

ARTE:04



Publicación de APEU Artistas Visuales diciembre / 2003

LOS MÁS VOTADOS 2003
MATHEW BARNEY
ENTREVISTAS
ANÁLISIS
BIENAL DEL MERCOSUR
ARQUITECTURA Y EXHIBICIÓN

FERIA DE ARTE MOLINO DE PÉREZ 2003



Arquitectura y exhibición

Entrevista con

Herwig
Baumgartner

Conozco a Herwig B. desde hace años. Desde 1999, junto con su socio Scott Uriu trabaja en Los Ángeles como arquitecto. Desde allí ha realizado varias propuestas sobre espacios de exhibición de obras de arte. Ha sido docente en el Southern Institute of Architecture (SciArc), UCLA, tiene experiencia en otras ramas del arte, eventualmente colabora con Richard Serra y ha trabajado con F.O.G. y Coop Himen(b)lau, siendo seleccionado en varios concursos internacionales.

Contanos acerca de cómo llegaste a la arquitectura, y a Los Ángeles en particular...

Bueno, originalmente comencé como músico. Estudié trompeta y fui músico profesional en varias orquestas alrededor de toda Austria. Más tarde me recibí en composición musical, especializándome en música por computadora y nuevos medios. Estuve interesado en Arquitectura desde que me regalaron el primer disco de Stravinsky para mi sexto cumpleaños. Esto puede sonar inusual pero para mí fue de las primeras y más intensas experiencias arquitectónicas.

Más tarde decidí ser arquitecto y apliqué para la Universidad de Artes Aplicadas para estudiar con Wolf Prix. Trabajé entonces con Coop Himen(b)lau en Viena y Wolf se transformó en mi amigo y mentor. En 1996 Viena comenzó a parecerme muy pequeña y por eso decidí mudarme a Los Ángeles donde conseguí un trabajo con Frank Ghery en su estudio en Santa Mónica.

Junto con Scott allí trabajamos en el diseño y la ejecución de dos grandes proyectos: el Experience Music en Seattle y el Walt Disney Concert Hall en el centro de Los Ángeles.



Proyecto Museo Tomihiro Hoshino.

¿Cómo creés que la arquitectura se relaciona, cambia la forma en que el arte es exhibido?

Bueno, para algunos, arquitectura es una oportunidad y para otros es pararse en el camino. Es una disputa antigua. Es la caja blanca versus el espacio abierto. Nosotros creemos que la arquitectura puede crear una oportunidad si estás deseando

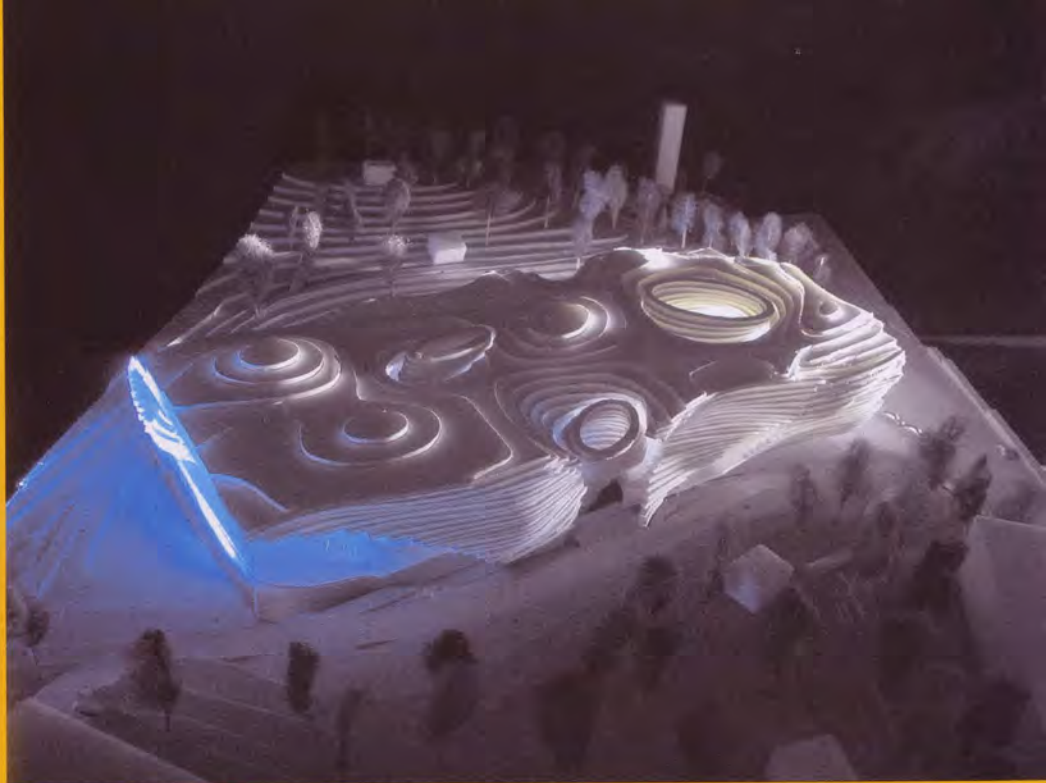
Invertir en un lugar determinado y sacar ventaja, pero también puede funcionar en el otro sentido. Por ejemplo: si miras Cremaster 3 por Matthew Barney en el Guggenheim Museum en Nueva York. El incorporó el espacio de exhibición en su obra y lo hizo parte de la misma. Para él la arquitectura es una oportunidad, que puede modificar y moldear en una forma que la contiene. Una de las razones por las cuales participamos en el concurso del Museo para la obra de Nam June Paik en Seúl fue porque sabíamos que Paik tiene interés en trabajar con la arquitectura.

Aunque esto es algo que no puede ser forzado en el trabajo de todos. En el Museo para las acuarelas de Tomihiro Hoshino desarrollamos dos tipos muy diferentes de espacios de exhibición dentro del mismo museo. Un lugar con luz natural y serena parecía lo apropiado para la escala y delicadeza de las pinturas de Hoshino y a su alrededor un espacio público dramático, con capas de vidrio coloreado. En todo caso el objetivo general en estos dos proyectos es hacer que el arte se vea bien y no al revés.

¿Cuál sería para vos el punto de inflexión en el que un espacio de exhibición se transforma en un museo contemporáneo?

Ese punto sería la forma en la que consumimos información actualmente, contrastado con la forma en que lo hacíamos, diríamos 20 años atrás. Esto ha cambiado nuestra percepción y recepción de muchas cosas, incluyendo el arte. El museo contemporáneo ya no puede ser solamente un espacio de exhibición en sí mismo, debe también alimentar el apetito creciente por información si quiere ser capaz de competir con las autopistas de información que lo rodean. Nuestro diseño para el Gran Museo Egipcio, por ejemplo, enfatizaba la idea de un espacio de exhibición bastante abierto y flexible, capaz de ajustarse para exhibir artefactos de diferente tamaño y escala mientras es penetrado por lo que llamaremos espacios de interfase digital o “enchufes”. Estos artefactos (Plugs) son unidades independientes que pueden accederse desde afuera del museo sin entrar en el espacio de exhibición. Los “plugs” ofrecen a los visitantes acceso a un enorme banco de datos, incluyendo una recorrida virtual por las muestras egipcias alrededor de todo el mundo y un centro educativo y acceso a banco de datos total para los científicos de todo el mundo.

Específicamente en el Museo de Nam June Paik, ¿te parece que la condición de virtualidad de algunas obras de arte y la materialidad de la arquitectura que



Proyecto Museo Nam June Paik, 2003.

la contiene conlleva intrínsecamente una contradicción de lugar, o site?

Nuestro interés en la correlación entre lo virtual y la exhibición física fue una de las razones principales por la que entramos en este concurso. Para nosotros era la oportunidad perfecta para probar la idea que el espacio electrónico que nos rodea puede ser sensible, dinámico y puede articularse en una realidad arquitectónica. Basándonos en experimentos tempranos de Nam June Paik con la distorsión magnética de imágenes de televisión, decidimos “arquitecturizar” esta idea en un espacio de exhibición para arte electrónico. Creamos un campo de puntos magnéticos cargados positiva y negativamente con la huella del museo, y dejamos que ellos deformaran el contexto adyacente. Mas tarde, estos puntos se tradujeron en “centros” de circulación que empujan el espacio y los visitantes en el museo, mientras los pabellones “cargados positivamente”, crean espacios de exhibición dentro del museo y son usados para instalaciones especiales como la sala NJP. Explorando mas la idea, creamos un equivalente invertido del tipo pabellón y lo colocamos en el paisaje adyacente. Inspirados en la idea de NJP de la fusión entre televisión y jardín (TV garden), desarrollamos estos pabellones al aire libre para instalaciones de video y televisión, para diferentes video artistas o estudiantes de la escuela. Ellos crean un campo de juegos electrónico alrededor del museo, y deforman su exterior a lo largo de líneas de energía magnética.

El resultado de este acercamiento experimental al diseño fue un museo de arte electrónico relacionado con la obra del artista en una forma conceptual que traducimos en un sistema estructural, una concreción material y un diálogo especial entre los espacios de exhibición para el arte físico y digital.

Cuando vemos arte surge el tema de de la arquitectura surgiendo como un artefacto autónomo, y su función de ser un medio para lo que contiene, ¿Qué piensan de esta relación y equilibrio?

Siempre está el miedo que la arquitectura pueda sobrepasar o ensombrecer el arte que contiene, y es por eso que muchos artistas y curadores sólo quieren lidiar con la caja blanca. La arquitectura tiene una agenda diferente al arte y otras implicaciones. Si miras el Museo de Bilbao de Ghery, por ejemplo, tuvo un impacto enorme en la situación económica de la región. Eso fue bueno para todo el mundo. Para los artistas mostrando su obra, para el Museo Guggenheim como una institución y para la gente de la región. Además el Museo de arte contemporáneo que imaginamos es un híbrido moviéndose más allá de la sola función de ser un albergue representativo de exhibiciones. **ARTE:04**