

Greg Lynn: Más allá del "Blob"

Fecha Recepción: 04 junio 2014

Fecha Aceptación: 17 junio 2014

PALABRAS CLAVE digital | arqueología | tipología | estilo | forma

Greg Lynn: Más allá del "Blob"

Entrevista de Alejandra Celedón

Realizada por Skype el lunes 2 de junio de 2014.

A fines de los años ochenta, Bernard Tschumi —entonces Decano en Columbia— invitó a cuatro directores de taller a realizar lo que él llamaba "Los talleres sin papel". Ellos tenían que ser instructores con altos conocimientos de computación. Uno de los invitados fue Greg Lynn, el entrevistado en esta ocasión. Desde entonces, la discusión sobre la forma arquitectónica parece ineludiblemente ligada al impacto real de las tecnologías digitales en las posibilidades materiales de los edificios.

Declarado como una de las 100 personas más "innovadoras" por la revista *Times*, uno de los 10 arquitectos más "influyentes" por *Forbes Magazine* y ganador del León de Oro en la 11^{va} Bienal Internacional de Arquitectura de Venecia, Lynn ha concentrado su práctica y pensamiento en la "forma". No es casualidad, entonces, que en 1992 el entrevistado haya dado a su propia oficina el nombre de "FORM" como un modo de "vindicar la forma arquitectónica", una declaración aún pendiente.

En

ENTREVISTA



ARQUEOLOGÍA DE LO DIGITAL (EXPOSICIÓN EN EL CCA)

En la primera fase de la exhibición “Arqueología de lo digital”, que has estado dirigiendo en el CCA en Montreal (Centro de Arquitectura Canadiense), establecieron cuatro proyectos clave de la década del ochenta como inaugurales de la era digital. Sin embargo, hay ejemplos anteriores basados en modos de pensar similares (a pesar de la falta de las herramientas mismas) que sugieren una genealogía más larga de lo digital a ser rastreada en el tiempo, tan atrás como en el trabajo diagramático de Durand. ¿Cómo encajan estas primeras manifestaciones en tu propia arqueología?

★

Jean-Nicolas-Louis Durand (1760-1834) fue un autor, profesor y arquitecto francés. Profesor de Arquitectura en la École Polytechnique, sistematizó la enseñanza de la disciplina y el proceso de diseño mismo bajo la noción de “composición”. La publicación principal que resume ese esfuerzo es *Précis des leçons d'architecture données à l'École royale polytechnique* (Chez l'auteur, 1809).

★

Lewis Residence: Diseñado en 3,6 hectáreas de bosque, este proyecto desarrollado por Gehry durante casi diez años nunca fue construido. El proyecto fue concebido como una colaboración con artistas como Larry Bell, Richard Serra y Frank Stella, además de la arquitecta paisajista Maggie Keswick Jencks y el arquitecto Philip Johnson (Fuente: www.guggenheim.org).

★

Chuck Hoberman (1956) es un artista, ingeniero, arquitecto e inventor de estructuras plegables, más conocido por la “Esfera de Hoberman”, un cuerpo que parece un domo geodésico, pero es capaz de plegarse hasta una fracción de su tamaño normal. Versiones plásticas de colores se han hecho muy populares como juguetes para niños (Fuente: Wikipedia).

★

Shohei Yoh Hamura (1940) es un arquitecto japonés que no estudió arquitectura sino Economía y Artes Aplicadas. Actualmente es Profesor de Arquitectura y Diseño Urbano en la Universidad Keio de Tokio (Fuente: www.architectenweb.nl).

★

Biozentrum es un proyecto —no construido— para el Centro de Biología de la Universidad J. W. Goethe de Fráncfort, Alemania.

★

Mario Carpo (1958) es un historiador de arquitectura italiano, Profesor de Historia y Teoría de la Arquitectura en el University College de Londres y Profesor de Historia de la Arquitectura en la Universidad de Yale. Sus publicaciones incluyen *The Alphabet and the Algorithm* (MIT Press, 2011) y *Architecture in the Age of Printing* (MIT Press, 2001); (Fuente: Wikipedia).

Las muestras en el CCA han seguido una tendencia: ser exposiciones basadas en argumentos y genealogías históricas; pero la actual y las que vendrán tienen un foco de archivo. Para “Arqueología de lo digital”, el CCA y yo acordamos que las exhibiciones no debían ser demasiado interpretativas, y la manera en que las hemos organizado fue en contra de eso. Para la primera muestra escogimos deliberadamente cuatro enfoques distintos, la intención era asegurarnos de no ilustrar un solo momento en que algo emergió, sino cuatro instancias independientes. Realmente no queríamos hacer un debate acerca de los orígenes de las primeras formas digitales.

También estoy consciente de que hay muchos ejemplos de tecnologías digitales usadas por arquitectos antes de los ochenta, pero tratamos de escoger proyectos que fueran de alguna manera canónicos, basados en las influencias que tuvieron las herramientas digitales en los procesos de diseño.

A pesar de que sería increíblemente interesante revisar a Durand como parte de una genealogía más amplia, las muestras del CCA en particular trataron de captar material de archivo que estaba desapareciendo. Este es el caso de *Lewis Residence*, de Frank Gehry (1985–1995), en que los archivos digitales de las formas existían; o el caso de *Expanding Sphere* (1992), de **Chuck Hoberman**, en el cual todo estaba impreso —no había data—, por lo que tuvimos que literalmente re-escribir programando los códigos detrás de las formas. En el caso de las estructuras de techos de **Shohei Yoh** para Odawara (1991), se habían perdido los archivos digitales pero los ingenieros aún los tenían y logramos salvar ese conjunto y, finalmente, para el *Biozentrum* (1987) de Peter Eisenman, un proyecto no realizado, todo el material digital había simplemente desaparecido.

El objetivo fue construir un archivo: registrar ese contenido de manera que futuros historiadores e investigadores pudieran revisar y utilizar ese material. Hoy existe una generación de historiadores, tales como **Mario Carpo**, que comprenden las herramientas digitales, lo que es realmente extraordinario puesto que fueron entrenados en métodos arquitectónicos anteriores, como perspectiva, planta y sección. La mayoría de los historiadores entienden estas

técnicas, pero las digitales son una metáfora para ellos. Lo que es realmente interesante acerca de la exposición del CCA es que los investigadores pueden ahora tener acceso a ese material digital e investigar estos proyectos con propiedad, lo que antes no se había hecho.

Sé que muchos historiadores están molestos por la exposición, gente como [Jean-Louis Cohen](#) o [Antoine Picon](#), y pienso que eso es bueno. Yo podría reconocer una historia más larga de los métodos digitales para concebir la forma arquitectónica, como sugieres en tu pregunta, pero esta es una tarea que ya ha sido emprendida muchas veces y, yo diría, prematuramente. Habrá muchas genealogías que emergerán cuando la gente acceda a estos archivos digitales originales que tendrán otra validez y estatus en comparación con las que ya han sido escritas.

VINDICACIÓN DE LA FORMA

Cuando abriste tu oficina "FORM", en 1992, querías al mismo tiempo desafiar y exonerar la forma arquitectónica. Dentro de ese marco, ¿puede la forma ser liberada de sus responsabilidades históricas (ya sean de utopía social o asociada a programas políticos) o, por el contrario, ves en la forma algún tipo de poder o potencial inherente para "afectar"?

Mi posición entonces era realmente acerca del momento arquitectónico, el cual estaba dominado por La Villette —el proyecto canónico que significó una batalla polémica entre Bernard Tschumi y Rem Koolhaas—. Mucha gente de mi generación estaba muy comprometida con la idea de que por medio del análisis programático se precipitaría la forma. Por lo tanto, si se hacía bastante análisis y sobreponían bastantes programas, de estos diagramas, eventualmente, saldría alguna forma o producto por accidente. Ya en ese tiempo pensaba que asuntos de geometría y medios de comunicación iban a ser las preguntas más importantes para la arquitectura y que, entonces, habría mucho trabajo por hacer en la forma y en la geometría. Es por eso que escogí y premié ese término.

LA FORMA ARQUITECTÓNICA Y LA CIUDAD

Has defendido formas capaces de responder a la intensidad, densidad y flujos de campos urbanos, vindicando la uniformidad y redondez de las formas arquitectónicas como un método dinámico de relación con la ciudad. ¿Cuál sería el potencial de las formas permitidas por los programas digitales con respecto a las exigencias de la ciudad?

Habría dos respuestas para esto. Una es que cuando yo era estudiante aún, la razón por la cual fui a la escuela de graduados en Princeton fue que allí había gente como [Tony Vidler](#) y [Alan Colquhoun](#), por lo tanto, era una escuela que tenía un sólido programa de teoría e historia, que otras francamente



[Jean-Louis Cohen](#) (1949) es un arquitecto e historiador de arquitectura francés. Es Profesor de Historia de la Arquitectura en el Instituto de Bellas Artes de la Universidad de Nueva York. Su libro más reciente es *Le Corbusier: An Atlas of Modern Landscapes* (Moma, 2013); (Fuente: Wikipedia).



[Antoine Picon](#) (1957) es Profesor de Historia de la Arquitectura y Tecnología y Co-Director del Programa de doctorado de Harvard Graduate School of Design. Uno de sus libros más conocidos es *Architectes et ingénieurs au siècle des lumières* (Parenthèses, 1988); (Fuente: Wikipedia).



[Anthony Vidler](#) (1941) es un arquitecto, historiador, crítico y curador británico. Decano y Profesor en The Irwin S. Chanin School of Architecture, The Cooper Union for the Advancement of Science and Art, Nueva York. Sus libros más conocidos son *Histories of the Immediate Present* (MIT Press, 2008) y *Scenes of the Street and Other Essays* (Monacelli Press, 2011).



[Alan Colquhoun](#) (1921-2012) era un arquitecto, historiador, crítico y profesor británico. Hizo clases en la Architectural Association y la Universidad de Princeton. Es autor de *Modern Architecture* (Oxford History of Art, 2002); (Fuente: Wikipedia).

★

Michael Graves (1934) es un arquitecto norteamericano. Representante del *New Urbanism* y la *New Classical Architecture*, anteriormente diseñó edificios post-modernos (Fuente: Wikipedia).

★

Hanselmann House, ubicada en Fort Wayne, Indiana, es el primer trabajo arquitectónico encargado a Graves (1967-1971); (Fuente: www.michaelgraves.com).

★

New York Five se refiere a un grupo de cinco arquitectos de Nueva York: Peter Eisenman, Michael Graves, Charles Gwathmey, John Hejduk y Richard Meier (Fuente: Wikipedia).

No creo que uno pueda rebobinar la historia y sugerir volver al pasado. Creo que se debe aportar nuevos argumentos en lugar de volver a los antiguos, especialmente cuando se refiere a la ciudad.

★

Léon Krier (1946) arquitecto, teórico y urbanista nacido en Luxemburgo. Representante del *New Urbanism* y la *New Classical Architecture*. Autor de *The Architecture of Community* (Island Press, 2009). (Fuente: Wikipedia).

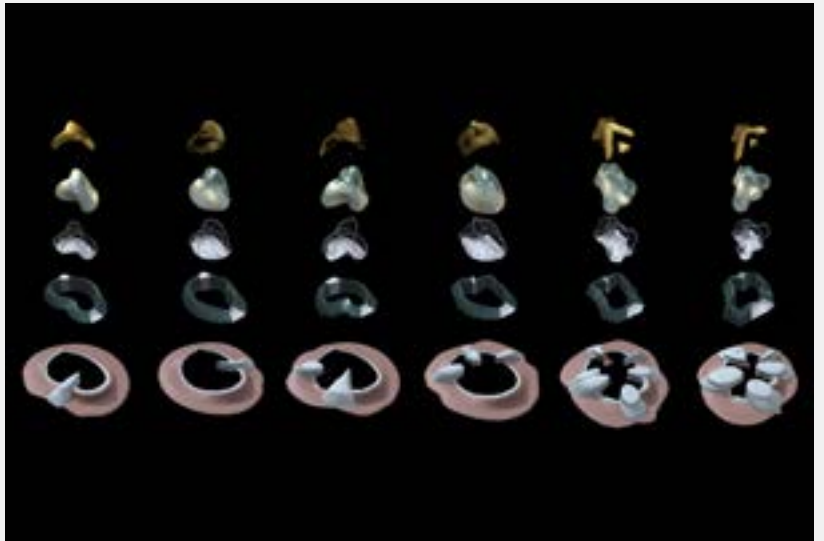
★

Pier Vittorio Aureli (1973) arquitecto, teórico y profesor italiano. En 2006 recibió el premio internacional para arquitectos jóvenes Lakov Chernikov (con Martino Tattara). Su trabajo teórico está centrado en las relaciones entre la arquitectura, la teoría política y la historia urbana. Autor de *The Project of Autonomy: Politics and Architecture within and against Capitalism* (Princeton Architectural Press, 2008) y *The possibility of an Absolute Architecture* (MIT Press, 2011). (Fuente: www.circulobellasartes.com).

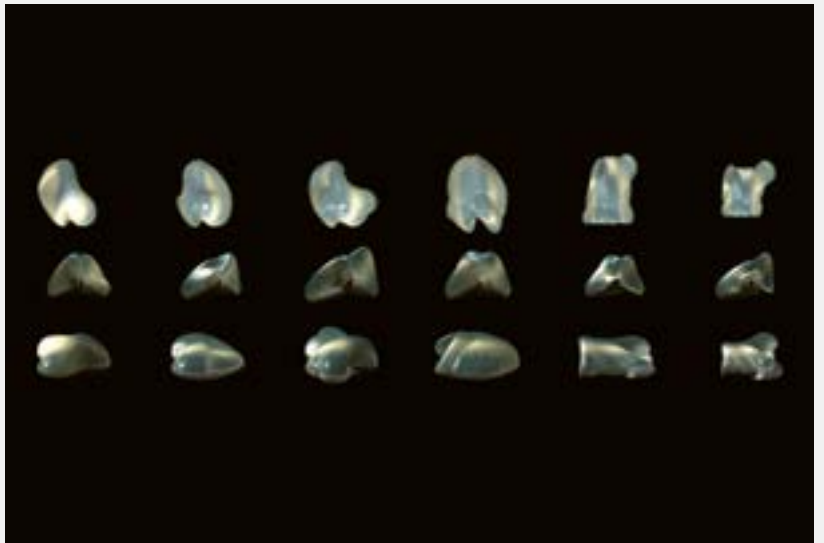
no tenían. La otra razón es que yo quería aprender a dibujar curvas compuestas con **Michael Graves**. Él había recientemente hecho la **Hanselmann House** (1967-1971) y, de los **New York Five**, era el más sofisticado en términos de radios de curvas compuestas. Siempre he estado interesado en las curvaturas más que en las grillas. Cuando descubrí los programas de computación, los splines y las curvas compuestas, también encontré que a menudo estas estaban relacionadas con la física simulada y la animación. Cuando recién tuve una máquina gráfica de silicona y los programas para usarla, lo primero que empecé a hacer fue estudiar la física simulada y a modelar proyectos urbanos usando condiciones como fuerzas dinámicas, deformando superficies donde la distorsión de las curvas iba indexando todas estas fuerzas urbanas. Después de pasar un año o dos haciendo eso, empecé a volver a diseños gráficos más convencionales, pero siempre con un interés en usar fuerzas, dinámica de fluidos y ese tipo de herramientas para informar los modelamientos, y aún hoy estoy interesado en eso.

Actualmente hay un interés renovado por las herramientas básicas y convencionales de la disciplina, tales como el muro y el plano, incluyendo la línea recta. En contraste con la grilla cartesiana, ¿cuál es el potencial de estas formas en particular —basadas en curvas compuestas que mapean las fuerzas de la ciudad— para cambiar dinámicas urbanas no deseadas? Así como lo explicas, parece que el diseño curvo es un resultado o reproducción de lo que se encuentra en la ciudad, opuesto a la transformación radical o la producción de cambio.

Debido a mi trabajo en la CCA tuve que pasar más tiempo del que probablemente me habría gustado reflexionando sobre las últimas dos décadas. Recuerdo vívidamente haber dicho en los noventa que lo que yo estaba haciendo no debía entenderse como la nueva norma. Los periodistas me preguntaban: «¿Cómo va a afectar esto a la casa de una persona común?», y yo respondía que no estaba interesado en la persona corriente, sino en la persona extrema o exótica. Pensaba que lo que yo estaba haciendo no sería lo convencional. Recuerdo que **Léon Krier** me dijo «Realmente me gusta lo que haces, creo que todas las ciudades deberían tener uno», lo que para mí fue como un cumplido. Pero lo que es realmente asombroso es cuán rápida y fácilmente esto se ha convertido en la corriente principal. Muy pronto, figuras como Peter Pran, HOK, Foster, Zaha y un gran número de oficinas adoptaron estas formas, el proceso fue mucho más rápido de lo que cualquiera hubiese predicho. No es una sorpresa que gente como **Pier Vittorio Aureli** estén teniendo una especie de visión retrospectiva; sin embargo, lo encuentro un poco nostálgico. No creo que uno pueda rebobinar la historia y sugerir volver al pasado. Creo que se debe aportar nuevos argumentos en lugar de volver a los antiguos, especialmente cuando se refiere a la ciudad.



Embryological House explotada



Estudio tipológico de la Embryological House



Juego de cubiertos para Alessi



Lars Spuybroek (1959) arquitecto y artista holandés. Director de NOX, una oficina que crea edificios y obras de arte (Fuente: Wikipedia).

El argumento tipológico es lo que ayuda a conectar la ideología y la función a la forma. La noción de tipo fue repensada con las herramientas digitales, pero no ha sido siempre así, los diferentes softwares también han sido utilizados solo como herramientas expresionistas y en general raramente son usados tipológicamente.

FORMA Y SOFTWARE

¿Hasta qué punto las superficies uniformes y continuas son una estética formal que persigues a través de los diferentes proyectos y contextos o son resultado del software que empleas basado en el cálculo diferencial?

Yo diría que es el resultado de la investigación personal, y en este sentido no desestimaría hasta qué punto el software se desarrolla de acuerdo con los deseos del arquitecto que lo usa. Pienso en el número de veces que gente de Rhino, Microstation o Autocad vino a mi oficina y pasó días aquí, consultando sobre nuestros proyectos en forma gratuita, observando cómo desaprovechábamos ciertas herramientas para obtener lo que queríamos, y que fue así como llegamos a Grasshopper y una serie de herramientas específicas de software que fueron realmente diseñadas para un puñado de arquitectos que estaban interesados en ellas. Hubo un tiempo, en los inicios, en que estábamos usando herramientas que no habían sido diseñadas especialmente para nosotros, pero en la década de los noventa y la del 2000 era muy fácil conseguir que las compañías de software hicieran para nosotros algo que queríamos. En realidad, era más lo que nos preguntaban qué podían hacer por nosotros que las ideas que podíamos darles de lo que necesitábamos. En este sentido, es un doble proceso de necesidades y posibilidades. Norman Foster, **Lars Spuybroek** (*Water Pavilion, Interactive Media Project*) y yo mismo, somos ejemplos de arquitectos cuyos proyectos generaron una variedad de herramientas digitales que actualmente se dan por hecho como posibilidades de cada día.

TIPOLÓGICO

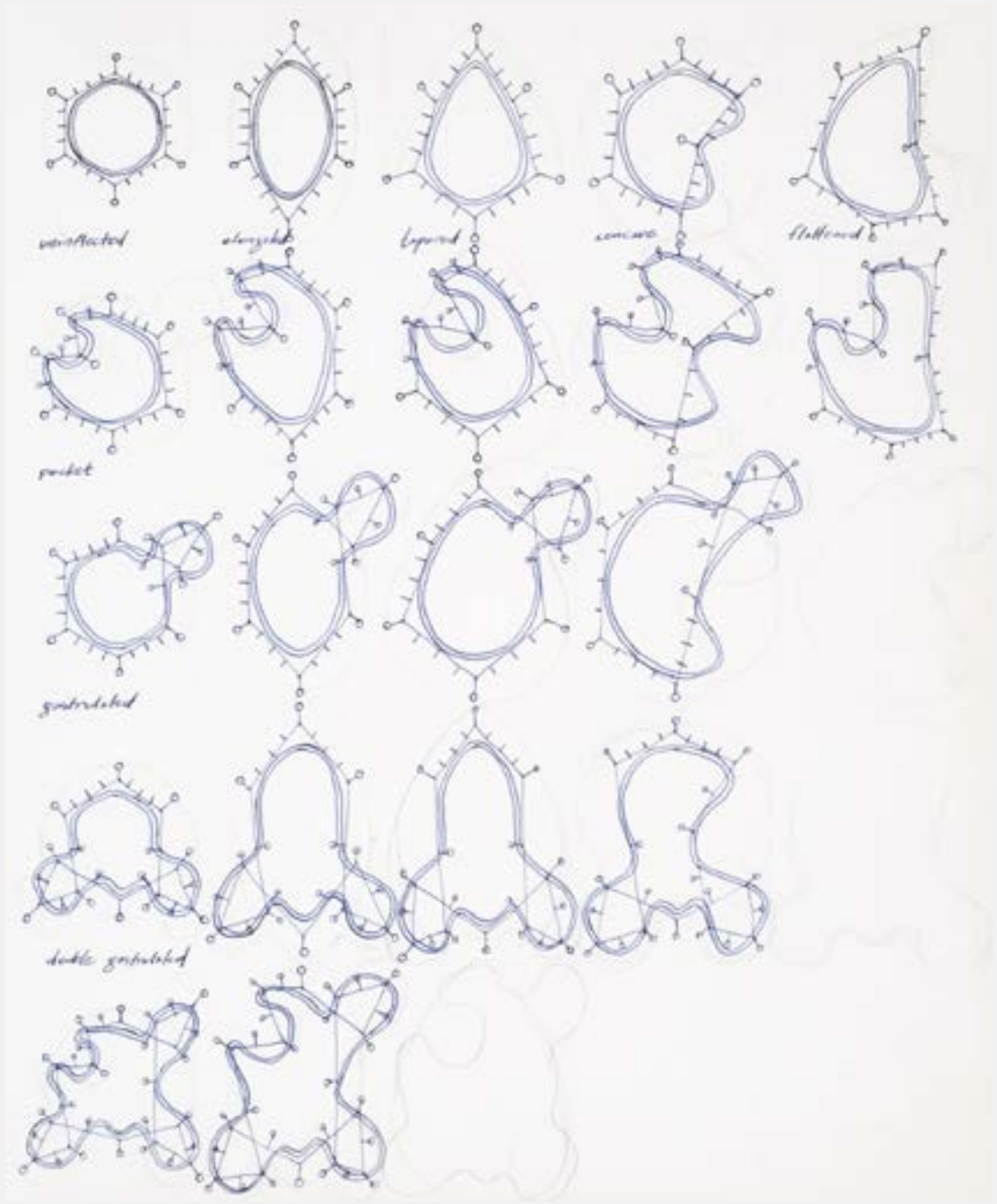
Sustentando tu práctica, hay una retórica escalar que va “desde cucharas de té, a casas y ciudades”. ¿Definirías tu trabajo como tipológico en términos de asegurar ciertos valores por medio de la variación de un tema original?

Sí, y lo tomaré como un cumplido.

NO-ESTÁNDAR

Tu trabajo ha sido enmarcado dentro de un giro de la reproducción mecánica hacia la algorítmica. Este cambio ha permitido que surjan las llamadas series “no-estándar”, parte de una genealogía que va de la idea de lo “típico” a lo “estándar” y, eventualmente, a lo “no-estándar”. ¿Es verdaderamente una transformación radical la que permiten las herramientas digitales o es más una extensión de la misma tradición disciplinaria de trabajar con tipos y series?

Lo más importante de tu pregunta no es el cambio o la continuidad, sino tal vez la relevancia del precedente y el canon —en el sentido de estar



Croquis de la Embryological House

★ Rudolf Wittkower (1901-1971) es un historiador de arte alemán-americano que se especializó en arte y arquitectura del Renacimiento y el Barroco en Italia. Fue director del Departamento de Historia del Arte y Arqueología de la Universidad de Columbia. Autor de *Architectural Principles in the Age of Humanism* (Warburg Institute, 1949); (Fuente: Wikipedia).

★ Colin Rowe (1920-1999) historiador de la arquitectura británico (nacionalizado americano) crítico, teórico y profesor. Fue un intelectual de gran influencia en el campo de la planificación urbana, la regeneración y el diseño urbano. Es co-autor de *Collage City* (con Fred Koetter, MIT Press, 1978); (Fuente: Wikipedia).

★ *Embryological House* (1997-2002), es un proyecto de Lynn que comenzó digital. Fue desarrollado con software de diseño geométrico y símbolos de animación, (MicroStation y Maya), como también con maquetas físicas generadas digitalmente (Fuente: www.docam.ca).

★ "Arquitecturas no convencionales" fue una exposición en el Centro Pompidou (2003-2004). Mostró proyectos terminados o experimentales y prototipos de una docena de arquitectos internacionales, tales como Spuybroek, Oosterhuis, van Berkel & Bos y Lynn, entre otros (Fuente: www.designboom.com).

★ "The Manhattan Transcripts" es un conjunto de dibujos arquitectónicos, planos, secciones y diagramas desarrollados por Tschumi entre 1976 y 1981. Su intención fue transcribir una representación arquitectónica de la realidad. Con este propósito, usaron una estructura especial que incluía fotografías que dirigían o eran "testigos" de los eventos (algunos los llamarían "funciones"; otros, "programas"); (Fuente: www.tschumi.com).

consciente de la historia—. Cuando comencé a escribir acerca de las tecnologías digitales y a usarlas, siempre lo hice en diálogo con el trabajo de Rudolph Wittkower, Palladio, Le Corbusier o Colin Rowe. Estos, tipo y canon, fueron siempre importantes para mí. *Embryological House*, por ejemplo, es una manera de pensar en diálogo con Wittkower y Rowe. Yo diría que siempre comencé diciendo que el argumento tipológico es lo que ayuda a conectar la ideología y la función a la forma. La noción de tipo fue repensada con las herramientas digitales, pero no ha sido siempre así, los diferentes softwares también han sido utilizados solo como herramientas expresionistas y en general raramente son usados tipológicamente. La exhibición "Architectures non standard" en el Pompidou (2003-2004) fue un episodio muy importante, y poco tiempo después una serie de términos circularon erróneamente, especialmente en *AD Magazine*. Si revisamos los títulos de las ediciones de *AD*, probablemente uno de los peores fue uno llamado "Versatilidad" (2008), que rápidamente redujo la discusión de lo "no-estándar" a "variedad". Las herramientas digitales pueden usarse para buscar "elegancia"⁽¹⁾, variedad (solo por la variedad) o como un recurso para el expresionismo, pero eso no es lo que me interesa de ellas.

LEGADO

¿De qué manera tu trabajo responde, reacciona, destaca o supera las ideas de Bernard Tschumi?

Recientemente vi a Bernard en el simposio de Yale llamado "Postmodernidades digitales: del cálculo a la computación", donde atrajo toda la atención. Creo que había dos cosas extraordinarias de su presentación. Una es que vino al encuentro e inmediatamente comprendió de qué se trataba el argumento: había tendencias arquitectónicas que hacían relevante lo digital en ese preciso momento. Uno puede volver a los años cuarenta o los cincuenta y ver herramientas digitales que podrían haber sido recogidas por los arquitectos, y herramientas digitales que se enseñaron como relevantes para ellos pero que nunca tuvieron un gran impacto en los proyectos. En los ochenta, de pronto, estos proyectos fueron influenciados radicalmente por lo digital, probablemente porque hubo un interés por las herramientas a nivel conceptual. Bernard dijo en su presentación que alumnos de la Universidad de Columbia habían mostrado trabajos hechos antes y después del laboratorio de computación, y que no se podía ver la diferencia, eran casi idénticos. Estoy de acuerdo con su argumento de que no fue un cambio tan radical, pero sí un giro que se construyó gradualmente.

El segundo aspecto fue ver "The Manhattan Transcripts" nuevamente y apreciar lo que Bernard y Rem estaban haciendo con el uso de la filmación y los libretos para influenciar su proceso de diseño, y pienso que ese precedente fue muy importante para muchos de los que estábamos en Columbia entonces. Lo

(1) *AD Magazine*, 2007.

que hicimos realmente fue construir sobre lo que él estaba haciendo con el *film* y replicarlo de diferentes maneras, eso es ciertamente parte de su legado. Pero el enfoque en la idea de "evento" y la introducción escondida de un argumento en el reverso de la idea de "scripting" y "programming", fue algo ante lo que reaccioné de manera más confrontacional que por adopción. Fui a Princeton pensando que iba a estudiar con un grupo de gente que estaba inventando un lenguaje nuevo, pero cuando llegué allí, todos estaban inmersos en la historia, era la época del apogeo del postmodernismo histórico. Aun cuando Bernard y Rem eran considerados radicales porque estaban usando el constructivismo, para mí era más postmodernismo pero usando referencias diferentes. Tuve una fuerte reacción frente a eso entonces y todavía la tengo.

ENSEÑANDO FORMA

En el contexto académico ¿cómo ha cambiado tu enseñanza de la forma en los últimos treinta años desde los "Paperless Studios" de los años ochenta hasta el más reciente "SupraStudio" y la incorporación de drones y movimiento robótico?

Es curioso constatar cómo las cosas pueden ir totalmente en contra de uno mismo. Cuando comencé usando *softwares* de animación, siempre tuve este desafío o suposición de que, dado el modo en que los estaba usando, debía llegar hasta la construcción de edificios animados. Y pensé que tenía una respuesta muy inteligente para esto: si uno diseña cosas que se mueven, como automóviles y barcos, la forma no cambia realmente, sino que hay múltiples reorientaciones y se diseñan cosas fijas en múltiples posiciones y múltiples velocidades. Usé la analogía de un bote que necesita navegar a favor o en contra del viento, pero no cambia su forma, solo tiene rasgos diferentes en sus superficies y se acomoda a las diversas orientaciones. De ahí a la robótica, la diferencia está en que la última la utilizo solamente para hacer y fabricar cosas, no para concebirlas. Después de mis experiencias en el ETH (Instituto Federal de Tecnología de Zúrich) y la UCLA (Universidad de California, Los Ángeles), estos dos lugares se dedicaron completamente a la fabricación, y es tiempo de que vuelvan al tema digital, no solo desde ese punto de vista material.

UN MEDIO O UN FIN

¿Es la forma un medio o un fin? ¿Es un recurso para el pensamiento, una cosa o una substancia?

Un medio.

EL LUGAR DE LA FORMA

¿Dónde se encuentra la esencia de la forma de un edificio, en la planta o en la sección? ¿Axonometría o perspectiva?

Siempre he creído que la arquitectura está en la sección, pero al pie de la pantalla de mi computador siempre hay una ventana de perspectiva. Yo solía ser un excelente instructor de perspectiva. Si le preguntas a Eisenman o a la gente con la que trabajé la razón por la que obtuve un empleo, te dirá que fue porque podía dibujar una perspectiva mejor que cualquiera. La perspectiva comunica muy bien el espacio, y yo hago mucho más diseño en perspectiva que lo que hago en planta o sección.

ESTILO

Originalmente el término "stilus" se refería no solo a las intenciones o a la firma del artista, sino también a las herramientas que las hacían realidad. Si consideramos el término en su sentido original, "estilo" no se referiría a la firma del diseñador, sino al rastro inevitable dejado por el software (la herramienta). ¿Consideras las formas que se pueden obtener con las herramientas digitales como el nuevo estilo de arquitectura?

Realmente respeto a **Patrik Schumacher** debido al lugar en que han colocado la oficina con Zaha. Y el hecho de que Patrik se diera el tiempo y la concentración para producir esos dos volúmenes de teoría es extremadamente impresionante, y todos deberían celebrarlo. Pero, una de las cosas de las que sospecho, es si Patrik necesita declarar que esto es una especie de estilo internacional. En cierto modo, yo preferiría que Patrik se dedicara teóricamente a otro espacio en lugar de tratar de alegar por un estilo global. Estoy muy interesado en las ideas y en las influencias de las ideas, pero nunca me ha interesado el estilo como tal. Me gustaría pensar —y puedo estar equivocado— que reconocerían algo hecho por mí porque podrían reconocer las ideas que están detrás, las ideas que lo motivaron, más que su forma o estilo. **m**

★ Patrik Schumacher es un arquitecto alemán que estudió filosofía, matemáticas y arquitectura. Es socio, director y Senior Designer de Zaha Hadid Architects. Es co-director del Design Research Laboratory de la Architectural Association y autor de *The Autopoiesis of Architecture* (2 vols., John Wiley & Sons, 2010-2012); (Fuente: www.zaha-hadid.com).

"Estoy muy interesado en las ideas y en las influencias de las ideas, pero nunca me ha interesado el estilo como tal. Me gustaría pensar –y puedo estar equivocado– que reconocerían algo hecho por mí porque podrían reconocer las ideas que están detrás, las ideas que lo motivaron, más que su forma o estilo."