

EL MONUMENTO QUE CAYÓ DEL CIELO

Arquitectura-espectáculo y colisiones urbanas
a principios del siglo XXI

DAVID RIVERA

Todo lo que tiende a elevar al hombre en la opinión acerca de sí mismo produce una especie de hinchazón o de triunfo que es extremadamente agradable para la mente humana; y esta hinchazón nunca se percibe tanto, ni opera con más fuerza, como cuando estamos en relación con objetos terribles sin peligro, ya que la mente reclama siempre para sí parte de la dignidad e importancia de las cosas que contempla.

Edmund Burke, *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y de lo bello*, Sección XVII, “La ambición”

Necesitamos algo imponente, lo necesitamos de verdad, porque es lo que están haciendo todas esas ciudades. Eso es lo que da que hablar, lo que corre de boca en boca.

Un “promotor de Buffalo” en busca del “efecto Bilbao”, según Martin Filler, *La arquitectura moderna y sus creadores*, capítulo “Santiago Calatrava”

¡Postmoderniza o hándete!

Charles Jencks, *The Iconic Building*

“...el emergente zoológico de la arquitectura contemporánea, una extraordinaria liberación de la imaginación sin precedentes en escala y virtuosismo (y falta de gusto). Es un panorama maravilloso, y (ciertamente) horrible. Como ya he señalado, el género busca provocar esa extraña combinación de admiración y disgusto, deleite y paranoia. (...) quieren crear monumentos sin saber exactamente qué monumentalizar” (Jencks 2005: 201-3).

The Iconic Building, de Charles Jencks, es un hito reciente en la crítica de arquitectura, y demuestra que el viejo provocador, el padre teórico del Postmodernismo, se encuentra aún en plena forma. De hecho, este es el único libro hasta el momento que analiza de manera sosegada y global el fenómeno ya plenamente generalizado de la llamada “arquitectura-espectáculo”, situándolo en la debida perspectiva histórica y estableciendo relaciones significativas con tendencias y obras anteriores que claramente prefiguraron su estallido (de Ronchamp al Centro Pompidou y el AT&T de Johnson, pasando, claro está, por la Terminal de la TWA de Saarinen o la sede de la Ópera de Sydney).



El Palacio de las Artes Reina Sofia, en la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia

Jencks estudia el contexto arquitectónico, económico y cultural creado desde la época del Postmodernismo y reconoce a los “edificios icónicos” de hoy en día un prestigio social parecido al que tuvieron en su día los monumentos políticos y los iconos religiosos, cuyo puesto vacante, según deja entrever el discurso del crítico, no ha sido realmente ocupado por la nueva y asombrosa arquitectura, sino más bien usurpado *in absentia*.

No podemos sino estar de acuerdo con Jencks en una de sus apreciaciones más distanciadas e importantes: incluso las obras actuales más vacías, pretenciosas y derrochadoras son evidentes representaciones de las aspiraciones de nuestra era.

Pero ¿qué vemos realmente cuando contemplamos uno de estos sorprendentes “edificios icónicos”? Retomando un argumento que ha utilizado muchas veces, Jencks nos recuerda que las personas siempre buscarán asociaciones y apodos cotidianos (y, si es posible, escatológicos) para las obras arquitectónicas que se presenten con formas más o menos chocantes, como el obvio “Pepino” de Foster. Como Léon Krier, Jencks es un maestro del dibujo arquitectónico caricaturesco, y la “arquitectura icónica” le ofrece perspectivas inigualables para ejercer este talento. En sus dibujos para *The Iconic Building*, propone múltiples y jocosas semejanzas para los extraños edificios que estudia, y así el Walt Disney Concert Hall de Gehry, por ejemplo, es presentado como un cubo de basura abarrotado de papeles, las faldas ondulantes de Marilyn Monroe en *The Seven-year Itch*, el arca de Noé atiborrada o dos Godzillas copulando. Pero a pesar de su ingenio inagotable, y de sus muy variadas propuestas, Jencks pasa por alto de forma incom-

previsible la que quizá sea la analogía más persistente y singular que sugiere su objeto de estudio: sus “edificios icónicos” tienden a parecerse una y otra vez a las espantosas naves extraterrestres que encontramos en el cine reciente.

Invasiones peripatéticas

“Las metáforas son mudables y están abiertas a interpretaciones idiosincrásicas -nos dice Jencks- pero deben ser tomadas con seriedad como la manera primaria en que la arquitectura comunica en una era de incierta iconografía” (Jencks 2005: 208). ¿Cómo no estar de acuerdo con esta razonable afirmación? ¿Quién no ha ensayado su propia metáfora, o repetido las más manidas, ante cualquiera de las obras más llamativas de los grandes arquitectos-estrella?

Santiago Calatrava pasa por ser un creador de audaces analogías naturalistas en la tradición del Art Nouveau; Martin Filler (2012: 377-82) resume las observaciones de los críticos al respecto en el capítulo que dedica a Calatrava en su libro *Makers of Modern Architecture*, y Jencks analiza los edificios del valenciano en términos semejantes. Alexander Tzonis opina que Calatrava diseña palomas y gaviotas gigantes, y Filler piensa que la Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia está inspirada en las analogías corporales de los diseños fantásticos de Ledoux, una idea realmente grotesca que no discutiremos aquí. Pero ¿puede parecer una paloma un edificio de hormigón y cristal erizado de puntas agudas? Los edificios más famosos de Calatrava pueden ser leídos de manera mucho más directa.

La Ciudad de las Artes y las Ciencias de Valencia, inaugurada en 1998, guarda mucha más semejanza con un conjunto de vehículos extraterrestres ubicados sobre un amplio sector de la ciudad acondicionado como pista de aterrizaje. L’Hemisféric parece un transporte acorazado terrestre, zoomorfo, con ojos ma-

War of the Worlds (2005)



lignos y alertas, que se aprieta contra el terreno para defender mejor sus tripas, en el estilo de las últimas películas de la saga de *Star Wars*. El Museo de las Ciencias Príncipe Felipe es un inmenso esqueleto puntiagudo de una especie desconocida en la tierra, pero que guarda ciertas similitudes con la de los brontosaurios, mecanizados, en este caso, como el dinosaurio extraterrestre maquinista que aparecería unos años después en la película *Transformers* (2007). El Palacio de las Artes Reina Sofía es el vehículo invasor más evidente, y al mismo tiempo el más conspicuo del conjunto: sus agudas superficies aerodinámicas culminan en el aguijón mortal que se desliza amenazante y curváceo, y entre sus mandíbulas elevadas y dentadas se adivina el cañón que dispara el rayo destructor.

Ninguno de estos edificios se presenta con los caracteres tradicionales, o tipológicamente razonables, de las salas de exposición o de conciertos; en cambio todos ellos adoptan con júbilo el lenguaje de la ciencia-ficción. No es muy difícil encontrarles paralelos en películas contemporáneas tan populares como ellos mismos; *Independence Day* (1996) fue filmada, por ejemplo, al tiempo que se construían. Esta película impactante fue la primera de la historia que mostraba de manera creíble los resultados devastadores de una invasión de máquinas extraterrestres gigantes; con ella, además, regresaron a las pantallas las invasiones alienígenas masivas, prácticamente ausentes desde la gran floración paranoica vivida en los años 50. Las naves de *Independence Day* no aterrizaban en un lugar perdido del desierto, o en un parque, como en las películas de la hornada anterior: se situaban, inmensas como eran, sobre los edificios en el centro de las ciudades, procediendo después a destruirlas. Estas masas de metal con alerón dorsal y una boca dentada en el vientre aparecían en las pantallas al mismo tiempo que se daban los últimos toques a la Ciudad de las Artes y las Ciencias y al vGuggenheim de Bilbao, los heraldos definitivos y reconocidos de la incipiente *arquitectura-espectáculo*, que en breve conquistaría el mundo. Algunas tomas de *Independence Day*, como la de los paneles triangulares afilados de la boca destructora de la nave abriéndose antes de disparar, traen a la mente de manera sorprendente las formas ideadas por Calatrava.

La inmensa producción internacional que Calatrava desarrollaría en los años siguientes, entre escándalos, pleitos y conflictos varios, abunda en grandes esqueletos de especies extrañas y mecanismos retorcidos o aparentemente dotados de una voluntad ominosa; aquí destacaremos solamente aquellos que de forma más evidente pretenden ser naves marcianas.

El Auditorio de Tenerife va mucho más lejos en este aspecto que las obras valencianas anteriores. Fue levantándose sobre una plataforma junto al mar ante el asombro y la curiosidad de los vecinos, que veían elevarse poco a poco las ruedas gigantes del aparato y el enorme pico-aguijón flotando por la parte delantera; podemos imaginarnos fácilmente la escena como un algo parecido al inquietante concierto de martillazos que procedía de los cilindros marcianos y que los aterrados ingleses escuchaban por la noche en el clásico original de H.G. Wells *La guerra de los mundos* (1897). Cuando la máquina de Calatrava estuvo terminada en 2003 no podría tener más aspecto de tanque extraterrestre concentrando su

poder destructivo en el emisor del rayo de fuego, situado justo encima de la torre giratoria de control (los marcianos estaban un poco desentrenados, quizá, porque el pico agresivo del edificio se desmoronó durante la construcción, y tuvieron que proceder a montarlo de nuevo).

En el año 2005, Steven Spielberg, antaño defensor de los extraterrestres pacíficos e incomprensidos, adaptaba con gran parafernalia la novela de H.G. Wells, y sus máquinas, también curiosamente, resultaban salir de la tierra, en lugar de llegar de los cielos. Contando con cilindros giratorios, unas extrañas planchas laterales aleteantes y por supuesto un cañón para el rayo, se mostraban muy parecidas a un híbrido impío de objetos de Gehry y Calatrava, antes de alzarse sobre sus tres patas y decantarse más bien partidarios del modelo de Günther Domenig para el Reichsparteitagsgelände de Núremberg (1998, un espantoso escorpión alienígena que revienta la sobria y elegante arquitectura clásica de los nazis en una inquietante inversión de valores).



La intervención de Domenig en el Kongresshalle, en el Reichsparteitagsgelände de Núremberg

Los trípodes de Spielberg también son un eco del proyecto de Rem Koolhaas para la CCTV de Pekín (2002-8, un robot monstruoso cuyas patas aplastan el suelo de la capital china con intenciones que resultan poco claras...), y este edificio reaparece enseguida en la nueva versión de *Tron* (*Tron: Legacy*, 2010), en la que el tosco y delicioso *reconocedor* de la película original se vuelve más sólido y reluciente y por tanto aún más parecido al edificio de Rem Koolhaas, sobre todo cuando flota sobre la ciudad con sus enormes y torpes patas unidas por el puente de mando.

Pero aún hay otro Calatrava que debemos mencionar aquí; la afición del valenciano por la escenificación de hostilidades alienígenas ha ido escalando poco a poco, y en el año 2011 inauguraba el Palacio de Congresos de Oviedo, que consta



La CCTV de Pekín



Tron: Legacy (2010)

básicamente de una gran cabina central inclinada y acorazada, flanqueada por dos brazos elevados que apuntan implacables hacia el frente, sostenidos en posición de ataque por sendos trípodes de hormigón. Las fotografías aéreas nos muestran este edificio sembrando un pánico figurado entre la multitud de edificios modernos que lo rodean; el engendro sobresale por encima y parece estar dispuesto a comenzar su paseo destructivo. Desde el suelo, a la altura de los pobres humanos, las paletas dentadas y en forma de cuña que el monstruo parece elevar al avanzar a grandes zancadas han sido diseñadas sin duda para aplastarnos como moscas.

Un año después de inaugurado, un doble (o un familiar) de este edificio aparecería en la película *Battleship* (2012) invadiendo Estados Unidos, saliendo en este caso del agua (lo que vuelve a llevarnos al recuerdo del Palacio Reina Sofía de la Ciudad de las Ciencias de Valencia) y reventando uno tras otro los navíos de los humanos. Las similitudes de estos trastos extraterrestres, que avanzan a zancadas por el agua, con el Palacio de Congresos de Calatrava son francamente sorprendentes y lo mejor es remitir al lector directamente a las imágenes.

Ciertamente, puede que Calatrava sea el mayor entusiasta de la tecnología militar extraterrestre, pero ninguno de los *arquitectos estrella* ha dejado de invocarla en su obra. Norman Foster, por ejemplo, ha proyectado el City Hall de Londres (terminado en 2002) como un gran casco reluciente, flotante y ominoso que parece apuntar hacia el río y la Torre de Londres con su extraña sección central en forma de cuñas descendentes. El edificio levita por encima del terreno mientras vigila la actividad de la ciudad. Rem Koolhaas ha escenificado la invasión con su aerolito tecnológico de Oporto (Casa da Musica, inaugurada en 2005), que está dotado de sus cabinas reglamentarias y aislado en su perímetro de seguridad, y también ha aportado una inquietante versión marciana de los bombarderos atómicos *stealth*: la Seattle Central Library (inaugurada en 2004), en este caso sabiamente escondida entre los rascacielos de la ciudad.

Daniel Libeskind, por su parte, siente una gran inclinación por las naves espaciales estrelladas, que cortan e impactan violentamente contra amables edificios históricos. Todo empezó con su Museo Judío de Berlín, un precursor de la estética cataclísmica, que empezó a levantarse en 1992 y enseguida tuvo un éxito notorio. Su forma sinco-pada y cambiante supuestamente representa la atormentada y violenta experiencia del pueblo judío en el siglo XX..., ¡oh, sí!, también el Guggenheim de Bilbao fue defendido como una metáfora metálica y retorcida del pasado industrial de la ciudad. De no ser porque Libeskind y Gehry han repetido las mismas muletillas en todos sus proyectos posteriores, cuando ya no estaban construyendo para conmemorar el holocausto o aludir a ciudades industriales, podríamos haber aceptado de buena fe estas ladinas explicaciones. Tal como están las cosas, en cambio, el Museo Judío de Berlín resulta más convincente como nave alienígena estrellada, plegada por el efecto desastroso del aterrizaje y con las caras exteriores malamente rasguñadas por el impacto contra el terreno. Ha estado a punto de llevarse por delante a la vieja y tradicional Collegienhaus, y el lugar del impacto es fácilmente identificable por el modo en que se pliega violentamente la parte delantera de la nave, rozando el tejado a dos aguas del edificio barroco contiguo.



El Palacio de Congresos de Oviedo



Battleship (2012)

El nuevo City Hall de Londres





La Seattle Central Library



El Jüdisches Museum de Berlín

Pero esto no era más que el comienzo. De entre la serie de catastróficas colisiones escenificadas a partir de entonces una y otra vez por Libeskind podemos destacar para nuestro presente propósito la ampliación del Denver Art Museum (2000-2006), la del Royal Ontario Museum (2002-2007), y la *reconversión* del Militärhistorisches Museum der Bundeswehr en Dresde, casos todos ellos de colisión entre aparatos alienígenas y tejidos urbanos regulares que quedan desbaratados (Denver) o en los que se enfatiza el encuentro desastroso entre la nave espacial y el edificio histórico adyacente: en Ontario, por ejemplo, las formas angulosas y poligonales extraterrestres, muy similares a las de las malvadas máquinas alienígenas de *Stargate* (1994) y *Oblivion* (2013), no sólo impactan de forma explosiva en el centro de toda una manzana urbana, sino que cortan de manera extraordinariamente violenta la fábrica del edificio neorrománico original (en el proceso, la nave espacial sufre tantas grietas y rasguños como el Museo Judío de Berlín). En Dresde la cosa es quizá más frívola aunque no menos violenta, y el modo en que el aparato invasor ha impactado con el gran edificio clasicista que alberga el museo casi parece un chiste de alguna tira cómica de marcianos torpes o borrachos: la nave atraviesa el edificio dividiéndolo aparentemente en dos, mientras su proa puntiaguda y ciega, claramente ajena a este mundo, se inclina peligrosamente sobre la plaza delantera.

Esta manera tan atrabiliaria de tomar contacto con la fábrica urbana encuentra su paralelo perfecto en películas contemporáneas de invasiones extraterrestres como *Skyline* (2010) o *Battle: LA* (2011), en las que diversos engendros invasores aterrizan o quedan suspendidos sobre la trama urbana del Downtown de Los Ángeles y comienzan a destruirlo todo sin mediar amenazas ni mensajes. En *Man of*

El Royal Ontario Museum



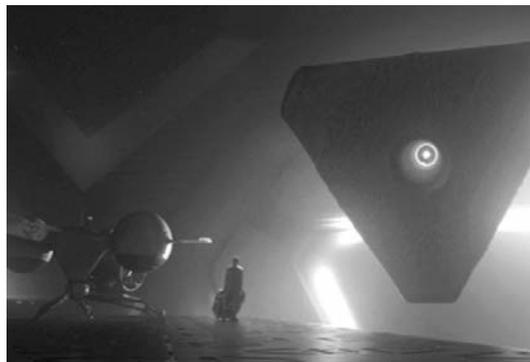
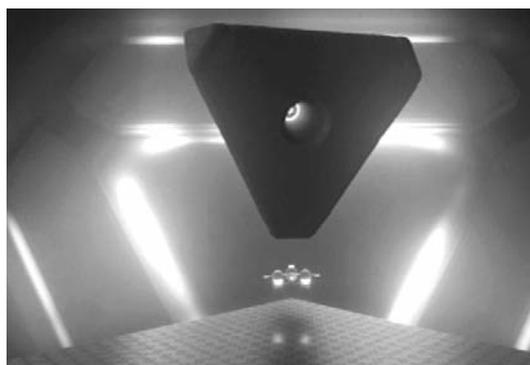
El Militärhistorisches Museum der Bundeswehr



Steel (2013) una gigantesca nave-calamar se sitúa sobre el tejido urbano perfectamente reticulado de Metropolis y proyecta entre los edificios miesianos un rayo imponente y devastador. En *Thor: the Dark World* (2014) otra nave enorme de formas similarmente afiladas y agresivas se clava espectacular y desastrosamente entre las dos columnatas de Christopher Wren en el antiguo Royal Naval Hospital de Greenwich; las tomas aéreas que nos muestran esta catástrofe traen un extraño eco de las tomas panorámicas iniciales de Londres en las que la ciudad parece haber sido ya atacada por el descomunal rascacielos The Shard, de Renzo Piano (inaugurado en 2012), frente a la Torre de Londres y la City. En efecto, con su forma puntiaguda y su remate siniestramente dentado, The Shard ignora su contexto de tal manera que los gigantes de la City, en la orilla de enfrente, parecen rebosar de urbanidad; por su forma, su altura y posición, este edificio forma parte de Londres tanto como la nave invasora de la película, que acaba de clavarse sobre uno de los conjuntos históricos más célebres de la ciudad.

Pero la forma misma de estas naves invasoras presenta mucha más similitud con los auditorios y museos metálico-retorcidos que han hecho famoso a Frank Gehry. El Guggenheim de Bilbao, inaugurado en 1997, puede ser considerado el heraldo de la auténtica arquitectura-espectáculo. Adoptando vagamente la forma de un barco o de una nave tendida junto a la ría, ha aterrizado en el centro urbano generando un vacío o un cráter; una de sus proyecciones metálicas agarra siniestramente el enorme puente colgante mientras la compuerta lateral de la extraña nave se abre para dejar salir a los invasores por el lado de la ría; uno de estos invasores, en efecto, fue colocado allí poco después de inaugurado el museo, en forma de araña gigante que avanza hacia una escalinata (la autora de esta escultura, supuestamente introspectiva, Louise Bourgeois, no esperaba para su monstruo, sin duda, un entorno tan *ad hoc*).

Cierto es que frente a las naves geométricas y más limpias de Libeskind, el Guggenheim de Bilbao nos deja un poco estupefactos: ¿es una nave espacial o solamente un amasijo irregular de cuerpos metálicos fundidos?; por fortuna, las grandes naves invasoras



Oblivion (2013)



Man of Steel (2013)



Thor: The Dark World (2014)

del cine de los últimos años han despejado todas nuestras dudas, al tiempo que el propio Gehry iba invadiendo realmente Estados Unidos con sus repollos de chatarra extraterrestre: sus edificios aterrizaban de manera intempestiva, insobornablemente autorreferenciales, en Seattle (2000), Cleveland (2002), Los Ángeles (2003), Chicago (2004), Nueva York (2007), Las Vegas (2010), Miami (2011), etc., con excursiones ocasionales de castigo hacia otros lugares del globo; y ante las críticas cada vez más insistentes sobre el carácter chillón y repetitivo de sus edificios, Gehry respondía (en una entrevista en 2012) “me siento como un asesino en serie que quiere que le detengan; deténganme antes de que lo haga de nuevo”.

The Shard, en Londres





El Guggenheim de Bilbao

De una forma muy parecida a Gehry se expresaba, curiosamente, el extraterrestre que Will Smith capturaba en *Independence Day*, en 1996, justamente en el mismo momento en que Gehry daba al Guggenheim los últimos retoques. Según el antipático alienígena, su especie iba saltando de un planeta a otro y esquilmando todos los recursos, y no existía manera alguna de llegar a una tregua o negociar, pues la única opción posible era el exterminio de uno de los bandos. Y el bando que ha triunfado en arquitectura es sin duda el extraterrestre. Gehry no sólo no era detenido, sino que le ofrecían cada vez más encargos. En un momento dado, y como gran conquista final, incluso el patético Springfield de *The Simpsons* tuvo su propio Frank Gehry (en el episodio 349, estrenado en 2005): los pobres springfieldianos no encontraban una función adecuada para el “Gehry”, salvo quizá la de pista para *skaters*, y al final lo convertían en prisión.

En la película *Skyline* (2010), en la nueva versión de *Star Trek* ideada por J.J. Abrams (2009), en *Los vengadores* (2012), en *Transformers: Dark of the Moon* (2011) y en *Man of Steel* (2013), los armatostes extraterrestres metalizados y retorcidos

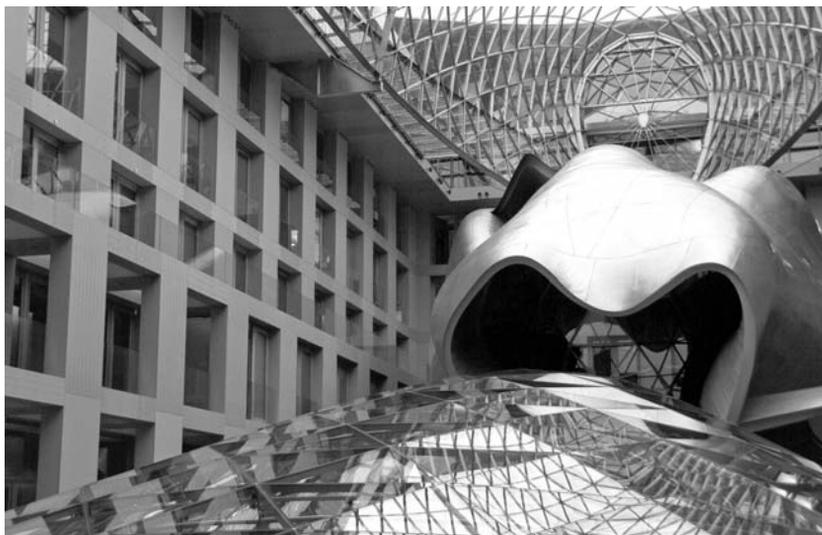
Skyline (2010)

Star Trek (2009)

The Avengers (2012)



que caen sobre las ciudades y las machacan (Los Ángeles, San Francisco, Nueva York y Chicago son las víctimas en estos casos) parecen todos edificios de Frank Gehry, con un toque Bourgeois-Richard Serra y detalles de Zaha Hadid. En *The Avengers* el espectador atento podrá descubrir un hermoso plano en el que una especie de Guggenheim alienígena volante con mandíbulas terribles que destruye una tras otra las manzanas de Nueva York aparece sutilmente yuxtapuesto en el encuadre al (ficticio) Stark Building, un nuevo rascacielos de la ciudad. Este edificio ocupa el lugar del odiado Pan Am Building de Walter Gropius (cuya parte inferior en demolición puede ser vista aún) y es un buen ejemplo del tipo de arquitectura “deconstructiva” y oblicua que está de moda a comienzos del siglo XXI. El edificio de los buenos, sorprendentemente, presenta una morfología muy similar a la del ondulante y dentado transporte extraterrestre, que parece su versión espectral.



El DZ Bank de Berlín

Ello nos trae al último de los grandes temas extraterrestres de la *arquitectura-espectáculo* internacional, después de la tecnología militar amenazante y las naves espaciales estrelladas (o en la tarea de destruir ciudades): los monstruos de otros planetas. También aquí ha sido Gehry uno de los más eficaces pioneros al conseguir materializar con gran expresividad una de las imágenes más repulsivas de la ciencia-ficción de los 90, en concreto aquella de los insectos carnívoros de *Starship Troopers* (1997) -una de las películas de extraterrestres más sangrientas de la historia- vomitando por sus traseros las gigantescas *bolas de plasma* dirigidas contra la Tierra.

Starship Troopers (1997)

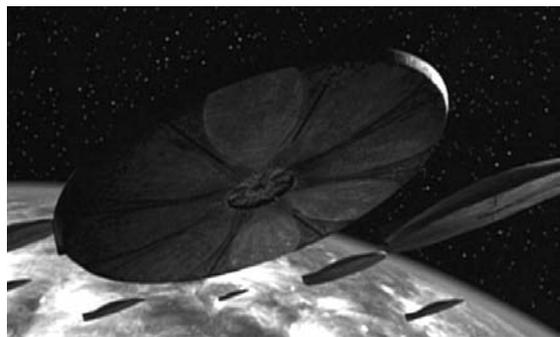




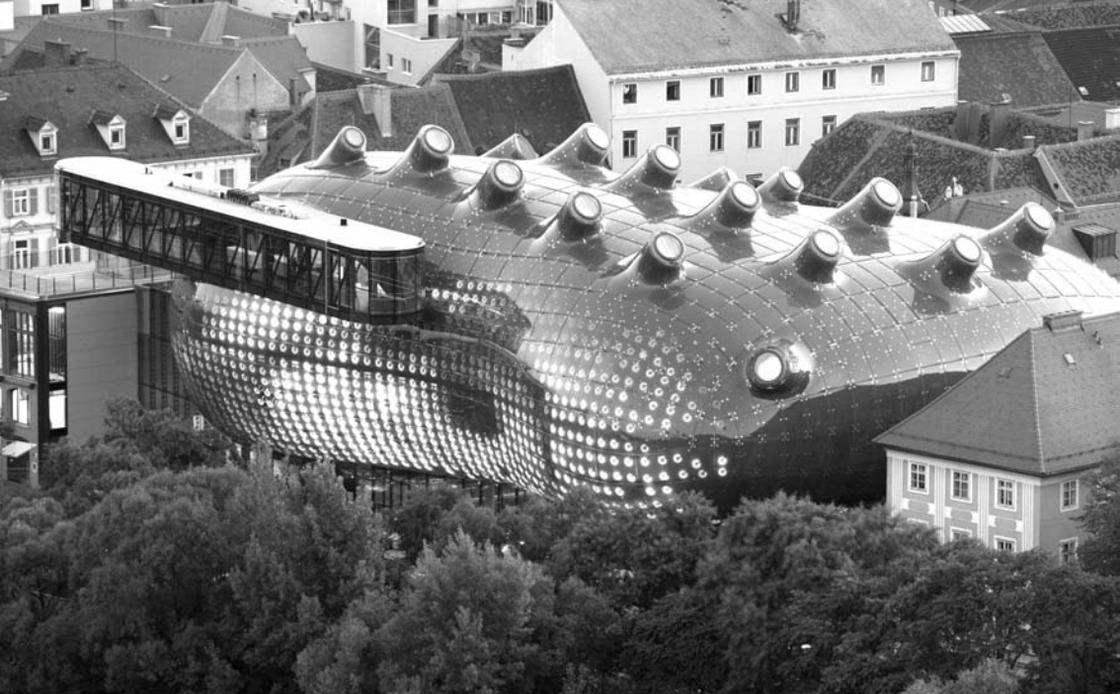
El Parco della Musica, en Roma

Al año siguiente del estreno de la película se comenzaba a construir la sede del DZ Bank de Berlín proyectada por Frank Gehry. Situado en el delicado nodo histórico de Pariser Platz, junto a la Puerta de Brandenburgo, esta oficina fue alabada en su momento por su sobrio lenguaje exterior. Gehry se vio obligado a adaptarse a la nueva normativa tipológica establecida para la construcción de nueva planta en el centro de Berlín y su fachada hacia Pariser Platz resultó ordenadamente reticulada, incluyendo una mandataria proporción de machones entre los amplios cristales *modernos*. Pero todo el exabrupto extraterrestre aguardaba en el espacio interior, donde Gehry se vengaba con creces. En el gran patio cubierto al que se asoman las oficinas perimetrales aguarda un insecto gigante que vomita, en efecto, por su trasero, una gran inundación de plasma cristalino, que llega hasta el vestíbulo mismo. ¡Curioso diseño interior para la sede de un banco! Los turistas hacen fotos cada día a este monstruo ondulado y bulboso, que anida bastante cómodo en la gran institución capitalista.

Independence Day (1996)



Por otra parte, lejos de allí, y en el mismo corazón de mundo clásico, en las afueras (por fortuna) de Roma, hacia el norte, parece haberse establecido una pequeña colonia de insectos de otro planeta; todos ellos forman parte del Parco della Musica, de Renzo Piano, inaugurado en el año 2002. Podría decirse que son como tres escarabajos gigantes asombrosamente parecidos a la nave nodriza extraterrestre de *Independence Day*, que asoman terroríficamente a un tiempo sobre la plaza central del conjunto, con aparente intención de abalanzarse sobre los pobres humanos de abajo. ¿Es la plaza central un comedero habilitado para

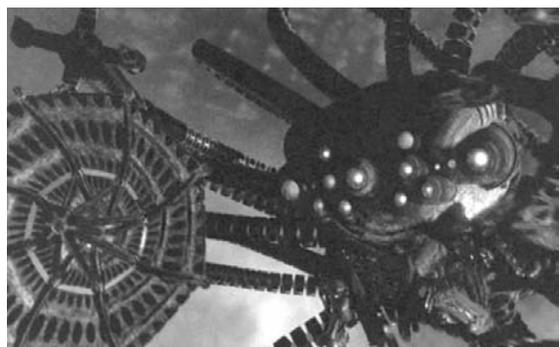
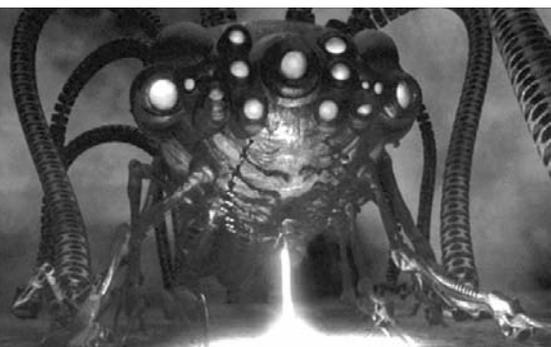


La Kunsthaus de Graz

los grandes monstruos, o sus gradas testimonian la celebración de sacrificios bajo la atenta mirada de los gigantes? Hay que decir que los escarabajos están protegidos por una armadura metálica y que dos grandes alas laterales se insinúan claramente en sus extremos. Quizá todos ellos, a su vez, son controlados a poca distancia por la nave espacial del MAXXI, de Zaha Hadid, un museo de arte moderno inaugurado en 2010 y escondido, en este caso, a baja altura en el mismo vecindario.

De todos los monstruos extraterrestres que han invadido las ciudades históricas europeas, sin embargo, el más espeluznante es sin duda la Kunsthaus de Graz (inaugurada en 2003), proyectada por un estudio apropiadamente llamado Spacelab e integrado por Colin Fournie y el veterano Peter Cook, antaño animador de Archigram. Los vecinos, al parecer, lo califican de *extraterrestre amistoso*, pero cuando lo hemos visto en el cine de amistoso no tenía nada: ¿no era uno de los calamares mecánicos asesinos que perseguían a los rebeldes de *Matrix* (1997) por las cloacas de un mundo destruido? Sus bulbos, color, herramientas auxiliares y puntitos brillantes en la oscuridad coinciden de manera sorprendente, y la Kunsthaus también se parece a las pulgas mecánicas gigantes que transportan y protegen a los malignos kryptonianos que quieren destruir la Tierra en *Man of Steel* (2013).

Matrix (1997)





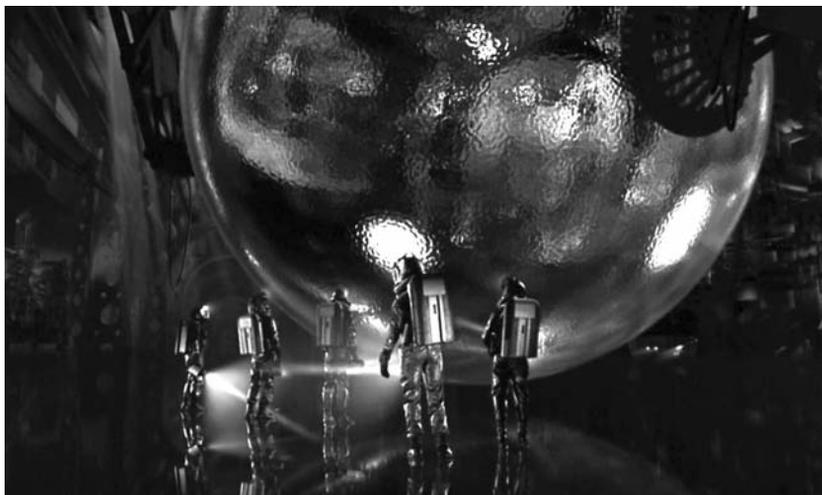
La sede de Selfridges en Birmingham

Algo más amistoso pero igualmente extraterrestre es el ser ondulado y tachonado de escamas metálicas que se presenta como la sede de Selfridges en Birmingham, proyectada por Future Systems e inaugurada igualmente en 2003. Junto con la Kunsthau de Graz este edificio pertenece al estilo que ha dado en llamarse “Blob Architecture”, o abreviadamente “Blobitecture” (el término se atribuye a Gregg Lynn), y aunque se supone que la forma del edificio de Future Systems es un homenaje a un tejido de Paco Rabanne lo cierto es que al aterrizar ha hecho el vacío en torno suyo igual que las naves invasoras, tiene dos ojos, patitas de oruga y boca, y su nariz está proyectando hacia la ciudad un fluido viscoso inquietante (que los humanos, hasta ahora, utilizan como pasarela). Este tipo de criaturas, igualmente reminiscentes de los insectos hinchados de *Starship Troopers*, puede ser detectado en la obra de muchos otros *starchitects*, como Norman Foster (Sage Gateshead, inaugurado en 2004), y estructuras semejantes han aparecido en Eindhoven, Varsovia, Munich, París, Berlín, Chicago, Nueva York o incluso (en una versión larvaria) en la Puerta del Sol de Madrid.

Como la *hierba roja* de *War of the Worlds*, que aparecía por primera vez en el cine en la versión de Spielberg de 2005, o la sustancia violenta y corruptora que es el núcleo de *Prometheus* (2012), la *Blob Architecture* a veces ni siquiera tiene forma de criatura invasora, sino más bien de sustancia agresiva de extraño color que de-

Man of Steel (2013)





Sphere (1998)

forma y disgrega los edificios, como la monstruosa pasta verde que ha tomado posesión de un almacén a las orillas del Sena en París por obra del estudio Jakob+MacFarlane (2004), o la alarmante malformación que aqueja al edificio Aqua de Chicago, obra de Jeanne Gang (2007), que parece estar consumiéndose al pobre rascacielos como si alguien lo hubiera bañado en la sangre corrosiva del *Alien*. Con respecto a las guaridas, madrigueras, canteras y cuarteles ocultos de monstruos o invasores de otros mundos, han sido edificadas también en numerosos lugares del globo: en Hilversum por MVRDV, en Santiago de Compostela por Peter Eisenman, en Lausanna por Sanaa, o en Seúl por Zaha Hadid, quien a menudo diseña objetos relucientes, orgánicos y tecnológicos que parecen venir de otro mundo, similares en su imagen general a las naves que aparecen en los respectivos finales de *Alien vs. Predator* (2004) y *Super 8* (2011).

El Museum De Foundatie, en Zwolle



Entre las aportaciones difícil de clasificar podemos citar el huevo-ovni gigante (con elegante carlinga) que ha aterrizado irrespetuosamente sobre la serena sede neoclásica del Museum De Foundatie (Hubert-Jan Henket, 2012) en Zwolle, y que recuerda inevitablemente a la cosa de otro mundo que da su nombre a la película *Sphere* (1998) o al transporte alienígena que aterriza en Central Park en la nueva y desafortunada versión de *The Day the Earth Stood Still* (2008); tampoco es fácil determinar qué puede ser esa absurda bañera volante con dos cabinas, claramente a punto de despegar, que se hace pasar malamente por la “ampliación del Stedelijk Museum” en Ámsterdam (2012), y que ha provocado las más agrias descalificaciones por críticos que, como Michael Kimmelman, del New York Times, piensan que el “efecto Bilbao” no es más que “un falso ídolo” (Kimmelman 2012).

La ampliación del Stedelijk Museum de Ámsterdam



La atracción del abismo

Mucho antes de que la arquitectura-espectáculo se adivinara siquiera en el panorama, Charles Jencks había puesto ya de relieve en *The Language of Postmodern Architecture* (1977) una realidad evidente pero olvidada demasiado a menudo: toda obra de arquitectura *significa* inevitablemente *algo*, y ese *algo* será determinado por la mayoría de sus usuarios. En el mundo de los arquitectos, esta simple realidad había sido proscrita durante décadas por la doctrina del Funcionalismo, que presuponia la existencia de soluciones lógicas y científicas, inevitables en realidad, para cualquier problema existente, tal y como había quedado establecido por *mantras* impresionantes y vacíos como “la casa es una máquina para habitar”. La arquitectura funcionalista, sin embargo, era vista por los ciudadanos de manera muy diferente a como la veían los arquitectos, y este hecho puede observarse con meridiana claridad en el cine que se hacía en su momento (véase Rivera 2005).

El otro gran teórico de la arquitectura postmoderna, Robert Venturi, había explicado poco antes, en *Learning from Las Vegas* (1972), que el aspecto de cualquier edificio podría adscribirse o bien al modelo de la pantalla decorativa (o publicitaria), tipo que denominaba *cobertizo decorado*, o bien al de la obra plástica de grandes dimensiones (o escultura gigante si se quiere), tipo que denominaba *pato*, utilizando como ejemplo el de una tienda de carretera de Long Island en forma de pato gigante, dedicada precisamente a la venta de productos derivados del pato. Partiendo de esta perspectiva, todos los edificios funcionalistas eran patos y expresaban, lo reconocieran o no, las ingenuas ideas futuristas de sus románticos creadores. Eran, pues, en realidad, esculturas cubistas gigantes, apartamentos disfrazados de fábricas, o monumentos a la velocidad.

Los arquitectos postmodernos propusieron aceptar esta simple realidad, y darse la libertad a sí mismos para diseñar edificios de las formas más variadas, con plumajes coloridos y expresivos, y además disfrutar al hacerlo. Así, en torno a 1980, llegaron los monumentos de la moda postmoderna, el AT&T Building de Philip Johnson, el Portland Building de Michael Graves, la Piazza d'Italia de Charles Moore, etc., y con ellos se aflojaba el corsé ideológico que había asfixiado a la arquitectura desde la Segunda Guerra Mundial.

Todo esto es historia bien conocida, pero los arquitectos no han reflexionado suficiente acerca de lo que ocurrió *después*, desde finales de los años 80, cuando se produjo un repliegue decisivo hacia una nueva ortodoxia moderna. La arquitectura postmoderna, que se pretendía festiva y popular (o “fea y ordinaria” en palabras de Venturi) fue un fracaso notorio en términos de aceptación pública, del mismo modo que lo había sido la arquitectura moderna anterior. Los motivos los explicaba muy bien Tom Wolfe en su panfleto de 1981 *From Bauhaus to Our House*: ni Venturi, ni Graves, ni Stirling hacían otra cosa con su obra que ironizar sobre la jerga y los conceptos que habían manejado los arquitectos en sus querellas del siglo XX, incluyendo una serie de ironías toscas sobre el lenguaje clásico y su historia. Nada de esto interesaba demasiado al usuario o ciudadano medio, que como mucho encontraba de mal gusto las obras llamadas *postmodernas*.

Visto con la perspectiva que nos concede la distancia, podemos afirmar hoy en día que el error del Postmodernismo fue decantarse irreflexiva y exclusivamente por el tipo del *cobertizo decorado* (tal y como proponía, por cierto, Venturi), intentando entroncar con una línea histórica que va de los portales góticos a las fachadas de Alberti y atraviesa todo el Barroco hasta llegar a la era victoriana (y después, por supuesto, a Las Vegas). La triste realidad era que ninguno de los arquitectos postmodernos era capaz ya de manejarse con soltura en esta línea. Los postmodernos continuaron haciendo por lo tanto edificios simplemente modernos, aunque monstruosamente sobremontados por adornos de cuño grueso, cuyo carácter aleatorio y desproporcionado resultaba simplemente embarazoso. La arquitectura postmoderna, en realidad, es una cosecha para entendidos, un gusto adquirido, un sarcasmo; en un reciente libro elegíaco, Pablo Bronstein la presenta dibujada en imaginarios entornos ruinosos, como restos fallidos, melancólicos, de algún imperio futuro... solo así es posible encontrarle, en efecto, un sentido superior y una belleza.

Los arquitectos más ambiciosos de la década siguiente habrán aprendido la lección, que ya empezó a dibujar resultados en la famosa exposición del MOMA de 1988 que llevaba el significativo título *Deconstructivist Architecture* (una muestra que exhibía imágenes de proyectos primerizos de Bernard Tschumi, Frank Gehry, Daniel Libeskind, Peter Eisenman, Rem Koolhaas o Zaha Hadid). Por un lado, los nuevos arquitectos “modernistas” se aprovecharán del legado postmoderno en una proporción importante, algo que no están dispuestos a reconocer de ninguna de las maneras. Hoy nadie cita ya a los veteranos postmodernos como mentores o maestros personales, mientras que Le Corbusier y Mies van der Rohe han sido reintegrados a su puesto de Santos Patronos del arquitecto. Y sin embargo, la arquitectura que se hace hoy sería impensable sin la liberación y la desmitificación ideológica que llevaron a cabo los postmodernos. De hecho, la arquitectura-espectáculo actual ES por completo arquitectura postmoderna y carece de las coartadas racionalistas o funcionalistas así como de la aspiración a la austeridad que definían las obras más preclaras del admirado Movimiento Moderno. Por otro lado, los arquitectos actuales se han lanzado abiertamente por la vía del plasticismo abstracto y formalista que siempre fue uno de los elementos esenciales en el *cocktail* contradictorio de la arquitectura *heroica* funcionalista, renunciando por otra parte a la tradición del clasicismo que ya no se sienten capaces de recuperar y que no les interesa en absoluto.

En lugar de *cobertizos decorados* ahora producen *patos*. Y al igual que su admiración por la arquitectura de los maestros modernos está irónicamente



“¡Y qué objeto..! ¿Cómo describirlo?”
(H.G. Wells, *La Guerra de los mundos*)

determinada por las ideas desmitificadoras de Venturi -pues ahora ven esencialmente patos en la producción de los maestros modernos- ellos mismos se dejan guiar por la pura intuición formal.

En los temperamentos más sosegados y pragmáticos, ello lleva a la creación de edificios *civilizados* (ciertas obras de Foster, de Chipperfield, de Zumthor y de muchos otros arquitectos menos conocidos podrían ser citadas aquí), mientras que aquellos más dados a la *performance* podrían ser capaces de cualquier cosa, en el buen y en el mal sentido. Este punto queda meridianamente claro cuando uno se toma la molestia de ver *Sketches of Frank Gehry*, una película celebrativa y sesgada de la que está completamente ausente cualquier crítica razonable a Gehry, pero que no deja de ser reveladora para todo espectador observador. En ella, Sidney Pollack nos muestra inocentemente cuáles son los procedimientos creativos de su amigo, presentándolo inevitablemente como una especie de diletante caprichoso, un “buen salvaje” que ha caído en gracia en una sociedad moderna a la busca de sensaciones. Gehry aparece, en realidad, como un ingenuo escultor de patos, una síntesis resultona de Richard Serra y de Jeff Koons, los dos artistas más visibles en el Guggenheim de Bilbao.

Pero la primera conclusión objetiva que cabe extraer del proceso de “patificación” que sufren las ciudades actuales es que por primera vez en medio siglo la arquitectura ha logrado establecer una comunicación exitosa con la sociedad. Todos los intentos anteriores -el funcionalismo *bienintencionado*, la expresividad brutalista o el Postmodernismo- habían fracasado sin remedio: hoy en día los nombres de los arquitectos son mundialmente famosos, y las familias planean visitar los edificios de moda como parte de sus vacaciones. Para bien o para mal, gracias al llamado *efecto Bilbao*, muchas ciudades grandes y pequeñas pulsán con éxito las teclas de los flujos turísticos y acaparan la atención de los medios de comunicación, quizá por primera vez desde hace muchos años; en otras sólo quedan fiascos. Pero mientras exista la posibilidad de este atajo, el aldabonazo arquitectónico inmediato seguirá resultando tentador.

Daniel Libeskind, el perfecto arquitecto-estrella



Refiriéndose precisamente al caso del Guggenheim de Bilbao, Joan Ockman (2006: 263) nos recuerda que aunque el coste del museo fue de 100 millones de dólares (10,3 de ellos para el estudio de Gehry)

Durante el primer año de funcionamiento, el museo atrajo cerca de 1.360.000 visitantes, sobrepasando todas las expectativas e ingresando 160 millones de dólares en la economía local. Siguió atrayendo a la ciudad a una media de 100.000 turistas al mes a lo largo del verano de 2001, siendo casi la mitad de fuera de la región y declarando la mayoría de ellos que la visita al museo era su objetivo primordial.

Y respecto a la personalidad del edificio, añade (265):

No es extraño que los comentarios se hayan regodeado en una hipertrofia de metáforas. El aura de Arquitectura (con A mayúscula) es total; no existe un acto de desaparición por parte del autor; casi se espera encontrarle manejando cables detrás de una cortina de terciopelo (...), en su rincón privilegiado, orquestando sus efectos como el Mago de Oz.

En efecto, de nada sirve que los críticos señalen la falta de criterio reinante en el encargo de muchas de las obras de los arquitectos-estrella (por ejemplo, el Phaeno Science Center de Wolfsburg, cuya función definitiva no importaba y fue lo último en pensarse, pues lo realmente decisivo era tener un edificio futurista diseñado por Zaha Hadid), o su inadecuación al entorno, su estridencia, su gratuidad o simple fealdad, o incluso su falta de originalidad, pues muchos arquitectos-estrella parecen haber abierto franquicias que se repiten de forma cansina. Provocar de manera gratuita es una de las habilidades que se suponen obligatorias en el perfil del artista actual.

Mucho menos aún importa la cuestión de la falta de funcionalidad, el inflado *a posteriori* de los costes o los graves defectos constructivos que presentan muchos de estos monumentos inmediatos. Una proporción desmesurada de los edificios-espectáculo son museos sin colección o galerías de arte fingidas, salas de exposición extravagantes en las que el continente es la auténtica atracción. No están contruidos para durar, y, a causa de sus formas extravagantes a menudo resulta difícil encontrar la puerta de entrada. Todas estas cuestiones, que hubieran parecido relevantes a los arquitectos del Movimiento Moderno, son *peccata minuta* en el contexto presente, aunque existan de hecho arquitectos famosos pero sensatos que sí se preocupan por ellas. El público no está realmente interesado en ver edificios que funcionen; quiere ver construcciones raras, expresivas, melodramáticas, llenas de poesía estridente, y, puestos a elegir, si es posible, que sean también violentas, catastróficas, grotescas y espeluznantes.

Pero esta actitud no es exclusiva de la “era del espectáculo”. Se remonta al *panem et circenses* del Imperio Romano, a la afición medieval y moderna a contemplar ejecuciones en las plazas, a los monstruos mal labrados y las grutas con sorpresa de los jardines manieristas a la moda, a las *menageries* barrocas con sus extraños animales orientales y los carnavales venecianos del siglo XVIII, al auge de la no-

vela popular gótica y romántica, al entusiasmo por la guerra de los futuristas italianos y también, y de forma muy especial, al éxito seguro, en el cine, de las historias de catástrofes o invasiones. Es nuestro lado decadente, la *atracción del abismo* que nos fascina en las prisiones de Piranesi. La muerte, la abyección, la destrucción y lo grotesco han sido siempre objeto de deleite, y nuestra época, en este sentido, tiene sus propias obsesiones: el fin de todas las cosas, lo inhumano y la ausencia de forma, lo inestable y lo desarticulado.

Los mismos espectadores que desde el estreno de *Independence Day* disfrutaban una y otra vez de la destrucción a gran escala de ciudades y edificios en el cine (y no sólo a manos de extraterrestres, sino también por inundaciones, guerras, explosiones solares o aerolitos perdidos) disfrutaban al día siguiente de las obras de Gehry o Calatrava. El cine únicamente elimina las excusas y las coartadas sociales. En una superproducción de invasiones extraterrestres no es necesario fingir un uso aceptable para los artilugios de formas extrañas, ni justificar como creación de infraestructuras la enorme cantidad de dinero gastada en un aerolito reluciente, o en una máquina marciana gigante de mirada amenazante. En las películas no hace falta *utilizar* esos objetos como salas de conciertos, museos, ayuntamientos o estaciones; en la pantalla sólo existe la parte realmente atractiva, el verdadero imán de espectadores: lo ajeno, lo inhumano, lo gigante y desconocido, el absurdo y el horror. Los engendros que aparecen en el cine son vehículos de destrucción funcionales y ya no sólo evocan la hecatombe, ahora la producen de verdad: aplastan, desintegran y destruyen de manera inequívoca, inapelable, como ángeles del Juicio Final. Con respecto a la arquitectura-espectáculo, sin embargo, el cine tiene una gran desventaja: el espectador no puede entrar en los vehículos marcianos, acceder a sus tripas inquietantes y tocar sus antenas o sus patas, aunque haya pagado la entrada más cara para ver la película en 3-D.

Referencias

- BRONSTEIN, Pablo (2008): *Postmodern Architecture in London*, Koenig Books, London.
- DALL'OLIO, Lorenzo (1997): *Arte e architettura. Nuove corrispondenze*, Testo&Immagine, Torino.
- JENCKS, Charles (1984): *El lenguaje de la arquitectura postmoderna*, Gustavo Gili, Barcelona.
- (2005) *The Iconic Building. The Power of Enigma*, Frances Lincoln, London.
- FILLER, Martin (2012): *La arquitectura moderna y sus creadores. De Frank Lloyd Wright a Frank Gehry*, Alba, Barcelona.
- KIMMELMAN, Michael (2012): "Why is This Museum Shaped Like a Tub?", *The New York Times*, Art & Design, December 23.
- OCKMAN, Joan (2006): "La nueva política del espectáculo: Bilbao y la imaginación global", en D. Medina Lasansky y Brian McLaren, eds., *Arquitectura y turismo. Percepción, representación y lugar*, Gustavo Gili, Barcelona.
- RIVERA, David (2005): *Tabula Rasa. El Movimiento Moderno y la ciudad maquinista en el cine, 1960-2000*, Fundación Diego de Sagrado, Madrid.
- VENTURI, Robert / IZENOUR, Steven / SCOTT BROWN, Denise (1978): *Aprendiendo de Las Vegas. El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*, Gustavo Gili, Barcelona.
- WOLFE, Tom (1982): *¿Quién teme al Bauhaus feroz? El arquitecto como mandarín*, Anagrama, Barcelona.

David Rivera es historiador y especialista en patrimonio arquitectónico. Es profesor del Departamento de Composición de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid.