

VILLAN URBS: LA ARTESANÍA DIGITAL

(LA SOMBRA DEL MITÓMANO Y LOS PLACERES DE LA PARADOJA)

MANEL CLOT

NUNCA HE LLEGADO A SABER MUY BIEN si fue a partir del *revelador* descubrimiento, en la remota época universitaria, de la figura de Louis Sullivan —de quien Lewis Mumford afirmaba en *The Brown Decades* que «se le podría calificar como el Walt Whitman de la arquitectura norteamericana»—, o por el sentimiento de atracción magnética, alimentada día a día por el hecho de vivir en el mismo pueblo, no tanto hacia la figura como artista internacional de Antoni Gaudí, sino por las características interiores de la casa familiar, una construcción representativa de los paradigmas de la modernidad artística de los años 50 y de modelos de pensamiento avanzados, o bien si se debió a la confluencia de ambas circunstancias, la cuestión es que una constante inclinación por los espacios arquitectónicos que aparecían en las ficciones cinematográficas —tan majestuosos y deseables, tan *fabulosos* (en el doble sentido), efímeros—, la *arquitectura cinematográfica*, por un lado y, por el otro, la ensoñación retórica sobre cómo debía ser la experiencia «real» —y qué «plus» de iconicidad añadido debía experimentarse— al habitar alguna de las casas más emblemáticas del progreso de la arquitectura del siglo veinte, han acabado por converger con el paso de los años en una sola área de trabajo y de estudio —híbrida, transdisciplinar, no jerárquica, no monolítica— la cual por sí misma comporta y reclama una ampliación del territorio de trabajo y una transversalidad en las miradas y los métodos operativos.

PLACER VISUAL Y MECANISMOS DE LA IMAGEN, difusión masificada y espectacularización, reproductibilidad del objeto y creación, interferencias desde órbitas imprevistas, modelos críticos en desplazamiento, mitos y mitómanos que los hacen crecer, autoría y reverso lector/espectador, conexiones entre áreas y discursos no simultáneos, tecnologías cotidianas y placeres de la paradoja, accesibi-

lidad y usos de los placeres, presente como pasado y desde el pasado, archivo y memoria y, como genérico, prácticas —artísticas, por supuesto— *inter/zonales*: a fin de cuentas, todos estos enunciados podrían ser los epígrafes de algunas de las incipientes marcas fundacionales de esta «expansión» de los territorios de estudios y operaciones y de sus límites perimetrales.

EN EL CASO DEL CINE, POR EJEMPLO, los inicios de este proceso transversal albergaban las primeras fascinaciones por los interiores arquitectónicos, nunca *reales* pero siempre *verosímiles*, desplegados en las ficciones cinematográficas: la grandilocuencia megalómana de los interiores de Xanadu en *Citizen Kane*; la imponente escalera de la mansión de *Sunset Boulevard*; el *Sculpture Garden* del MoMA neoyorquino —de Philip Johnson—, escenario crucial de *Shadows*; los espacios fantasmáticos y rupturistas de la *lógica* espacio/tiempo de *L'année dernière à Marienbad*; la recreación sonámbula de los interiores despoblados en *India Song*; la suntuosidad de la residencia de *Il Gattopardo*; el laberinto numérico de *The Draughtman's Contract*; los espacios desolados, prolongación de la desolación personal, de *Ultimo tango a Parigi...*¹

DESDE EL ANÁLISIS de la novedad de espacios y volúmenes creados por Louis Sullivan en el Chicago de 1890, la continua demanda retórica sobre cómo debía ser «vivir» en *obras* insignes de la arquitectura contemporánea —en obras prácticamente *de manual*—, se convertiría en una forma más de incrementar el grueso matriz de áreas e influencias de los procesos, haciendo posible la progresiva materialización de la transversalidad y del trabajo en red, como un sistema nada ortodoxo para adquirir cualidades y funciones nuevas también en los aspectos *escópicos*, en los procesos de lectura del mundo y sus imágenes, una ampliación vinculada en parte a las contribuciones que las últimas tecnologías ofrecen en cuanto a cambios y *maneras* diferentes de acceder a todo tipo de información y encontrar información nueva, conocer otros canales de transmisión y circulación,

¹ Filmes de Orson Welles, Billy Wilder, John Cassavetes, Alain Resnais, Marguerite Duras, Luchino Visconti, Peter Greenaway y Bernardo Bertolucci, respectivamente.

lugares de almacenamiento virtuales, puntos de intercambio comunicacional o las novedosas *ampliaciones* de la socialización y puesta en común de acepciones más amplias, generosas y compartidas del *conocimiento*.

LA ACTUALIZACIÓN Y TOMA DE POSICIÓN CON ESTOS RECURSOS en los ámbitos de la creación también constituye una manera de encarrilar la progresiva conciencia de sentirse, en la acepción establecida por Giorgio Agamben, «contemporáneo»: «También lo es [*contemporáneo*] quien, dividiendo e interpolando el tiempo, es capaz de transformarlo y relacionarlo con otros tiempos, leer la historia de manera inédita, «citarla» siguiendo una necesidad que de ningún modo proviene de su arbitrio, sino de una exigencia a la cual no puede dejar de responder. Es como si aquella luz invisible que es la oscuridad del presente proyectase su sombra sobre el pasado y éste, tocado por dicho haz de sombra, adquiriese la capacidad de responder a las tinieblas del ahora.»²

EN LA ENCRUCIJADA ENTRE CONCIENCIA DE TIEMPOS Y PROCESOS REFLEXIVOS, el proyecto *VILLA NURBS* muestra consecuentemente su rostro polimórfico y cambiante: los elementos estructurales de un régimen plausible de autoría encadenada en forma de sucesión de acontecimientos y colaboraciones. El ideario global motriz iniciado por Enric Ruiz-Geli, la figura del *arquitecto* y su deseo, es a su vez un *terrain* creativo múltiple, comparativo y relacional, de pasta de hojaldre, a cuya hibridez formal e intestinal siguen dos derivaciones en espiral creciente a cargo de Toni Cumella y Frederic Amat, cuyos ámbitos de creación necesariamente concatenados configuran el lugar donde se originan la paradoja y el deleite, refiriéndonos tanto a los mecanismos de la contemplación perceptual y sensorial desde ópticas estéticas y de vanguardia, como enfocando las prioridades hacia el análisis de los procesos materiales y técnicos, incluido su comportamiento y cohabitación en un lugar, por lo demás, tan peculiar, tan extraño y tan *non-lieu* según los parámetros habituales como es la zona de Empuriabrava.

² Giorgio Agamben, *Què vol dir ser contemporani*. Arcàdia. Barcelona, 2008.

UN IDEARIO DE *ARQUITECTURA AVANZADA* COMO ÉSTE, por tanto, como sistema operativo abierto simultáneamente hacia diversas direcciones, a diferentes velocidades y hacia distintos frentes temáticos, en dinámicas transversales, podría equipararse a lo que en las prácticas artísticas más recientes venimos denominando *estética relacional* o *arte contextual*: es decir, prácticas complejas, enfocadas desde ópticas transculturales y a menudo de carácter procesal y colaborativo que, desde posiciones micropolíticas, afectan de forma directa al espectador porque adoptan e incluyen todo tipo de contextos como elemento fundamental o como punto de partida del trabajo y la reflexión. Es por ello que *VILLA NURBS*, en este sentido, fue al principio *VILLAN URBS*, porque solo una «ciudad del mal» actualizada podía incluir indiscriminadamente estratos de «alta» y «baja» cultura, referentes del progreso arquitectónico, imágenes o héroes derivados del cine, personajes y actitudes pop, mitos reciclados de la cultura de masas, recuerdos fetichizados de épocas anteriores, junto con el espíritu de investigación al amparo de las nuevas tecnologías y una imperceptible ficcionalización de recursos que nos permite hablar despreocupadamente de todo ello en términos de «relato».

EL PROYECTO, QUE HASTA AHORA SE HA MOSTRADO indistintamente desde aspectos de carácter procesal, técnico y tecnológico, conceptual, contextual, material y formal, visual y estético, contribuyendo con esta simultaneidad de rostros a poner en relieve precisamente la naturaleza múltiple de su inscripción en el segmento histórico-temporal *contemporáneo*, constituye en esta exposición la revelación casi *epifánica*, esplendorosa y polémica, de una situación formulada aquí por primera vez y que relaciona sistemas de producción, nuevas tecnologías, unicidad de autor y mantenimiento de la reproductibilidad: en la asunción de un proceso de creación/realización, hoy la denominamos *artesanía digital*, muy concretamente, en referencia al revestimiento exterior de la casa basado en elementos cerámicos.

VOLVIENDO AL EFECTO NARCÓTICO *detectado* en las arquitecturas *reales*, era igualmente constante preguntarse cómo debía ser vivir en las estancias y espa-

cios singulares (y *de autor*) de edificios tan históricos y referenciales como la *Casa Kauffmann*, de Frank Lloyd Wright; la *Casa Farnsworth*, de Mies van der Rohe; la *Glass House*, de Philip Johnson; *La Ricarda*, de Antoni Bonet; *l'Unité d'Habitation*, de Le Corbusier; la *Casa Ugalde*, de Coderch; los apartamentos de la Pedrera, de Barba Corsini; la casa de Frank Gehry para su madre, o la ya mencionada casa familiar de Antoni Cumella, un proyecto inicial de Bohigas-Martorell, referente personal mítico durante muchos años y que, a partir de una época y en una especie de *rite of passage*, al tener acceso a ella, me proporcionó finalmente la experiencia directa sobre el hecho de vivir en los espacios de una casa «autoral». Así pues, en esta línea, ¿cómo será vivir en *VILLA NURBS*, después de haber sido durante tanto tiempo el centro de todo tipo de atenciones profesionales e intereses mediáticos, nacionales e internacionales, y antes de que la obra haya finalizado? ¿Cómo habrá que (con)vivir en ella con este enorme «a priori» circunstancial y multimedia, especializado y prácticamente histórico, configurado a partir de reportajes, artículos, reconocimientos, exposiciones, presentaciones, distinciones, entrevistas, etc.?

EN UNA DIRECCIÓN INICIADA POR SU PADRE AL FINAL DE SU VIDA, Toni Cumella ha tenido éxito en los últimos años en la búsqueda del *eslabón perdido*, configurando la situación conceptual que viene a completar el engranaje, y que evidencia claramente en su contribución material en el escenario de *VILLA NURBS*. Y en este sentido hemos cualificado su aportación material y procesal mediante este recurso paradójico, *artesanía digital*,—porque constituye una denominación que interviene en la escena del eterno conflicto entre «artesanía», —las posibilidades de su pervivencia a partir de la reformulación y actualización de muchos de sus contenidos y tópicos—, por un lado, y «serialización» —la producción masificada y sin rostro humano que parece conllevar la industria de forma intrínseca—, por el otro. Sin embargo, lo que enfrenta esta *querelle* son en realidad dos concepciones (y dos posiciones) difíciles de cuadrar: la autoría y la producción en masa. En este sentido, el terreno de la cerámica, que afecta tanto al ámbito industrial como al estrictamente artístico —aunque tanto uno como otro hacen uso de

factores técnicos, físicos y materiales insoslayablemente comunes—, ha constituido el terreno idóneo para empezar a reformular, e incluso resemantizar, las eternas oposiciones y confrontaciones que separan las cualidades y texturas de la manualidad, del anonimato maquinal de la serialidad.

EL PROCESO DE ELABORACIÓN DE LAS PIEZAS EXTERIORES se inicia mediante la aplicación de programas digitales específicos, a fin de confeccionar con la mayor precisión posible los patrones metálicos, a partir de cuya forma se perfilan y cortan las series de placas de cerámica que revisten el exterior de la casa y que parecen conformar una especie de *piel* articulada. Otro programa recorta y *esculpe* la forma y da volumen a los bloques de polietileno expandido sobre los que las placas, recién cortadas del *continuum* de pasta de gres que sale de la máquina, deberán adoptar antes de la cocción las características volumétricas de estos bloques y las torsiones específicas en el vacío, necesarias para su uso final (imagen, visibilización, no transparencia) en *VILLA NURBS*, prácticamente metamorfoseadas en gigantescas escamas o elementos articulados de un exoesqueleto, donde la organicidad viva y reconocible del material cerámico deviene contrapunto de otras partes más complejas procedentes de inmersiones tecnológicas.

CUANDO LAS PLACAS SE HAN SECADO encima de los bloques de polietileno y se han amoldado a la forma prevista (a la vez que las huellas de un gato fugitivo), la acción pictórica de Frederic Amat redondea el sentido de la paradoja: de los inicios radicalmente digitales de todo el proceso a partir del uso de la tecnología industrial, se pasa a la producción y elaboración de las placas en un sentido plenamente *manufacturador*, llevando a cabo la esmerada confección pieza por pieza que nada tiene que ver con la masificación en serie, disponiéndolas de manera individual en los respectivos moldes. Al final, la mano de *artista*, directa, visible y reconocible, pinta, salpica e interviene sobre cada pieza —negro sobre negro, brillante sobre mate—, la última instancia que cierra el círculo creativo, tercera contribución momentos antes de introducirlas en el horno, de donde salen, por fin, *acabadas*. En esta *atmósfera*, el trabajo en colaboración permite ver, prácti-

camente al igual que cuando de la *imago* surge la mariposa, cómo la paradoja adquiere volumen y forma, emergiendo finalmente corporeizada.