

SOFT SHOW

GOITIA CRUZ, Aitor

Universidad San Pablo CEU, Madrid

The variety of meanings that the words SHOW and SOFT can accept in English increases when both terms are combined, getting to suggest such uneven interpretations as soft(ware) fair, light exposure, smooth appearance, weak performance, stupid parade, or demonstration of the flabby. Its deliberate ambiguity as headline about some Architectural Graphic Expression thoughts must be understood from the observation of certain media success architecture, claimed from some schools and specialized publications, that could be classified with such expressions.

But the conquest of the general audience through the formal spectacle that invades the cities and lean out of Sunday newspaper is no guarantee of architectural quality, at least if we declare it in an integrity and congruence key. The new formalism brought out by the application of new means seems to affect mainly to the external appearance of buildings, while its internal structure remains subject to the stubborn gravity effect and the layered arrangement of the planes where we develop our activities.

The obvious conceptual contradictions between an external figure, supposedly attractive in sculptural terms, and the internal organization headed by its cartesian designed efficiency are simply the metaphor of the progressive exclusion of formerly closer worlds. Faced with the consistency of architectures in which space, form, function, structure and construction are indivisible between outside and inside, it seems to consolidate the presence of other ones with

a provocative image in the urban scene regardless of their internal character. Who remembers integrated spectacular architectures as some of the cast by Scharoun, Mendelsohn, or Saarinen? What means did they use to devise them? Of course, they didn't wait to have computers and software to shape their unique architectural concepts.

Although current drawing programs can represent anything, the key challenges in architecture should not rely on the use of sophisticated geometries, or in the adoption of the temporary architectural language established by the graphics technology available. We have seen how in a few years the architectural production has left the hardness of strategically perforated simple volumes to speculate on light wrappers, initially smooth, then folded, and finally adapted to all kinds of soft forms.

The coincidence of this transition with the computer applications own evolution is not random, nor is the gradual hybridization between drawing and image that approaches the virtuality of forms to their built state. The imaginary universe seems to merge with the real world, and public space could be populated by strange bodies like video games scenes or animated films, whose business we owe important progress in hardware and software that architecture would never have reached by itself. Has also architecture adopt its aesthetics? The temptation of the architect-sculptor pleased with his creation may lead to the formal extravagance of a grotesque soft show.



Torre Strata (2008), Torre Hyatt (2009), Hotel Helix (2009), y Torre Schumacher (2008) en Abu Dhabi

La variedad de significados que los vocablos soft y show aceptan en lengua inglesa se multiplica cuando se combinan ambos términos, llegando a sugerir interpretaciones tan dispares como feria del soft (ware), exposición ligera, apariencia suave, espectáculo flojo, ostentación estúpida, o demostración de lo blando. Su deliberada ambigüedad como encabezado de las reflexiones siguientes debe entenderse desde la observación de cierta arquitectura de indudable éxito mediático, reivindicada desde algunas escuelas de arquitectura y publicaciones especializadas, que bien pudiera adjetivarse con tales expresiones.

Determinar cuándo surgieron los primeros atisbos de este nuevo formalismo puede ser discutible, aunque podemos reconocer un antecedente próximo en el llamado "efecto Guggenheim" (Esteban 2007). Cuando la sede bilbaína abrió sus puertas en 1997 se produjo el despertar de un letargo cultural y social, cuyo ecos resuenan en todos los sectores implicados en la realización y aceptación de su arquitectura: las autoridades públicas saborean aún el éxito de una actuación que ha revitalizado la economía y la sociedad de toda una región, los arquitectos y estudiantes

observamos el edificio de Gehry con apasionamiento, y el gran público ha adoptado desde entonces un interés inesperado por la arquitectura y el turismo cultural. No es de extrañar que semejantes logros invitaran a algunos de sus responsables a retomar su fórmula, abundando en el error de imitar lo que es irrepetible. Sudjic (2007) o Puebla y Falcón (2009) dan cuenta de cómo la fundación Guggenheim ha insistido en convocar a destacados arquitectos y autoridades de todo el mundo para reintentar en distintos escenarios un éxito imposible de alcanzar sin un proyecto solvente en la gestión económica y cultural. Ahora se nos promete desde su Web la culminación en 2014 del Guggenheim Abu Dhabi, donde Frank Gehry se imitará una vez más a sí mismo como supuesta garantía de reconocimiento. ¿Será este el intento definitivo?

Más allá de las tentativas de la fundación neoyorquina, parece indudable que el efecto contagioso de una arquitectura singular ha calado en promotores públicos y privados, que buscan por este medio la notoriedad de sus instituciones, el aplauso del público y la complacencia de los profesionales de la arquitectura. La consabida vanidad del arquitecto al servicio del poder político y económico ha encontrado en esta ambición colectiva el contexto propicio



Torre Infinita (2005), Blossoming Dubai (2009), Las Tres Gracias (2008), y MOMEMA (2008) en Dubai



MAD Architects: Museo en Erdos, Mongolia (2007), y Absolute Towers en Toronto, Canadá 2005

para idear propuestas arriesgadas que, a diferencia de otras épocas, suelen ser recibidas con entusiasmo. Promotores, artífices y usuarios buscan más que nunca la singularidad del Guggenheim de Bilbao, sin reparar en que la exclusividad, adoptada como norma, se convierte en cotidianidad y los deseados efectos de cada nueva propuesta se diluyen en un paisaje repleto de voces disonantes que reclaman su atención.

Así, el proyecto Guggenheim deberá competir en la capital de los Emiratos Árabes con otras realizaciones que pretenden el éxito mediático de su antecedente bilbaíno: el Centro de Artes Escénicas de Zaha Hadid, el Museo de Arte Clásico de Jean Nouvel, o el Museo Marítimo de Tadao Ando. El previsible repertorio de estas estrellas de la arquitectura contrasta con las fantasías formales de Hani Rashid y Lise Anne Couture (Asymptote), Tony Archibold (RMJM Architects), LEESER Architecture, o Bosse y Wallisser (LAVA), autores respectivamente de la Torre Strata, la Torre Hyatt (Capital Gate), el Hotel Helix, y la Torre Michael Schumacher, cuyos suaves contornos acaparan más atención que los citados centros culturales con los que compartirán el suelo de Abu Dhabi.

En la próxima Dubai, la ciudad más poblada de

los Emiratos, la inauguración el pasado enero de la torre más alta del planeta ha cosechado la admiración del mundo entero, que ha reconocido en este gigante de 192 plantas y 828 metros de altura un referente de la arquitectura universal. Pero en poco tiempo su marca será rebasada y la carrera por conquistar el cielo continuará en otro lugar. Su figura, en cambio, rivalizará con las ondulaciones de la Torre Infinita, proyectada por DOSarchitects, el Blossoming Dubai de Petra Architects, Las Tres Gracias de NOX Lars Spuybroek, o el MOMEMA (Museo de Arte Moderno del Medio Oriente) de Unstudio, diseños que pregonan el triunfo de la curva sobre la directriz rectilínea como seña de identidad de la arquitectura contemporánea.

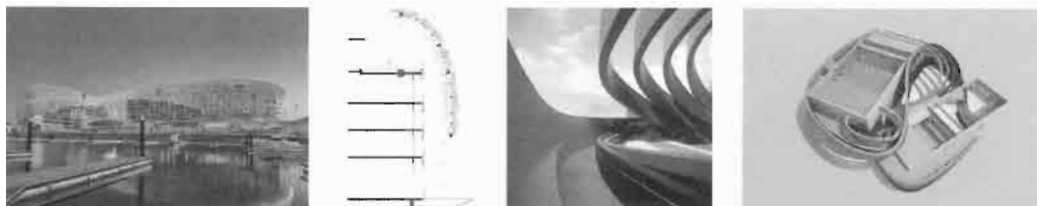
Torre Strata (2008), Torre Hyatt (2009), Hotel Helix (2009), y Torre Schumacher (2008) en Abu Dhabi

Torre Infinita (2005), Blossoming Dubai (2009), Las Tres Gracias (2008), y MOMEMA (2008) en Dubai

La alta concentración de proyectos y edificios



Morphosis: Tour Phare, Paris (2007) y Edificio de oficinas en Shenzhen, China (2008)



Asymptote: Yas Hotel, Abu Dhabi (2009) y Ron Arad: Museo de Diseño, Holon (2010)

exclusivos en los Emiratos Árabes denota la pujanza de una sociedad innovadora que ha encontrado en la arquitectura su expresión más elocuente. Pero esta arrogancia arquitectónica se halla igualmente presente en lugares tan distantes como Mongolia, donde MAD Architects ultima la construcción del Museo de Erdos, o Canadá, donde la misma firma construye las Absolute Towers de Toronto. En estos y otros casos, la vocación escultórica de estas arquitecturas parece ser la clave de la aceptación general de la nueva conformación del espacio urbano.

MAD Architects: Museo en Erdos, Mongolia (2007), y Absolut Towers en Toronto, Canadá 2006

Pero la conquista del gran público a través del espectáculo formal que invade las ciudades y los dominicales de prensa no es garantía de calidad arquitectónica, al menos si enunciamos ésta en clave de integridad y congruencia. El nuevo formalismo propiciado por la aplicación de medios informáticos avanzados parece afectar esencialmente a la apariencia externa de los edificios, mientras su estructura interna permanece sujeta al tozudo efecto de la gravedad y a la disposición estratificada de los planos donde desarrollamos nuestras actividades.

Las evidentes contradicciones conceptuales



Toyo Ito: Crematorio en Kakamigahara (2006) y Hotel Porta Fira en L'Hospitalet de Llobregat (2010)

entre un exterior que se pretende atractivo en lo escultórico y una organización interna presidida por la eficiencia de su diseño cartesiano no son sino la metáfora de la progresiva exclusión de mundos anteriormente más próximos. Las propuestas de Morphosis para París y Shenzhen ilustran el intento de conciliar ambas demandas mediante la alteración morfológica que transforma una estructura arquitectónica consolidada -la torre de oficinas- en un ente de formas blandas en contacto con la calle, escenario público donde exhibir la modernidad de sus trazos curvos.

Morphosis: Tour Phare, Paris (2007) y Edificio de oficinas en Shenzhen, China (2008)

Otro mecanismo frecuentemente observado es la superposición de pieles o la adición de superficies de geometría suavizada que pretenden revestir de vanguardia estética y tecnológica edificios de planteamiento convencional; el Yas Hotel de Asymptote en Abu Dhabi, inaugurado en octubre pasado, o el Museo de Diseño de Ron Arad en Holon (Israel), que abre sus puertas en marzo, son buena muestra de este artificio. Toyo Ito ya utilizó este recurso en el Crematorio de Kakamigahara (Japón) y ha practicado recientemente la variación formal de la planta para insuflar movimiento a su Hotel Porta Fira en L'Hospitalet de Llobregat, inaugurado en febrero.

Asymptote: Yas Hotel, Abu Dhabi (2009) y Ron





Future Systems: Nueva Biblioteca Nacional, Praga 2007 (proyecto) y B.O.B. (Monsters vs Aliens, 2009)

Arad: Museo de Diseño, Holon (2010)

Toyo Ito: Crematorio en Kakamigahara (2006) y Hotel Porta Fira en L'Hospitalet de Llobregat (2010)

Podemos hallar estrategias de diseño similares a las apuntadas en casi cualquier tipología, latitud y economía, dado que la tan manida globalización ha propiciado este inédito manifiesto universal contra la recta y a favor de caprichosas superficies, integradas o forzadas en la composición de edificios. Frente a la coherencia de arquitecturas en las que forma, espacio, función, estructura y construcción son indivisibles entre exterior e interior, parece consolidarse la presencia de otras con una provocadora imagen en la escena pública, independientemente de su carácter interno.

¿Quién recuerda ahora espectaculares arquitecturas integrales como algunas de las proyectadas por Scharoun, Mendelsohn, o Saarinen? ¿Qué medios utilizaron para idearlas? Desde luego no esperaron a disponer de computadoras y aplicaciones informáticas para dar forma a sus excepcionales concepciones arquitectónicas. Tampoco Wright, pionero de la apuesta Guggenheim, precisó de tecnología auxiliar para dar forma a su sueño. En cambio, disponer ahora de ella parece que obliga no solo a su utilización sino a su constante ostentación. Pero, aunque los actuales programas de dibujo sean capaces de representar cualquier cosa, los retos esenciales de la arquitectura no deberían descansar exclusivamente en la utilización de sofisticadas geometrías, ni en la adopción del coyuntural lenguaje arquitectónico que establezca la tecnología gráfica disponi-

ble. Porque hemos visto en los últimos años cómo la producción arquitectónica ha abandonado la dureza de volúmenes simples estratégicamente perforados para especular con envolturas ligeras, inicialmente tersas, luego plegadas, y finalmente adaptadas a toda suerte de formas blandas.

La coincidencia de esta transición con la de las aplicaciones informáticas no es casual, ni lo es la gradual hibridación entre dibujo e imagen que aproxima la virtualidad de las formas a su estado construido. El universo imaginario parece fundirse con el real y, en breve, el espacio público pudiera verse poblado de extraños organismos propios de escenas de videojuegos o películas de animación, a cuya industria debemos importantes avances en hardware y software que la arquitectura por sí sola nunca hubiera conquistado. ¿Ha adoptado también su estética?

Algunos proyectos, como la frustrada Nueva Biblioteca Nacional de Praga (Future Systems) parecen dar testimonio de ello, mientras que otras propuestas indagan en un avance tipológico y temporal emparentado directamente con el cómic y el cine de ciencia-ficción. El Aerotel del ruso Alexander Asadov, la isla-refugio Lilypad del belga Vincent Callebaut, o el visionario Beijing 2050 de MAD Architects, difícilmente realizables, forman parte del nuevo imaginario colectivo sustentado en la doble hibridación de dibujo e imagen, sueño y realidad, que genera nuevos ideales arquitectónicos como los que subyacen en el gigantesco Gateway Project que están construyendo en Ras Al-Khaimah (Emiratos Árabes) los noruegos Snøhetta Architects, premio Mies van der Rohe 2009 por la nueva Ópera de Oslo.



Asadov: Aerotel. Vincent Callebaut: Lilypad. MAD: Beijing 2050, y Snøhetta: The Gateway Project

Future Systems: Nueva Biblioteca Nacional, Praga 2007 (proyecto) y B.O.B. (Monsters vs Aliens, 2009)

Asadov: Aerotel, Vincent Callebaut: Lilypad, MAD: Beijing 2050, y Snøhetta: The Gateway Project

Independientemente de su localización, tamaño, uso y materia, todos los ejemplos señalados comparten la seducción de la forma blanda y el predominio de los valores escultóricos sobre los -hasta ahora- tectónicos. Podemos observar estas coincidencias como resultado de la moda imperante, pero esta argumentación no satisface por sí sola las dudas sobre ciertas actitudes generalizadas tanto en el ámbito profesional como en el formativo, donde estudiantes de todo el mundo practican o reclaman estrategias similares a las utilizadas en conocidos despachos de arquitectura. En éstos, el ordenador ha dejado de ser el instrumento con el que representar arquitecturas ideadas con lápiz y papel; la potencia de sus microchips se dirige directamente a la concepción arquitectónica mediante la especulación formal que permiten la mayoría de aplicaciones informáticas de CAD.

Peter Cook (2008, p. 195) señala que esta relación entre dibujante y artefacto es intrínsecamente similar al dibujo tradicional si se persiguen los mismos objetivos. Pero esta redefinición del proceso creativo establece una distancia real y conceptual con respecto al objeto, que suele ser conformado desde fuera, orbitando alrededor de su maqueta virtual. Si sumamos el potencial de geometrías fácilmente alterables y parametrizables a la costumbre de visualizar en pantalla organismos autónomos, desconectados de su contexto, probablemente encontraremos respuestas al porqué de la proliferación de estas arquitecturas-esculturas, fruto de cierto manierismo informático.

La desconcertante ausencia de debate en torno a las drásticas repercusiones que la arquitectura digital puede tener en el espacio físico ya fue subrayada por Steel (2001), quien disculpaba a su vez la falta de autocrítica de todos los implicados por la rapidez con que se suceden los cambios y por la evidencia de que "es mucho más excitante e interesante participar en una revolución que simplemente hablar de ella". Mientras permanezca este vacío intelectual, la tentación del arquitecto-escultor complacido ante su criatura puede derivar en la extravagancia formal de un grotesco soft show.

Referencias:

Cook, Peter 2008. *Drawing: the motive force of architecture*. Wiley Chichester, West Sussex.

Esteban, Iñaki 2007. *El Efecto Guggenheim: del espacio basura al ornamento*. Ariagrama, Barcelona.

Puebla, Joan y Falcón, J. Manuel 2009. "La representación innovadora de una arquitectura museística. La línea Guggenheim". *EGA*, nº 14, pp. 74-81.

Steel, James 2001. *Architecture and computers: action and reaction in the digital design revolution*. Laurence King Publishing, London.

Sudjic, Dayan 2007. *La arquitectura del poder*. Ariel, Barcelona.