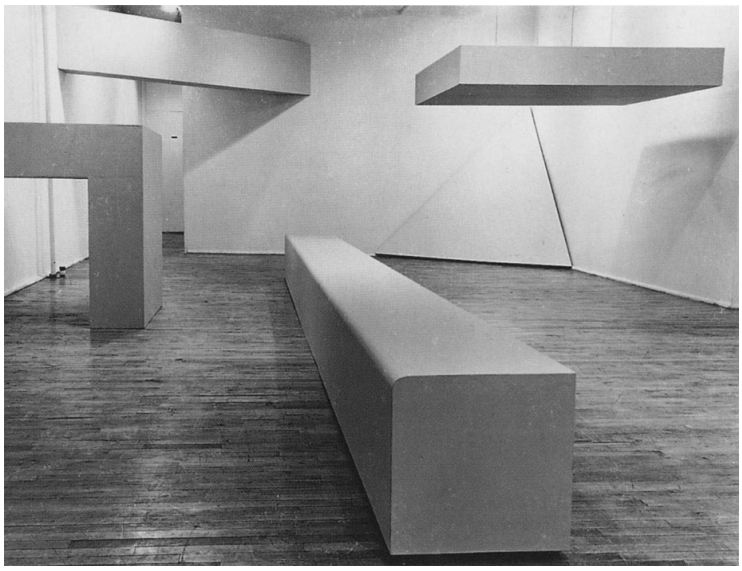
[AX-236] Afiche promocional de la exposición de Robert Thierren en la Galería Gagosian de Nueva York, 2008

[AX-236]

[AX-237]



[AX-238]



[AX-239]

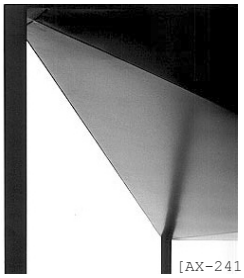
[AX-238,239] Robert Morris: *Plywood Show*, Green Gallery, Nueva York, 1964

Jean Nouvel:

[AX-240,244] Kultur und Kongresszentrum (KKL), Lucerna, Suiza, 2000

[AX-241a243] Mesa *Less*, 1994, diseñada para la Fundación Cartier de París

[AX-240]


[AX-241]

[AX-242]

[AX-243]

[AX-244]

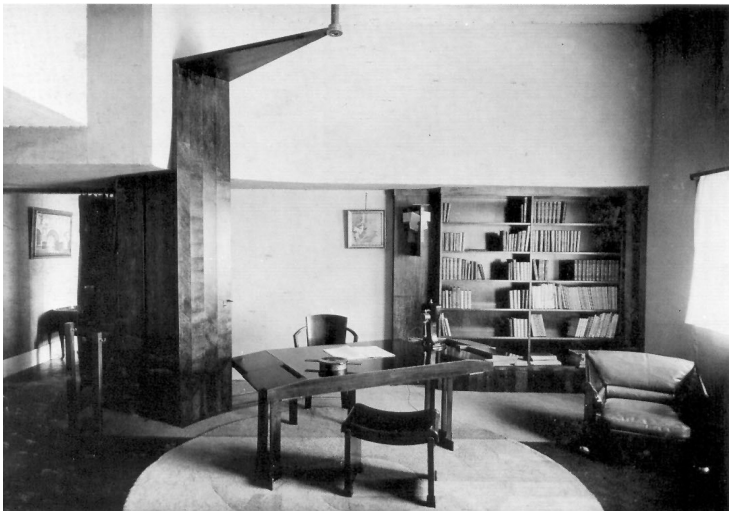
Pierre Chareau:

[AX-245] Adaptación de la oficina del embajador de Francia para el pabellón de Marsan en la *Exposition des Artes Decoratifs* de 1927

[AX-246] Perspectiva interior apartamento, 1926, evocadora de la propuesta de 1923 para el *Salon d'Automne* de París

[AX-247] *Gran Hotel de Tours*, mampara pivotante, 1927

[AX-248] Achille Castiglioni: Estantería pivotante *Joy*, 1990


[AX-245]

[AX-246]

[AX-247]

[AX-248]

TODO OTRO ESPACIO (SOBRE LA MESA)

POCILLOS

Un cuadro de Ignacio Iturria titulado *Mesa con Tazas* (1993) nos muestra una mesa de madera (de esas típicas "de cocina" con el cajón de cubiertos en medio del lado largo[74]) que no apoya en la pared y sobre la que aparecen apoyados once pocillos de café [AX-249]. Presumiblemente vacíos, apilados, invertidos, solos o en grupos, los pocillos colonizan el territorio al tiempo que construyen toda una red de relaciones internas.
Los pocillos blancos de Iturria abandonados en la soledad de la amplia superficie de la mesa, recuerdan los que, como homenaje a la "Escuela de Ulm", fueron construidos a escala gigante en el centro de dicha ciudad en el año 2003 (piezas pertenecientes a la famosa TC-100, serie de juego de té y café cuyos componentes son fácilmente apilables, diseñada por Hans Roericht, en 1959).
Los paseantes, rodeando un alto tótem de tazas apiladas, o descansando recostados sobre un inmenso pocillo boca abajo en medio de la peatonal, son la viva imagen de los hombrecitos y mujercitas de Iturria, que esta vez faltaron a la cita [AX-251].

VIDAS PARALELAS

A Michael Samuels, joven escultor británico, le interesa, al igual que a Iturria, la vida secreta de los muebles. Manipula la presencia física de sencillas piezas de mobiliario doméstico como mesas, cajones y repisas a los que fragmenta y recompone precariamente, de forma de modelar una geografía sobre la cual mundos en miniatura encuentran su lugar.
Los muebles son, como en la obra de Ignacio Iturria, un signo inconfundible del carácter doméstico e interior de la escena en construcción. La familiaridad aportada por estos muebles anónimos es subvertida cautelosamente por acciones localizadas de fragmentación, articulación o quiebre de alguno de sus componentes para, inmediatamente y a continuación, recomponerlo con prótesis expuestas generadas en el mismo acto. Aún así, estamos todavía frente a un universo familiar de objetos cotidianos. Pero "el mundo de los objetos puede abrirse para revelar una vida secreta -en realidad para descubrir una serie de acciones y desarrollar una narración y una historia por fuera de nuestro campo de percepción- es la ensoñación constante que nos presenta la miniatura. Es la fantasía del microscopio, de la vida dentro de la vida, del significado multiplicado al infinito dentro del significado" [75].

Prácticamente invisibles desde cierta distancia, sobre la superficie de los tableros transformados de mesas y repisas cotidianas y anónimas, emergen diminutas escenas urbanas (generalmente nocturnas e invariablemente desiertas) en las cuales autos, carros de supermercado, montañas de bolsas de basura, volquetas, son abandonados bajo la luz del alumbrado público, en una esquina o un rincón inhóspito. A veces una lámpara articulada de escritorio sustituye al sol, creando un cono de luz que señala la "escena del crimen"[76] [AX-252,255].
El contraste de escalas es tan grande que al aproximarnos para apreciar con detenimiento el minúsculo universo, la visión se focaliza intensamente como cuando miramos por el ojo de una cerradura, y nuestra realidad previa

74 Según su habitual representación en perspectiva axonométrica, con el rayo principal de visión paralelo a una de las direcciones principales del objeto.

75 Stewart, Susan, *On Longing, Narratives of the Miniature, the Gigantic, the Souvenir, the Collection,* Duke University Press, Durhamand, London, 1993, p.54

76 Ignacio Iturria utiliza en algunas de sus pinturas el mismo recurso: mediante la proyección de un cono de luz intensa "aisla" la escena en miniatura del resto del tablero de la mesa en el cual se apoya y de la habitación la que esta se encuentra. Asi sucede en *Creo que por aquí no pasan* y en *Los Marcianos*, ambas obras de 1998.

desaparece de nuestro campo visual.
Luego, al volver a alejarnos, la cotidiana presencia de mueble adquiere nuevas facetas producto de la apreciación desde otro universo escalar. Dos altos taburetes no solo pueden ser sino que efectivamente son dos grandes masas geológicas que provocan abismos solo salvables por la presencia de un frágil puente colgante (*Kristal Kanyons*, 2006) [AX-254], revelando la existencia de diminutas aventuras heroicas a escala doméstica. El inmenso interior es, para estas pequeñas acciones detenidas, un exterior en el cual un taburete puede ser una orografía conquistable y los tableros de las mesas, explanadas de estacionamiento o paraísos oceánicos.

La soledad urbana se reedita en paisajes idílicos de mares tibios color turquesa, poblados de islas y farallones. En esta serie de trabajos la cotidianeidad del mueble es reemplazada por la utilización de simples caballetes de obra como soporte de algo que podríamos identificar como plataformas marinas. Fragmentos prismáticos de estratos oceánicos, cortados con precisión geométrica por alguna mano divina, se posan sobre inmensos caballetes, del mismo modo en que en la antigüedad se imaginaba una hipotética tierra apoyada sobre cuatro elefantes que descansaban a su vez sobre el caparazón de una gigantesca tortuga [AX-256]. Los prismas acuáticos, desde los cuales emergen aquí y allá islotes mínimos, pueden ser percibidos a su vez como islas que preservan una escala liliputiense en la inmensidad de la sala de exposiciones. La expresión cuidadosamente hiperrealista del modelo aumenta la vibración que establece el desajuste de escalas y refuerza el abismo que separa la fantasía del paisaje marino de la realidad palpable del contenedor arquitectónico. Exterior e interior, diminuto e inmenso, varias vidas paralelas se desarrollan en extremos lejanos. Tan lejanos que parecen no tocarse.

En una obra de una serie posterior titulada *Microscope*(2008), Samuels presenta una imagen satelital de Londres enmarcada en un perímetro circular grueso y oscuro, como si se tratara de una muestra analizable al microscopio. El alejamiento que supone la fotografía satelital se invierte como un guante al bautizar la obra, alimentando un juego de extremos escalares que se refieren mutuamente como perro que se muerde la cola. Más que vidas paralelas, pliegues de una misma realidad.

KARESANSUI
La idea de apropiarse de un trozo de naturaleza y en particular de una porción de mar, de océano, creando una representación a escala para la contemplación interior, que ejecuta Michael Samuels en alguna de sus obras, posee una inspiración clara en la impronta del tradicional *Karesansui* japonés.
El *Karesansui* es un estilo de jardín, seco y mineral, construido con arena, grava y rocas, que solo ocasionalmente incorpora hierba o musgo. Son jardines escenográficos utilizados por los monjes Zen para la meditación. Su ejemplar más conocido, el jardín Zen del Templo del dragón pacífico (Ryoan-ji) en Kyoto, es considerado una de las obras de arte indiscutibles de la cultura japonesa [AX-257].
Erigido a fines del Siglo XV, el *Karesansui* del Templo Ryoan-ji posee una composición tan sencilla como profunda. Sobre una cama de arena rectangular y de poca profundidad, de 10 metros de ancho por 30 de largo, se extiende un fino estrato de gravilla blanca y sobre este se disponen estratégicamente 15 grandes piedras irregulares y diferentes, organizadas en cinco grupos: dos de 2, dos de 3 y uno de 5 piedras. Cada "islote" está enmarcado en su base por un anillo de musgo que media con la textura roturada. La gravilla es rastrillada diariamente de forma concéntrica en la proximidad de cada grupo de rocas y paralela a los bordes del rectángulo general en el resto. La modulación resultante evoca el movimiento de la propagación de ondas sobre una superficie acuática. El rastrillado es tan preciso y cuidado que, en el encuentro de ambas texturas, no puede verse una sola piedrita fuera de lugar.

El perímetro de la gran "plataforma-estanque" rectangular es subrayado repetidamente por la incorporación de varios marcos concéntricos. Cordón de piedra, agua sobre guijarros negros (canal de evacuación de pluviales), cordón de piedra y franja de pavimento de baldosas pétreas oscuras colocado diagonalmente.
Los grupos de rocas se componen de tal manera que desde ningún punto de vista se pueden percibir más de 14 piedras. Se dice que solo cuando se alcanza un estadio de particular iluminación espiritual producto de la meditación Zen profunda, podemos percibir, con el ojo de nuestra mente, la piedra invisible que completa en conjunto.
El jardín Zen es un proyecto desarrollado pensando en la contemplación. Contemplación que privilegia el hemisferio visual en el que se encuentra la plataforma de madera, abierta y ligeramente sobreelevada, que discurre todo a lo largo de uno de los lados mayores del rectángulo del jardín. Sobre el lado opuesto, un muro opaco clausura la proyección visual horizontal, al tiempo que permite que sobre él asomen las copas de cerezos, cedros y pinos, señalando los cambios de estación.
La abstracción imponente del paisaje detenido del *Karesansui* se completa con el despliegue del telón de fondo del muro, que combina regularidad geométrica, con sutiles vibraciones de color propias de la arcilla con la cual fue levantado.
La horizontalidad del conjunto es subrayada enfáticamente. En lo alto, por las franjas del follaje de extramuros, de la cubierta a dos aguas que protege en muro y de la propia cinta mural. Y abajo por el límite de la plataforma de madera de la veranda.

Originalmente y mucho antes de que la vegetación creciera, la asociación de las rocas con algunos elementos del paisaje que habrían sido tomados en préstamo del paisaje lejano, era mucho más evidente. Lo cierto es que, aunque no está escrito en ninguna parte, la historia ha entendido siempre al jardín Zen del Templo Ryoan-ji como una representación simbólica y a escala de un paisaje natural, como una serie de islas en medio del océano (acaso las cinco principales de Japón), o incluso la imagen alegórica de una tigresa cruzando el mar con sus cachorros.
La sugerencia natural de un gran paisaje aprehensible multiplica la distancia (o disminuye las dimensiones relativas del observador) e instala la ilusión de escala. Para preservarla, el distanciamiento de la plataforma mineral de su entorno (en términos conceptuales pero también reales), es tan esencial como lo era la independencia del tablero de la mesa para consolidar los universos en miniatura de Ignacio Iturria. El proyecto del jardín mineral intensifica así su carácter abstracto, y se separa física y expresivamente del jardín vegetal exterior (y de su consiguiente figuración). Al mismo tiempo, se despega materialmente de su envolvente, adoptando una textura y un cromatismo propio y diferenciado, de modo de concentrar la atención y lograr que nuestro pensamiento ensimismado se pierda en su atmósfera.

Para su verdadera apreciación, el jardín necesita de la experiencia de la proximidad física y de la intervención de todos los sentidos. Su presencia produce un magnetismo hipnótico que nos impide dejar de contemplarlo. Al intentar fotografiarlo, la polaridad se invierte y la tranquilidad que emanaba se torna ansiedad debido a la dificultad extrema de registro sin traicionar su esencia. Hay algo en el espacio sutilmente tensionado por la presencia de los grupos de rocas, en el tenue equilibrio entre lo figurativo y lo abstracto, entre realidad y representación; algo inasible en su ambigüedad dimensional que activa en nuestra mente circuitos muy poco transitados, desencadenando una experiencia sublime.

A pesar de ser fuente de inspiración para una gran cantidad de proyectos, sus misteriosas cualidades difícilmente podrán ser emuladas. Se reconocen, sin embargo, algunos posibles antecedentes en los pequeños jardines orientales en bandeja (*tray gardens*), tanto chinos como japoneses; en la gravilla que

recubre los suelos de los recintos sagrados Shinto; y en el estilo de pintura del paisaje alentada por los propios monjes Zen [AX-260]. El amor oriental por los universos en miniatura, encuentra en el *Karesansui* la ecuación justa para presentar íntimamente la inmensidad silenciosa y rústica de los paisajes naturales de Japón.

[AX-249]

[AX-249] Ignacio Iturria:
Mesa con tazas, 1993
Óleo sobre lienzo

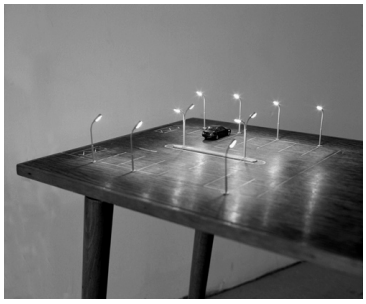
[AX-250]

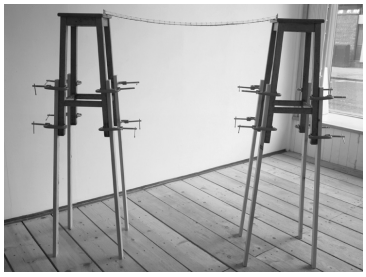
[AX-250] Hans Roricht:
Juego de té y café con piezas apilables

[AX-251]

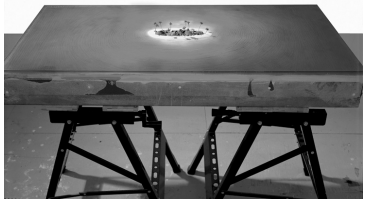
[AX-251] Homenaje a Hans Roericht, Ulm, 2003
Con motivo de celebrase los 50 años de la apertura de la escuela de Ulm, la ciudad agiganta varios taburetes (Ulmer Hocker) de Max Bill y algunas tazas apilables de Hans Roericht y las ubica en espacios públicos centrales.

[AX-252]


[AX-253]


[AX-254]

[AX-255]


[AX-256]

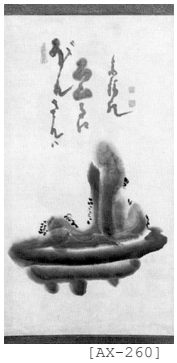
Michael Samuels: *Lost and Safe*, 2006

[AX-250,255] *Conspiration Wink*, vista general y detalle
[AX-253] *Badmoon*, detalle
[AX-254] *Krystal Kanyons*
[AX-256] *Rescue me*

[AX-257]

[AX-258]

[AX-259]


[AX-260]

[AX-257] *Templo Ryoan-ji*, *Karesansui*, Kioto, Japón, fines SXV

[AX-258] Esculpido de la superficie de arena

[AX-259] Carole Seborovsky: Prendedor *Ryoanji*, 2002

[AX-260] Hakuin Ekaku (1686-1789): *Tray-garden*, pintura zen

LA ARQUITECTURA DE LOS OBJETOS

MEDIAS DE MUJER

Falkland

En 1964, Bruno Munari diseña una lámpara colgante, cuya materia prima esencial es un tubo de delgada tela elástica inspirado en las medias de mujer. Como casi todas las ideas del maestro italiano, el proyecto contrapone una concepción material depurada y funcional con un efecto plástico extraordinario y una comunicación simple y directa. Sencillos aros metálicos abiertos y enhebrados en pequeñas jaredas unicadas a distancias oportunas, regulan con su propio peso la deformación ritmada del tubo elástico que pende del plato superior en el que se ubica el portalámparas. Con una economía de recursos admirable Munari crea uno de los íconos del diseño italiano y también internacional: la lámpara *Falkland* [AX-261,266].

Ecos y reflejos

Hace poco tiempo, su compatriota Massimiliano Fuksas proyecta el *Zenith* de Estrasburgo (2008) [AX-262], una sala de conciertos con capacidad para diez mil personas desarrollada en el interior de un contenedor de hormigón armado envuelto en una piel exterior elástica traslúcida y naranja, tensionada al modo de la lámpara *Falkland* de Munari. Su apariencia parece ser consecuencia de una serie de operaciones formales encadenadas aplicadas sobre la famosa luminaria: un cambio drástico de proporciones que aplanan su ondulado perfil, un zoom dimensional colosal, y la incorporación del color naranja que literalmente enciende el edificio como una llama en la oscuridad.

Un espacio tubular flexible pautado por la presencia de anillos estructurales -análogo al que identifica a la luminaria de Munari-, es utilizado por el estudio Birds-Portchmouth-Russum para proyectar el puente peatonal que une dos sectores de la Escuela Plashet (Londres, 1999-2000) separados por una vía de tránsito rápido [AX-258,259]. De este modo la estructura, además de aportar su sugerencia formal y expresiva, es interpretada en términos de experiencia espacial. Algo similar sucede con el *Museo de Arte Moderno Árabe*, proyectado por Rafael Viñoly (Doha, Qatar, 2008), que tiende sobre la arena del desierto una estructura semejante -pero de proporciones descomunales- que sirve de mega cubierta protectora para complejo edilicio de salas de exposición [AX-263].

Herzog y de Meuron exploran territorios expresivos próximos en su proyecto para el rascacielos más alto de Suiza: la Torre Roche (Basilea, 2006-)[AX-261]. Los anillos paralelos de la luminaria de Bruno Munari son sustituidos por dos helicoides que se cruzan en sentidos opuestos, mientras que la piel textil es reemplazada por una tersa envolvente de cristal. Desde la distancia el nuevo perfil de la ciudad acusa la presencia de una improbable lámpara de 160 metros de altura.

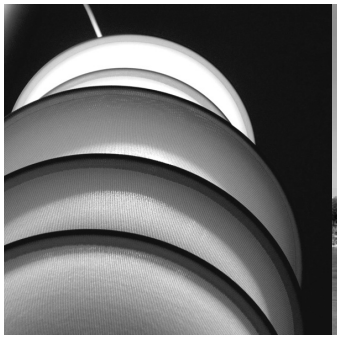
[AX-261]

[AX-262]

[AX-263]

[AX-264]

[AX-265]



[AX-266]

[AX-267]

[AX-261,266] Bruno Munari: Lámpara colgante Falkland, 1964

[AX-262] Massimiliano Fuksas: *Zenith de Estrasburgo*, 2008

[AX-263] Rafael Viñoly: *Museo de Arte Moderno Árabe*, Doha, Qatar, 2008

[AX-264,265] Birds-Portchmouth-Russum: *Puente peatonal de la Escuela Plashet*, Londres, 1999-2000

[AX-267] Herzog y De Meuron: *Torre Roche*, Basilea, 2006-