

GUGGENHEIM BILBAO

Por rituales constructivos:
en lo profuero de lo performante

Manuel Cirauqui

Primero tienes los principios y luego los efectos.

Richard Serra [1]

La idea de arquitectura se encuentra en un estado de constante reubicación. Más allá de analogías obvias, como el andamiaje de referencias en un texto crítico, las estructuras de un software informático o la construcción de la trama en un filme, no resulta controvertido hablar de la arquitectura de la materia o hallar principios de edificación en fenómenos climáticos [2]. Sin duda esta práctica dista de ser novedosa [3], pero en un mundo irónicamente dividido entre el antropomorfismo y el poshumanismo, nos encontramos demasiado a menudo hablando de la arquitectura de todo. Podemos incluso decir que la tectónica —cualquier relación estructural entre elementos ensamblados [4]— se ha convertido a priori en *arquitectónica*, y que la arquitectura es la noción dominante para entender cualquier objeto construido como parte de una situación, cualquier situación como manifestación de un proceso constructivo, cualquier proceso en la medida en que el tiempo siempre *construye*. La arquitectura sería cualquier forma de construcción *programada*, y la construcción en este amplio sentido sería el principal signo y la condición de la vida inteligente. Greg Lynn ha hablado de “diseño total” haciendo referencia a esa continuidad arquitectónica de todo. Este fenómeno está vinculado con el carácter dominante de las superficies en todas las áreas de pensamiento formal, al menos “al nivel de las herramientas” [5]. Las técnicas compartidas de diseño permiten a la arquitectura “migrar a otras

disciplinas”, lo cual da como resultado inevitablemente que otras disciplinas sean “arrastradas a la arquitectura” [6].

Pero la comparación de Lynn entre el objeto arquitectónico (digamos, la casa) y el objeto de diseño contemporáneo (el calzado deportivo, por ejemplo) es pertinente no solo debido a que el mundo está cada vez más “diseñado”, sino también por su implícito énfasis en la actuación o performance. El actuar —o sea, el comportamiento consciente o inducido— es el efecto deductivo de la construcción. La arquitectura, como arte tradicional de la construcción programada, ha venido a convertirse en emblema de la actuación performativa de manera casi utópica, o mejor, se ha convertido en el emblema de una forma de actuación inalcanzable. De hecho, la arquitectura precisamente trasciende cualquier definición de la tectónica, sea estructural o esté basada en principios de edificación, gracias a la idea de actuación o performance. Las edificaciones humanas —fábricas, museos, parlamentos, teatros, hospitales, lo que sea— son, desde esta perspectiva, no tanto objetos funcionales, sino máquinas de automotivación: sus propios héroes hipotéticos. Debatido sobre la cuestión de la arquitectura performative hace una década, Branko Kolarevic afirmaba: “En la arquitectura performativa, el énfasis cambia de las apariencias del edificio a los procesos de formación basados en actuaciones imaginarias [*imaginary performances*], patrones y dinámicas de uso indeterminados, y poéticas del cambio espacial y temporal. El rol de los arquitectos es menos el de predecir, preprogramar o representar las actuaciones del edificio que el de instigar, acoger, diversificar y multiplicar sus efectos *en el material y en el tiempo*.” [7] Kolarevic apuntaba así a la no-correspondencia en un nivel formal entre el edificio y sus efectos, sea cual sea el nivel en que la actuación de un edificio ha sido objeto de planificación o fantasía previa. Más aún, Kolarevic subrayaba un segundo, pero crucial, significado de la noción de *proyecto* como momento de una cadena conceptual-causal. “A la escala urbana, la arquitectura opera entre los polos opuestos de espacio urbano ‘liso’ (al fundirse con su entorno) y los puntos de referencia urbanos (que sobresalen). La arquitectura contemporánea de vanguardia lleva a estos últimos hacia el arte de la performance, el cual toma el medio urbano como un escenario en que literal y activamente *actúa*.” [8] Es difícil imaginar una arquitectura que, sin tener cualidades icónicas específicas, pueda seguir siendo eficiente en el sentido performativo. Al mismo tiempo, quizás debamos hacer responsable de todas las réplicas fallidas del efecto

Bilbao a la dificultad de distinguir entre actuación performativa del edificio y puro resultadismo socioeconómico [9]. Después de 1997, los edificios de museos han vuelto a ser algo cercano a altares rituales ante los cuales los poderes públicos formulan sus plegarias de prosperidad y buen tiempo. Los milagros —esto es, efectos sin causas— son ya esperados sistemáticamente, aunque al mismo tiempo deberían suceder de forma automática, como los resultados del cálculo. El efecto Bilbao marcó una nueva pauta de performance de la arquitectura, en virtud de la cual se renovó el vínculo entre magia y edificio. Tal operación funde ritual con ingeniería urbanístico-económica en un esquema que no difiere mucho de la colocación de minerales en ciertas esquinas de una casa: una forma de geomancia.

Como ha indicado Kolarevic, lo performativo en arquitectura trasciende los fines utilitarios y funcionales, pero también el ámbito meramente estético. Como metarrelato, la arquitectura performativa abre una nueva esfera de trabajo interpretativo en que se intervienen todos los aspectos de la vida, no solo el significado. Si la arquitectura actúa no es ya en el ámbito de la arquitectura misma, sino precisamente en el espacio biopolítico en que surge todo fenómeno cultural [10]. Queda claro que las discusiones sobre arquitectura performativa están más allá de la dicotomía de estructura *versus* fachada, función *versus* apariencia, icono *versus* cobijo, o por usar la fórmula de Hal Foster, “pato formal *versus* cabaña decorada” [11]. Pues no es en el nivel estético o utilitario donde se origina la performance de la arquitectura, ni en la amigable colaboración entre las dos. Más bien, quizás debamos asumir la performatividad como otro aspecto de la arquitectura, además de la forma y la función, que puede ayudarnos a leer una cierta continuidad entre los niveles formal y no formal, tectónico y no tectónico. Por responder a la influyente terminología propuesta por Kenneth Frampton, lo performativo nos permite imaginar un suplemento al *lugar*, al *tipo*, y a la *tectónica*: esto es, a los “tres vectores convergentes” de “lo construido” [12]. El pensamiento performativo puede por tanto aparecer como una crítica tanto de las concepciones de la arquitectura basadas en la edificación como de cualquier postura aislacionista.

Los análisis técnicos del efecto Bilbao hacen de la *piel* del edificio de Gehry un componente activo o actuante clave para la eficacia del Museo Guggenheim Bilbao [13]. En el citado texto —publicado en 2000— Lynn también situaba la

producción de “efectos especiales” en el nivel de la superficie arquitectónica [14]. Esto no queda muy lejos de lo que Gottfried Semper —una referencia crucial en la relectura moderna de las artes tectónicas— visualizaba al subrayar la importancia del “revestimiento” (*kleiden, Bekleidung*) como estrategia dinamizadora en las formas arquitectónicas de la antigua Grecia [15]. Como H. F. Malgrave ha indicado, la idea de *Bekleidung* ha de ser conectada con la concepción que forma Semper de la arquitectura del templo, según la cual el edificio era a la vez un medio para conocer lo divino (*theoria*) y un objeto de visión (*theatron*) [16]. Podríamos describir el rol del edificio contemporáneo en la ciudad de cuatro maneras: análogo al objeto votivo en el entorno doméstico del templo; análogo al botón de un panel de control [17]; a un escenario para actuaciones; y a un *performer* que actúa sobre ese escenario. El edificio proactivo —e incluso hiperactivo— opera provocando, ordenando, albergando y ejecutando actuaciones y/o performances. A través de la construcción performativa, el arcaísmo físico de la arquitectura de templo es actualizado dos veces: como emblema de la portentosa tecnología ingenieril y como cristal visionario y receptivo a las tendencias culturales del futuro.

La arquitectura se *mueve* no solo en el sentido de la propia danza formal del edificio, sino que también *mueve* en función de su capacidad de inducir comportamientos y —lo que podría ser sinónimo— de emocionar. Toda emoción es moción. Tan múltiple como la idea de la performance del edificio es la de su dinamismo, un concepto que va mucho más allá de la mera materialidad. La concepción antropomórfica de un edificio como cuerpo heroico que debe ser experimentado por otros cuerpos, perceptivos y en movimiento, ha estado presente en la arquitectura desde tiempos antiguos. Juan Antonio Ramírez analizó pertinentemente las concepciones de la arquitectura como contenedor y conductor de *pathos* corporal, tanto desde una perspectiva externa (formal) como interna (metabólica): no solo como diseño simbólico, sino también en su trato casi digestivo de sus visitantes y habitantes, procesos sociales y climas culturales y políticos [18]. Una línea de análisis similar fue ya sugerida por Joseph Rykwert en *The Dancing Column*, libro que, pese a su preocupación fundamentalmente clásica, probablemente sea el estudio más importante de nuestro tiempo sobre el antropomorfismo en arquitectura [19]. La definición de arquitectura como *música helada*, popularmente atribuida a Goethe, permite percibir el tiempo no solo como externo, sino también como interno a la

aparente quietud de la construcción. El tiempo está en la erosión de los materiales, pero también en la percepción que el observador tiene del edificio — en este sentido, el tiempo experiencial es la forma de la forma. Comentando esta noción en su contribución a *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, David Leatherbarrow apuntaba: “Comparado con la expresión musical o bailada, el edificio parece ser ciertamente (...) inerte e inactivo; sin duda *música helada*... Uno sospecha que debe de haber algo más en él porque, si fuera solo en función de las intenciones del habitante, no podría explicarse por qué necesitamos tan a menudo habituarnos a los edificios, y también por qué pueden estos deprimirnos y deleitarnos alternativamente”. Y añade, “el desequilibrio aproximado de un edificio anima una vida y una historia de actuaciones siempre nuevas” [20]. Una figuración efímera, aun si algo reductiva, de estas actuaciones puede haberse encontrado en la “coreografía” que Tino Sehgal realizó con las maquetas de los edificios más famosos de Gehry, incluyendo el Museo Guggenheim Bilbao y el Guggenheim Abu Dhabi, junto con el Walt Disney Concert Hall y la sede central de Facebook. Este extraño espectáculo se desarrolló intermitentemente durante la exposición que celebraba el inicio de las obras del edificio de la Fundación Luma en Arles, Francia, también diseñado por Gehry [21]. La danza ha sido, de hecho, una obsesión para el arquitecto, muchas de cuyas obras contienen referencias explícitas a esta [22]. La visión de unas maquetas relativamente grandes moviéndose rítmicamente a través del espacio de exposición y acompañadas por la música de Pierre Boulez manifestaba lúdicamente una aspiración del trabajo de Gehry más que una afinidad. En los mejores casos, como el Vitra Design Museum o el Museo Guggenheim Bilbao, la obra de Gehry podría definirse como *danza helada*. No una imitación o una representación de la danza, sino una articulación de la forma arquitectónica que se vuelve especialmente “cinética” cuando es percibida por un cuerpo humano. El observador-visitante-habitante es el destinatario físico de un gesto que empieza con el dibujo expresivo del arquitecto y es transformado en edificio con la ayuda de un programa informático.

Usando la expresión “luz helada” para evocar el trabajo de Gehry, Michael Sorkin ha abordado la relación entre el movimiento del observador y el dinamismo de la arquitectura desde la perspectiva del cine y, en un sentido amplio, de la animación. Como ha indicado Sorkin, “si el edificio moderno clásico abrazó la metáfora de la nave avanzando a lo largo de su eje, Gehry ha conseguido

dispersar este sentido del movimiento en favor de una condición más general de la animación (...). Esta idea está en las antípodas de Muybridge y busca observar no ya por retardación, sino por aceleración, de un modo similar a los tipos de fotografía *time-lapse* que, acelerando la sucesión de imágenes, hacen sorprendentemente accesibles a la mirada la apertura de una flor o la construcción de un edificio” [23]. La división y recomposición acelerada de planos fílmicos, que definen una rotación imaginaria silenciosa explosiva del edificio a lo largo de varios ejes simultáneamente, subraya la conexión entre la historia del cine como imagen-movimiento y la presentación volumétrica de dibujos arquitectónicos por medio de software informático en el proceso de diseño de Gehry. “La computadora se convierte en medio de cinematografiar la arquitectura sin edificar y podría (...) ser precursora de su eventual aniquilación” [24]. En su más histriónico figurativismo, los edificios de Gehry simulan esta aniquilación y quizás invierten su desarrollo, como un filme reproducido al revés, a múltiples velocidades imaginarias.

Una mirada más detenida a la articulación entre dibujo a mano y diseño por ordenador resulta crucial en este punto. Una vez más, el trabajo de Gehry aparece como referencia ineludible en estas operaciones, señalando la transición a la era digital en arquitectura. Como Bruce Lindsey ha observado en su estudio de la práctica digital de Gehry, “[este] ve el proyecto a través de la línea continua del dibujo”, donde el gesto es una “estrategia formal (...). ‘Los gestos son siempre intensamente curvilíneos. La curvilinearidad significa la deformación de la línea conforme a principios, que a su vez y de forma continua organiza muchos otros elementos diferentes (...). Los gestos (...) redes conectivas flexibles fuertemente ancladas en ciertos principios” [25]. Como explica Lindsey, establecer correspondencias entre puntos físicos de una maqueta y puntos virtuales de un *render* informático es clave en el proceso de digitalización. El digitalizador FARO, usado por Gehry en la importante transición al diseño asistido por ordenador de los años noventa, se asemeja sorprendentemente a un pantógrafo, ese aparato del siglo XIX que se utilizaba para reproducir tanto dibujos como objetos físicos [26]. Aunque, si uno considera las capacidades del pantógrafo para convertir una forma bidimensional en una tridimensional, el digitalizador FARO podría asemejarse más bien al procedimiento experimental de la “fotoplastigrafía”, patentado por Antoine Claudet en 1865 [27]. El “zoopraxiscopio” de Muybridge permitía, por su

parte, el visionado de fotografías en sucesión rápida, emulando y diseccionando el movimiento físico de un modo que podríamos denominar forense. La fotoplastigrafía y otras invenciones relacionadas (las de Claudet, pero también las de otros de similar ambición en lo que respecta a imágenes y objetos [28]) permitieron la expansión tridimensional de la fotografía. En arquitectura digital, el objeto resultante de esta operación compuesta es lo que llamaríamos una traducción irreversible a edificio de la animación y el tratamiento 3D de la imagen. Aunque los edificios de Gehry, en su excesiva complejidad, no se prestan a ser retraducidos en imágenes y proporcionan, de este modo, una medida cuantitativa de su valor original como cosas.

Podemos mirar la obra reciente del artista Oliver Laric como un tratamiento implícito de estas cuestiones, particularmente el tema de la mutación en el diseño animado. Su vídeo, viral y de forma abierta, *Versiones (Versions, 2009–12)* nos conmina hábilmente a una observación de la contingencia radical del mundo construido de las imágenes. Ciertamente existe una arquitectónica de las estrategias de diseño, de igual modo que hay una tectónica de la animación como artesanía. *Entremedio (Betweenness, 2017)*, de Laric, presenta, en forma de una balada automatizada, la frágil carpintería de líneas en figuras de dibujo animado, aunque lo que en realidad estamos mirando es *el diseño de la vida animada*, una dinámica biopolítica a través de la lente de la fabricación de imágenes. Es una intrigante coincidencia que la animación de Laric también evoque lo que Rykwert llamaría el “ejercicio ultracartesiano” de ilustración de las pasiones en los dibujos de formas híbridas entre humano y animal realizados por Charles Le Brun a mediados del siglo XVII [29]. En las llamativas aberraciones de Le Brun —“Hombre Lechuza”, “Hombre Camello”— las pasiones humanas aparecen como principios analógicos para la fluida transformación de las especies. No podemos sino mirarlos hoy como modelos para las fluctuantes y animadas morfologías del diseño contemporáneo.

Centrípeto y anticompositivo, híbrido detenido en mitad de una explosión-rotación, masa danzante en torno a un atrio vacío: los edificios de Gehry actúan o *performan* gracias a su carácter cuasifigurativo. Pero su apariencia *siniestrada* solo puede reforzar la necesidad de una armadura fuerte y fiable que preserve del hundimiento a toda la estructura. Lindsey afirma: “EL laborioso proceso [de digitalización] debe resolver los puntos en una forma que ‘se cierra’ o, en el

lenguaje de otro programa de modelado, que 'se vuelve un objeto bien formado'" [30]. El cierre o resolución de una forma es condición para su ejecución como arquitectura, mientras que la estabilización de todos los aspectos estructurales es una condición para que el edificio opere en el nivel performativo. Este nivel está intrínsecamente abierto y no puede ser definido en términos de instrucciones proporcionadas a los usuarios; en otras palabras, los edificios no comunican con la esfera pública por medio de órdenes legibles y unívocas. Formas altamente dinámicas y aparentemente móviles, como las de las obras de Gehry, funcionan como alegorías de la invitación que el edificio hace al público para que actúe; es decir, para que experimente y produzca experiencia de manera abierta. El hecho de que la experiencia contemporánea ocurra generalmente a través del ojo de una cámara no es trivial: esta funciona como instrumento para certificar el acontecer de esa performance [31]. Además de reconocer una condición aparentemente irresistible de la vida contemporánea, el diseño es plenamente consciente de su destino icónico.

Según Foster, el diseño digital ayudó a Gehry no solo a concentrarse en la forma y la piel por encima de lo demás, sino también a unir las categorías de patio y refugio en una sola. "El efecto principal de esta combinación (...) es la promoción del edificio casi abstracto como signo Pop o logo mediático" [32]. Sin embargo, el éxito de esta fórmula no se basa enteramente en la eficacia de la arquitectura como publicidad, al menos en el sentido de la publicidad tradicionalmente unidireccional en la que sabemos quién promociona qué y para quién. Al contrario, hay una razón para que el edificio funcione más allá de su existencia como mera imagen para una audiencia, y para que genere un número creciente de visitas *físicas*. El edificio se ofrece como plataforma para que los visitantes tomen parte en un anuncio protagonizado por su propia experiencia. La representación del edificio es siempre una forma de autorrepresentación del visitante. La visita atrae solo si ofrece la oportunidad de ser contada; esto es, la oportunidad de que el visitante actúe como contador de la historia. Experiencia es producción narrativa, y la producción narrativa ya no es un flujo oral, sino un hilo visual. La manera en que ciertas señales de colores aparecen en una pantalla táctil y responden a movimientos físicos y gestos podría darnos la doble medida de la experiencia, así como de la performance posdigital.

La arquitectura se vuelve performativa cuando sus usos son gestuales más que funcionales. En ausencia de un conjunto utilitario de instrucciones explícitas, el edificio performativo se yergue como un algoritmo físico que será ejecutado por los usuarios. Podemos ver el algoritmo como una comprensión de lo real, su síntesis como una orden ejecutiva, y así entender el sentido de la "compresibilidad algorítmica" en el diseño digital [33]. La noción de arquitectura performativa y la de la función algorítmica de la arquitectura están profundamente relacionadas. En un estudio sobre "la imaginación en la era de la computación", Ed Finn basa la eficacia de los algoritmos en la antigua práctica del lenguaje performativo (considerando el Libro del Génesis como la primera orden lingüística en virtud de la cual se encendió la luz en el cosmos) [34]. Es la función performativa la que hace mágico al lenguaje, y la idea esotérica de que *los signos hacen cosas* ha persistido hasta hoy. La magia del efecto Bilbao está conectada profundamente con la performance del edificio en cuanto que signo. En el mundo posdigital, el entendimiento de la realidad es imposible sin las nociones de algoritmo e interfaz [35]. Los algoritmos informan el comportamiento del mundo en los planos físico, simbólico y emocional aunque, como señala Finn, la implementación de algoritmos nunca depende solo del código, sino de un ecosistema completo en el cual el código puede operar.

Como demuestra la arquitectura digital, no solo la forma es computable, sino que la computación también hace posibles formas nuevas, incluso si debemos entender simplemente la "nueva forma" de una manera cuantitativa, como grado no antes alcanzado de complejidad formal. Siguiendo una dialéctica negativa, se puede decir que la búsqueda de nuevas formas debe volverse hacia operaciones altamente aleatorias y residuales cuyos algoritmos no son conocibles. La intencionalidad formal es abordada al revés, como en el caso de las fundas de cable de fibra óptica submarino recuperadas por la artista Nina Canell, las cuales ejemplifican la falta de forma como principio constructivo precisamente en el cable, o sea, en la membrana de las transmisiones globales por internet. Estos objetos de desecho pueden sin duda ser considerados como ejemplos de una escultura sin tema. La sorpresa como cuestión de probabilidad, la innovación formal, deben venir de las áreas que la imaginación consciente no puede alcanzar. Los dibujos rápidos, compulsivos, realizados a mano por Gehry en servilletas de cafetería representan el opuesto exacto de esta lógica. No reconocen la complejidad, sino que la producen. De hecho, la indistinción de

criterios cualitativos y cuantitativos es una característica fundamental de la era de la computación.

Si los algoritmos implican una abstracción —la de su propia ansia de ser ejecutadas [36]—, no menos lo hacen los edificios respecto a las formas comportamentales y experienciales que inducen. La arquitectura es la síntesis de la forma social. Solo en este sentido puede la piel del edificio ganar tanta prominencia. Sin embargo, la *epidermización* de la arquitectura tiene otros efectos, pues conlleva la intensificación de su semejanza con la escultura. Como el edificio, la escultura actúa y condiciona la experiencia y la percepción. El elemento clave en la historia de la escultura fue la retirada del pedestal, la cual, como ha indicado Richard Serra, restauró la continuidad de la escultura con “el espacio conductual del observador” [37]. Este cambio —escultura como monumento transformada en lugar; obstáculo físico convertido, por así decir, en fábula espacial— fue sin duda identificado en mitad de los años sesenta por artistas como Carl Andre, de quien Gehry ha reconocido la influencia [38]. Aunque es más bien, como ha señalado Foster, el trabajo de Serra a partir de los años ochenta el que ofrece un contexto perfecto para entender las recientes transformaciones de las artes tectónicas. El agresivo uso de la gravedad y el suelo por parte de Serra, lo masivo y enterizo de sus unidades escultóricas, hicieron que su trabajo fuera visto no como interlocutor, sino como competidor de la arquitectura. Interrogado por Foster en vísperas de la apertura de *La materia del tiempo* (2005) en Bilbao, Serra enfatizó la importancia de efecto sobre tectónica: “¿Cuál es el efecto de una estructura, cuyas paredes tienen unos vanos para que la luz ilumine un volumen y se consiga un espacio palpable? Puede ser el modo en que entra la luz, puede ser la escala o cómo se curvan las paredes. Hay muchos aspectos formales que articulan el espacio (...), no solo lo constructivo [*tectonics*]” [39]. Los conceptos clave de *piel*, *software*, y *velocidad*, aparecen fuertemente conectados en su conversación. Serra arguye que “hay una fetichización de la piel abstracta”, pero replica: “A mí todavía me interesa la piel que se vuelve volumen, la piel que te devuelve al espacio del vacío. Quiero sostener este campo utilizando la velocidad de la piel” [40]. Las superficies semióticas van más rápido que aquellas que no llevan signos o que no actúan como tales. La arquitectura se puede comportar como signo y no ser figurativa, pero lo contrario es más difícil. El volumen escultórico se vuelve

arquitectónico cuando, rechazando la figuración, opera a la escala de la forma habitable.

La idea del edificio-como-signo necesita ser reconsiderada desde el ángulo performativo para ser plenamente entendida. Igualmente, la idea de la arquitectura performativa gana en claridad cuando es abordada desde la perspectiva algorítmica. Parafraseando a Alexander Galloway, diremos que interpretar un edificio es interpretar su algoritmo [41]. Experimentar una escultura como la de Serra es ejecutar su *script* experiencial en el espacio, *performar* la obra. La semejanza entre la arquitectura performativa y la escultura performativa no requiere la mediación del lenguaje: la forma es partitura. Podemos apreciar una atención intensificada a estas cuestiones en el trabajo de arquitectos contemporáneos como Frida Escobedo, cuya obra *Civic Stage* (2013) provoca la acción y el movimiento social por medio de una solícita plataforma que funciona como plaza dentro de una plaza ya existente (la Praça da Figueira, en Lisboa). La activación de la pieza de Escobedo, una vez instalada, requiere de una programación específica solo como solución táctica para hacer que los eventos resulten más visibles y estructurados, pues los eventos de hecho se suceden de manera constante aun si no son programados. La escena opera natural e incesantemente en horario continuo. Los transeúntes la reconocen como herramienta —para qué, no tienen por qué saberlo de antemano— y se convierten en usuarios de la obra a la vez que se reconocen como ciudadanos. Otro ejemplo relevante se encuentra en *6 m Floating Columns*, un proyecto de la firma barcelonesa MAIO que fue presentado por primera vez en la Bienal de Arquitectura de Chicago de 2015. Las formas largas e inflables, ciertamente evocadoras de la idea de Rykvert de la “columna danzante”, no soportan un edificio físicamente ni son soportadas por él. Por medio de pequeños altavoces, las columnas emiten comentarios sobre sus alrededores de manera parasítica, como cotillas en una fiesta. Es un ejemplo inmejorable de arquitectura gregaria, o escultura con el tema especulativo de la falsa funcionalidad. Su relación con el edificio principal hace pensar en la manera en que la tecnología domótica (o la automatización de la vida doméstica) se inserta a sí misma en el espacio del hogar. Reivindicándose como útil, acaba engañando al morador con una treta semifuncional. En el trabajo del artista y arquitecto Didier Fiúza Faustino, la tensión entre escultura y diseño se vuelve el argumento de una crisis materializada en objetos. *Love Me Tender* (2000), *Tiempos salvajes* (*Temps*

sauvages, 2007) y *Suprímete (Delete Yourself*, 2016) son obras moderadamente inaptas para el uso o la contemplación. Los numerosos modelos de sillas anómalas de Faustino ciertamente hacen pensar en la obsesión de la escultura moderna por el mobiliario. Pero las sillas son simplemente tan performativas como las paredes, pasillos, escaleras, ventanas, tenedores, barandillas...

Hablar de edificios performativos, objetos algorítmicos e instrucciones espaciales no implica, como decíamos, la mediación unívoca de un *script*. La expresión de Serra “no hay secuencias abiertas” es aplicable a todo este ámbito de estudio [42]. En el espacio del objeto performativo, las distinciones entre escultura, arquitectura y performance como géneros son irrelevantes. Entrar en ese espacio es ya, inevitablemente, un acto performativo. Las esculturas de Serra, por ejemplo, no pueden no ser performadas o actuadas: ese fue ciertamente el triunfo de su *Tilted Arc* (1981–89). Sería insuficiente decir que, en el espacio performativo, el objeto desencadena una secuencia abierta de experiencias. Las cosas existen como eventos, o como lo ha formulado bellamente David Leatherbarrow: “Más que entrar en las habitaciones, estas (...) nos ocurren” [43]. La naturaleza indefinible del evento —un evento es siempre incomunicable— le lleva a afirmar el cariz no planeado o prescrito, *unscripted*, de la arquitectura performativa [44]. Pero mientras es cierto que una secuencia abierta no puede ser transcrita, la apertura misma puede a su vez ser escrita, como prueba de múltiples formas la historia de la música contemporánea [45]. Quizá el caso más notable y pertinente para esta discusión sea la partitura de Iannis Xenakis para *Metastaseis* (1955), una obra gráfica que comparte importantes rasgos con el diseño arquitectónico que el propio Xenakis realizó para el pabellón Philips en Bruselas (1958) como parte de su colaboración con Le Corbusier. En su análisis del trabajo de Xenakis, David Lieberman considera la arquitectura “como una de las artes performativas y no de las bellas artes”, entendiendo “su composición e intencionalidad” como “en continua evolución y erosión desde el punto de vista de su uso y ocupación”. Lieberman ha propuesto mirar los edificios como instrumentos musicales a gran escala, pero también ha reconocido la mayor amplitud del ámbito de la arquitectura: “La arquitectura no es música helada/ en los mejores casos, no es diferente de una partitura/ separada y precisa” [46]. Como obra de arquitectura, el edificio encuentra su partitura en forma de dibujos (o algoritmos), pero como herramienta performativa el edificio mismo es algorítmico: una partitura, ejecutable por

cuerpos vivos. Comparando las partituras gráficas de la música contemporánea —de Earle Brown a Cornelius Cardew— y los dibujos arquitectónicos pone de manifiesto un parentesco evidente. De nuevo, puede que esta idea no sea tan nueva, si creemos en las interpretaciones de las catedrales góticas catalanas que propuso el musicólogo Marius Schneider en los años cuarenta. Según este, un claustro debería ser leído e interpretado como una partitura [47]. De cualquier modo y como ha apuntado Franck Leibovici, el encuentro performativo con la arquitectura no podría ser un acto performativo sin ser un acto interpretativo [48]. Un edificio ciertamente puede ser bailado o traducido a música tanto como puede ser pintado en un lienzo o fotografiado. El mismo principio sería aplicable a la experiencia de la pintura, de la escultura, o de una pieza musical existente. La responsabilidad última de un observador actuante o *performer* podría estribar no simplemente en responder, sino también en preservar la imprevisibilidad de la experiencia, así como el carácter abierto de los efectos.

NOTAS

1. *Richard Serra: The Matter of Time*, cat. expo., Bilbao: Museo Guggenheim Bilbao y Gotinga: Steidl, 2005, pág. 35.
2. Hago aquí referencia a la obra de Stephen Toulmin *The Architecture of Matter*, Nueva York: Harper & Row, 1962; igualmente, al Blur Building (“Edificio borroso”) de Diller Scofidio + Renfro presentado en la Swiss Expo en 2002, un proyecto ciertamente deudor de las esculturas de niebla de Fujiko Nakaya y, en particular, de su contribución al Pepsi Pavilion en Osaka ’70.
3. Ver por ejemplo, Hassanaly Ladha, “Hegel’s Werkmeister: Architecture, Architectonics, and the Theory of History”, *October 139*, invierno de 2012, págs. 15–38.
4. Gottfried Semper, para quien la tejeduría y la carpintería tenían prevalencia histórica sobre la arquitectura, definió la tectónica como “el arte de ensamblar elementos duros y alargados en un sistema rígido”. Su obra *El Estilo en las artes tectónicas y técnicas*, Buenos Aires: Azpiazu, 2013, datado entre 1860 y 1862, sigue siendo una referencia central en este debate (utilizo aquí la versión inglesa, *Style in the Technical and Tectonic Arts; Or, Practical Aesthetics* (1860–62), Los Ángeles: Getty Publications, 2004. En *The Art-Architecture Complex*, Nueva York: Verso, 2011, que será tratado parcialmente más abajo, Hal Foster se refiere a Semper por mediación de su lectura de Kenneth Frampton (al que también se hará referencia en este ensayo). Más recientemente, una entrevista realizada a Frank O. Gehry por el crítico Julien Rose se publicó con el título “Tectonic Arts”, aunque no discutía el sentido de la tectónica en el trabajo de Gehry u otros. Ver J. Rose, “Tectonic Arts Frank Gehry talks with Julian Rose”, *Artforum* 56, nº 9, mayo de 2018, págs. 204–215.
5. Greg Lynn, “Surface Effects”, en Cynthia Davidson (ed.), *Anymore*, Cambridge, MA: MIT Press, 2000, pág. 232.
6. *Ibíd.*

7. Branko Kolarevic, "Towards the Performative in Architecture", en Branko Kolarevic y Ali M. Malkawi (eds.), *Performative Architecture: Beyond Instrumentality*, Nueva York y Londres: Spon Press, 2005, pág. 212.
8. *Ibíd.*, pág. 205.
9. *Ibíd.*, pág. 209.
10. *Ibíd.*, pág. 212.
11. Foster, *The Art-Architecture Complex*, págs. 18–19, toma prestada esta fórmula de Robert Venturi, Denise Scott Brown, y Steven Izenour, *Learning from Las Vegas* (1972), Cambridge, MA: MIT Press, 2017.
12. Kenneth Frampton, *Studies in Tectonic Culture*, Cambridge, MA: MIT Press, 1995, pág. 2.
13. Kolarevic, "Towards the Performative in Architecture", pág. 207.
14. Lynn, "Surface Effects", pág. 234.
15. Ver Semper, *Style in the Technical and Tectonic Arts*, pág. 379, así como la introducción de H. F. Malgrave, pág. 50. Mi lectura de este último difiere de la interpretación ontológica que propone Frampton.
16. *Ibíd.*
17. Sobre la importancia del panel de control en el imaginario de la arquitectura de los sesenta, ver Hans Ibelings, *Supermodernism*, Róterdam: NAI Publishers, 1998, pág. 43.
18. Juan Antonio Ramírez, *Edificios-cuerpo*, Madrid: Siruela, 2003.
19. Joseph Rykwert, *The Dancing Column*, Cambridge, MA: MIT Press, 1996, esp. págs. 56–67.
20. David Leatherbarrow, "Architecture's Unscripted Performance", en *Performative Architecture*, págs. 9–10, 17.
21. La exposición, titulada *Solaris Chronicles*, tuvo lugar entre abril y septiembre de 2014 en la LUMA Foundation, Arles, y fue comisariada por Liam Gillick, Hans Ulrich Obrist y Philippe Parreno.
22. Ver Frank O. Gehry y Vlado Milunić, *Dancing Building*, Praga: Zlaty Rez y Róterdam: Prototype Editions, 2003.
23. Michael Sorkin, "Frozen Light", en Mildred Friedman (ed.), *Gehry Talks*, Londres: Thames & Hudson, 1999, pág. 36.
24. *Ibíd.*, pág. 33.
25. Bruce Lindsey, *Digital Gehry: Material Resistance, Digital Construction*, Basilea: Birkhäuser, 2001, pág. 53. En las dos últimas frases, Lindsey cita al arquitecto e ingeniero Greg Lynn.
26. *Ibíd.*, pág. 65.
27. Para una cronología iluminadora sobre tecnologías foto-esculturales, ver Oliver Laric, *Photoplastik*, Viena: Secession, 2016, págs. 121–51.
28. *Ibíd.*
29. Rykwert, *op.cit.*, págs. 46–51.
30. *Ibíd.*, pág. 68.
31. El término "fotografía de aficionado" es ya, por otra parte, un arcaísmo sin sentido.
32. Foster, *The Art-Architecture Complex*, págs. 30–31.
33. "La compresibilidad algorítmica, un concepto de la programación informática, describe la capacidad de representar la Información en modos que son más breves que el original". Lindsey, *Digital Gehry*, págs. 38–39.
34. Ed Finn, *La búsqueda del algoritmo*, Barcelona: Alpha Decay, 2018, págs. 13–15.
35. *Ibíd.*, pág. 47.
36. *Ibíd.*, pág. 53.
37. Richard Serra, *Writings/Interviews*, Chicago: University of Chicago Press, 1994, pág. 171.
38. Véase Frank O. Gehry / Kurt W. Forster, Ostfildern-Ruit: Cantz Verlag, 1999, págs. 62 y ss.
39. Richard Serra: *The Matter of Time*, págs. 35–36; para la versión final editada, Foster, *The Art-Architecture Complex*, págs. 285–87.
40. *Ibíd.*
41. Citado por Finn, *What Algorithms Want*, pág. 221.

42. Serra, *Writings/Interviews*, pág. 40.
43. Leatherbarrow, "Architecture's Unscripted Performance", pág. 10.
44. Leatherbarrow cita a Jean Baudrillard: "Creo que en todo edificio, en toda calle, hay algo que crea un evento, y lo que sea que crea el evento es inteligible". *Ibíd.*, pág. 7.
45. Según Leibovici, "la experiencia es una opacidad, no podemos saber lo que se producirá antes de haberlo experimentado. En el caso contrario sería inútil y, por consiguiente, reducible a su enunciado lingüístico". Ver Leibovici, "Sobre las partituras", en Mathieu Copeland (ed.), *Coreografiar exposiciones*, París/Madrid: Les Presses du Réel / CA2M, 2013/2017, pág. 59.
46. David Lieberman, "The Performativity of Space—Architecture as the Production of Sound and Light", en Sharon Kanach (ed.), *Xenakis Matters: Contexts, Processes, Applications*, Nueva York: Pendragon Press, 2012.
47. Marius Schneider, *El origen musical de los animales-símbolos en la mitología y la escultura antiguas (1946)*, Barcelona: Siruela, 2010.
48. Leibovici, "On Scores", pág. 59.