

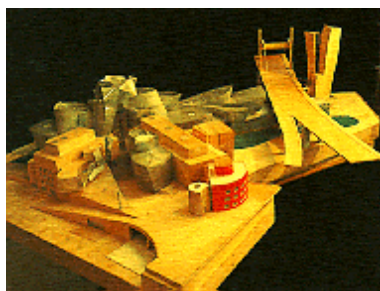


DOS FRANKS: LLOYD WRIGHT Y O. GEHRY

Frank O. Gehry

Un artista es un hombre en un lugar. Dos hombres iguales no hay, ni dos lugares tampoco, pero dos ambientes urbanos si pueden serlo, y ese es el caso del Chicago de los años finales del XIX – principios del XX, y a la vez de Los Angeles en los años 60. Ambas ciudades tenían ese ansia de crecimiento típico de los EEUU. Y de ellas surgen dos artistas, Wright y Gehry, que no se verán faltos de trabajos en lo que llamaremos La Fase de PREPARACIÓN.

Tras unas primeras casas en sus ciudades, *prairie's houses* en Wright y varias en Gehry, sus estilos van definiéndose comenzando así La Búsqueda de sus IDENTIDADES.



La diferencia de personalidad entre ambos autores, lleva en el caso de FOG a seguir esa línea regular de ascenso, que en FLLW parece ramificarse fruto de sus muchas influencias japonesas, mayas, etc, a la vez que de su ajetreada vida personal. Ambos abren fronteras, y Europa es el punto de mira. Aquí dejarán muestra de su obra: Wright de golpe, y Gehry alternando con obras estadounidenses. La preocupación de los dos por formar parte de la nueva sociedad es definida en Wright con su cultura usoniana; Gehry lo hará a través de la tecnología y la maqueta, figuras que no se oponen en el de California sino que se complementan. Cada vez las identidades son más claras, si bien no definitivas. Están en el punto de ebullición, al filo de la INMENSIDAD.



Éste les llega, culminando la evolución de sus *prairie's houses*, con la casa de la cascada en el caso de FLLW, y en los centros y museos europeos que realiza Gehry, y el museo de Bilbao en especial. El decimonónico aún tendrá fuerzas para ramificar de nuevo su línea de estado, adoptando ésta unas formas orgánicas que tienen como muestra su criticado museo Guggenheim en Nueva York, CLIMAX al igual que el bilbaíno de una forma de hacer arte y arquitectura.

DOS MUSEOS: NEW YORK y BILBAO



La preocupación principal de Gehry es la conexión de su diseño con la ciudad de Bilbao, en lugar de apartarlo como una fortaleza cultural. Al basar su diseño en "**el puerto que fue y la ciudad que es**", Gehry consigue respetar el pasado industrial y el futuro post-industrial de la ciudad. Su edificio revestido de piedra y metal, con su perfil torcido, curvo y saliente, rompe con las normas clásicas de la arquitectura de museos, al igual que lo hizo en su día FLLW al adoptar la rampa helicoidal típica de un garaje a un museo: Los programas complejos son adaptados a **formas fantásticas**, logrando así que la visita a un museo comience por ver el edificio en sí mismo.



También coinciden en el **sentido práctico y funcional de sus arquitecturas**, no solo en estos dos proyectos, sino en toda su obra: La cultura usoniana de Wright y la preocupación por el usuario de Gehry son muestra de ello.



Además, la coincidencia de un núcleo central que da sentido al resto de la obra aparece claramente reflejado en los dos museos: el primer Wright plasmó con la chimenea su concepto del hogar en las casas unifamiliares, para luego en el **Larkin Building** declinarse por gran 'patio interior', y que culminará en el **museo Guggenheim** en el espacio central que unifica el conjunto; esa misma sensación de amplitud espacial y ambiental es la que se consigue en el complejo bilbaíno gracias a los 50 metros de altura del Atrio Central, organizador como en NY del flujo de visitantes al museo.



La intemporalidad y la visión de la infinitud hacen al museo Guggenheim de FLLW una traducción urbana de aquella obsesiva visión suya del territorio, como si hubiera aparecido allí durante la Creación. De manera similar surgen del agua de la ría bilbaína las alabeadas formas de Gehry, proyectándose en el tiempo con la misma proyección ilimitada hacia el futuro.

La mentalidad que sobre el ocio tiene **la actual metrópolis** es la que concibe el museo (de Bilbao) dentro de un **Complejo** en el que el arte es una excusa para atraer gente, para hacer dinero: La libertad que concede Gehry al visitante en su visita contrasta con la concepción tradicional del **itinerario de ida y vuelta**. Wright también rompió con esta idea, optando por un recorrido de arriba a abajo, bajando la rampa helicoidal, pero, y es lo único que le critico al maestro, planificando de antemano el movimiento del usuario.