

## B. Engañando a la percepción: los objetos específicos de PRODUCTORA Kersten Geers

Hay gente que alega que la arquitectura debería ser contemporánea. Que la arquitectura contemporánea es nueva. Que la arquitectura nueva trabaja con nueva tecnología, y debería incorporar cualquier estímulo que venga de afuera. Que esto es la tradición modernista. Que cualquier otro tipo de arquitectura es anticuada. Implícita en este argumento yace la convicción casi ofuscante de que la comunicación *sobre* arquitectura estimula la arquitectura. La arquitectura, en este caso, no necesita materialidad, sino que existe en la virtualidad de su comunicación, en sus promesas. Desde el momento en que se presenta anticipa su emulación, a menudo desalentadora, en el mundo real como una profecía autocumplida, como un truco de magia. Desafortunadamente, cualquier *rappel a l'ordre* se percibe como un manifiesto retrógrado para una arquitectura que nunca fue. Quienes están interesados en la fricción entre lo real y lo virtual como un problema de diseño, se quedan frecuentemente con hambre: insatisfechos con la proliferación de lo virtual, pero igualmente insatisfechos con los intentos de hacer cosas simplemente como se hacían antes.

PRODUCTORA realiza arquitectura contemporánea que desafía de forma muy directa la práctica contemporánea de representar. Esta arquitectura es radical, pero soslaya estar en boga. Los objetos que construyen parecen ser comprensibles. Sin embargo, en la discrepancia entre cómo aparece el trabajo y en cómo se le vive finalmente, reside la virtud real. En muchos casos, su trabajo parece ser una respuesta simple y sofisticada a las necesidades contemporáneas; incluso una contribución más a la colección de rápido crecimiento de las “nuevas” formas arquitectónicas e ideas a la disposición de cualquiera. PRODUCTORA crea cubos, anillos, cajas, zigzags; un catálogo de posibilidades arquitectónicas mínimas. De cualquier modo, uno seguiría ciegamente el camino, creyendo en lo que ve. Las construcciones de PRODUCTORA son intencionalmente falsas. En cada una de las ocasiones, el simple objeto volumétrico engaña al observador. La estrategia utilizada es tan directa como inteligente. Las formas simples son engañosamente placenteras. Creemos ver lo que tenemos en frente... pero de hecho, en frente tenemos otra cosa. Cada uno de los objetos le da un retoque secreto a los límites de lo común y de lo apropiado. Los proyectos sofisticados siempre son algo subversivos, poniendo a prueba los límites físicos y visuales de la caja de herramientas de la arquitectura. Este enfoque expresa un gran alivio en las cualidades de apariencia (de un trabajo), y la pura y confusa fuerza de un proyecto espacial preciso. Espacio y apariencia exploran con acierto la brecha entre representación y realidad.

Hay muchos ejemplos de esta estrategia en su obra. Pero quizás, por ahora, sea suficiente ponerle atención al segundo proyecto que se muestra en este libro. Se trata de un pequeño proyecto: la transformación de la habitación de una casa en Virreyes, a un baño invisible. Los muros agregados

crean un espacio vacío y oblicuo, con vista. La intervención crea, y a la vez oculta, un conjunto elaborado de pequeños espacios, en los que habitan el excusado, el lavabo, etcétera. Obviamente, los muros resuelven un rompecabezas, pero sólo mientras simulan soltura. Están ahí sin otra razón que la de crear el espacio geométrico que uno percibe a primera vista.

La mayoría de los proyectos de PRODUCTORA, si no todos, muestran este ingenio pícaro. Cada proyecto ofrece ciertos gestos simples que uno capta, sólo para menoscabar esta percepción cuando la inspección es más detallada. Una pequeña extensión en una casa de Mixcoac, pretende ser más larga (y más grande) de lo que ya es, sosteniendo un extraño volumen en el aire. Un hotel simula ser un conjunto de cajas vacías y sin dueño en el bosque de palmeras de Tulum. Una torre blanca en Caracas carece de ventanas. Un museo sin final, y sin fachada, cuenta con espacios imponentes todo alrededor, o bien, visto del otro lado, parece tener una serie infinita de columnas. Una casa minimalista, de planta cuadrada, en Mongolia Interior, en realidad crea una congruente pesadilla de espacios completamente interiorizados con tajos como ventanas. Con una inspección metódica, un edificio circular de oficinas en Madrid, se convierte en una colección ajustada de losas...

Los proyectos más pequeños, como la antes mencionada transformación de la casa, son a menudo clave para las estrategias: develan el truco. Quizás porque son más gráficos y desafiantes; quizás porque uno sólo puede verlos desde muy cerca. Lo cierto es que desenmascaran lo que PRODUCTORA anhela realmente: construir lo arquitectónicamente extraordinario, en un contexto aparentemente uniforme. Los dos proyectos de restaurantes, con el horizonte desplazado de azulejos y un hipnótico patrón gráfico, son emblemáticos de esto. Cada uno muestra el mismo truco, y —especialmente en la foto— sugiere una existencia paralela del espacio comercial del lugar, junto a otro espacio, representando una idea más abstracta de una arquitectura que está desconectada de los requisitos comerciales. Lo que importa es su coexistencia. Los gráficos cumplen con su tarea.

En 1965, la exposición titulada *The responsive eye* (*El ojo que responde*) soltó una amplia variedad de artistas que hicieron obras relacionadas, luego conocidas como Op Art. En su momento, la reacción a la exhibición fue variada. Como cada obra jugaba concientemente con las ilusiones ópticas generadas por sus gráficos aplicados, tuvo mucho éxito con el público; era, después de todo, accesible. Dada su supuesta falta de contenido profundo, los críticos se mantuvieron escépticos. La mayoría de los trabajos eran un truco gráfico, un engaño inteligente. En el mismo año, Donald Judd escribió un texto llamado “Specific Objects”; un texto relacionado con su primera muestra individual, con objetos solamente, del año anterior. En el texto, Judd argumentó que las cualidades espaciales de todos los trabajos

recientes que él consideraba relevantes apuntaban hacia otro arte: un arte profundamente comprometido con el espacio que habitaba. Este argumento ha pasado a ser el centro de lo que hoy se considera minimalismo. Un tipo de arte que implica el lugar en el que está posicionado. Sin embargo, si por un lado el minimalismo pretende ser honesto, el Op Art definitivamente no lo es. La arquitectura de PRODUCTORA no es arte, pero quizás sí combina el “truco” gráfico del engaño tan asociado con el Op Art para llevar su minimalismo aparente hacia otra cosa. Judd escribió (en 1965) “La mitad, o más, de lo mejor del trabajo nuevo de los últimos años, no se ha visto ni en la pintura ni en la escultura”. Tal vez, uno pueda decir lo mismo de PRODUCTORA: sus mejores trabajos no son ni objeto ni imagen, sino una errática construcción de ambos.

## Deceiving perception: PRODUCTORA's Specific Objects Kersten Geers

There are people who claim that architecture should be contemporary. That contemporary architecture is new. That new architecture deals with new technology and should embrace any stimulus from the outside. That this is a modernist tradition. That any other architecture is old-fashioned. Implicit in that argument is an almost dazzling belief that communication *about* architecture simulates architecture. Architecture—in this case—does not need any materiality, it exist in the virtuality of its communication, in its promises. From the moment it is presented, it anticipates its—often disappointing—emulation in the real world as a self fulfilling prophecy, as a magical trick. Unfortunately, any ‘rappel a l’ordre’ feels like a retrograde manifesto for an architecture that never was. People interested in the friction between real and virtual as a design problem, often stay with their hunger—unsatisfied with the proliferation of the virtual; but equally unsatisfied with the attempts to do things simply the old way.

PRODUCTORA makes contemporary architecture that challenges in a very direct way the contemporary practice of representation. Their architecture is radical but does not avoid being fashionable. The objects they construct seem comprehensible. Yet, in the discrepancy of how the work appears, and how it is finally experienced, lays the real virtue. In many cases their work seems to be a slick and simple answer to contemporary needs, another contribution even, to the quickly growing collection of “new” architectural shapes and ideas at everybody’s disposal; PRODUCTORA makes cubes, rings, boxes, zigzags; a catalogue of minimal architectonic possibilities. Still, one would be led up the garden path, believing what one sees. PRODUCTORA’s constructions are intentionally fake. In each of the occasions the simple volumetric object deceives the viewer. The strategy used, is as straightforward as it is intelligent. The simple forms are deceptively pleasing. We think we see what we get... but we get something else in fact. Each of the projects secretly tweaks the boundaries of the ordinary, of the proper. The slick projects are always slightly subversive, testing the physical and visual boundaries of the toolbox of architecture. This approach expresses a great belief in the qualities of the appearance (of a work) and the pure and confusing force of a precise spatial project. Space and appearance successfully explore the gap between representation and reality.

There are many examples of this strategy in their work. But maybe it suffices for now to put attention to the second project shown in this book. It is a very small project, a transformation of a room in a house in Virreyes into an invisible bathroom. The added walls make an oblique empty space with a view. The intervention creates and simultaneously hides an intricate set of small spaces containing toilet, sink etc. The walls resolve a puzzle obviously, but only while pretending effortlessness. They are there with no other reason than to make the geometrical space one perceives at first sight.

Most if not all projects of PRODUCTORA show this wit. Each of them drops simple gestures one understands, only to undermine this perception upon closer inspection. A small house extension in Mixcoac pretends to be longer (and bigger) than it is, holding a strange volume in the air. A hotel pretends to be a set of lost empty boxes in the palm tree forest of Tulum. A white tower in Caracas has no windows. A museum without end and without facade has either imposing spaces all round, or, from the other side, a seemingly endless set of columns. A minimalist square-like house in Inner Mongolia in fact creates a fitting nightmare of completely interiorized spaces with windows in slits. A circular office building in Madrid is upon closer inspection a tight collection of slabs...

The smaller projects—like the aforementioned transformation of the house—are often key to the strategies: they show the trick. Maybe because they are more graphical and in your face, maybe because one can only see them from very close by. Fact is that they unmask what PRODUCTORA is really after: to construct an architectural uncanny in a seemingly smooth context. The two restaurant projects with the shifted horizon of tiles and a hypnotic graphical pattern are emblematic for this. Each of them show the same trick and—especially on the picture—suggest a parallel existence of the commercial space of the venue together with another space, representing a more abstract idea of an architecture disconnected from commercial requirements. Their coexistence is what matters. The graphics do the job.

In 1965, the exposition *The Responsive Eye* jettisoned a wide range of artists that made related work, later known as Op Art. The response to the exhibition at the time was mixed. As each of the works was playing consciously with the optical illusions their applied graphics were creating, it was very successful with the public—it was, after all, accessible. For its supposed lack of deeper content, critics were skeptical. Most of the work was a graphical trick, an intelligent deception. In the same year Donald Judd wrote a text called “Specific Objects”, a text related to his first solo show with only objects a year earlier. In the text he argued that the spatial qualities of all of the recent works he considered relevant pointed towards another art deeply engaged in the space it inhabited. Judd’s argument has become core to what one considers today ‘minimal art.’ An art that implies the space in which it is positioned. If, however, Minimal pretends to be honest, Op art is most decisively not. PRODUCTORA’s architecture is not art, but perhaps it does combine the graphical ‘trickery’ of deceiving so related to Op to transcend their apparent Minimalism into something else. Judd wrote (in 1965) “half or more of the best new work in the last years has been neither painting or sculpture.” Maybe one could say the same of PRODUCTORA: their best work is neither object nor image, but an erratic construction of both.