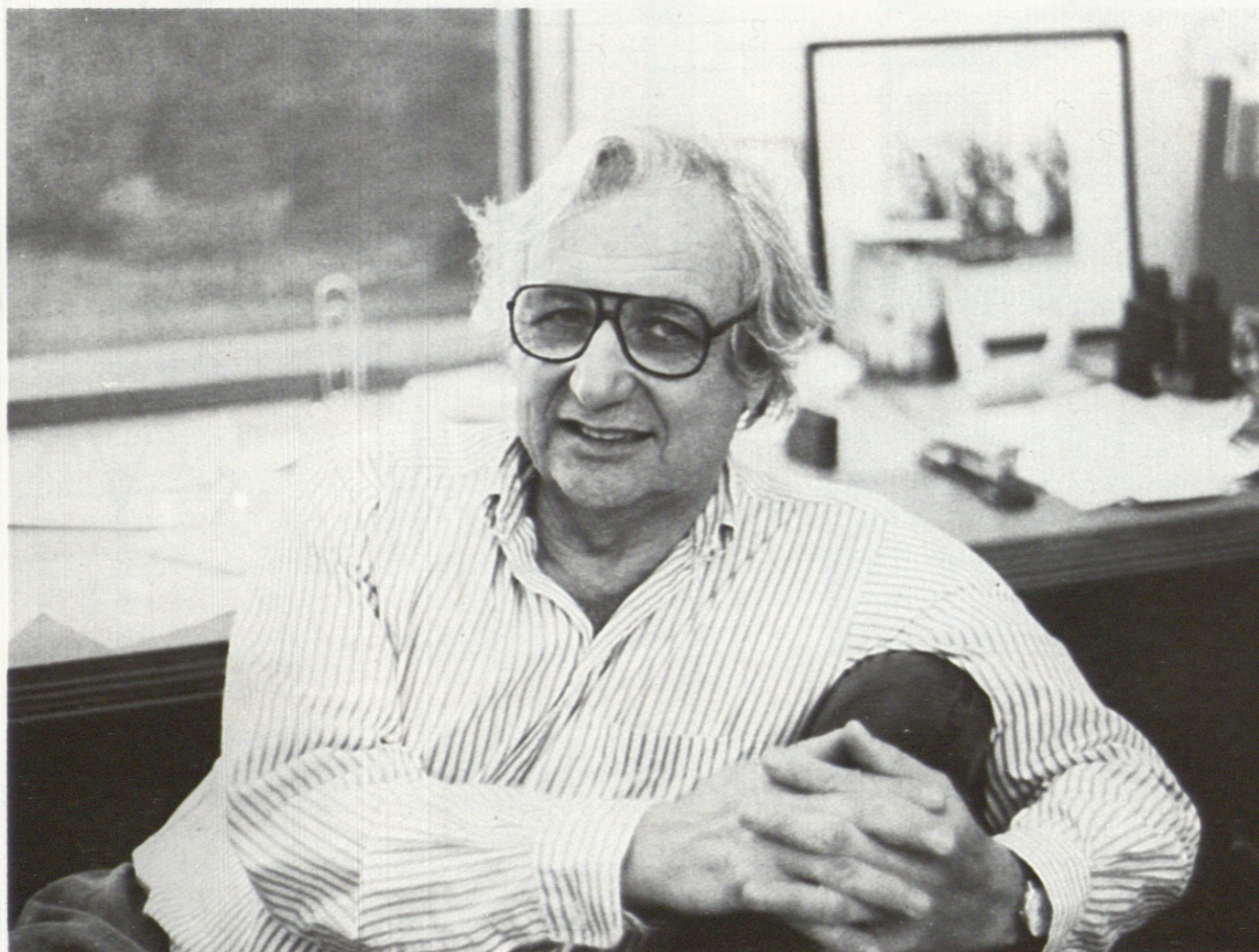


Entrevista realizada por Warren James, corresponsal ARQUITECTURA N.Y.

Entrevista Frank O. Gehry



A.: What I would like to do is go over some of the things I came across in your career. First is your biography — your personal history. Because I wanted to ask you point blank, would you say — as Karen Horney [the Post-Freudian psychoanalyst] defines three personality types: aggressive, compliant, and detached — are you any or a combination of those?

F.G.: All three! Well, I am aggressive, ambitious... I'd call it *street fighter* but...

A.: A bully?

F.G.: Not a bully.

A.: No? It seems to me *that* comes up.

F.G.: It does? People *really* say that?

A.: No. That was *my* interpretation.

F.G.: Really? I don't think anybody would say that about me.

A.: Tough Guy. Not bully in the New York City streets sense of bully.

F.G.: No, I am softer than that. No, I just fight for what I want in my work. I am relentless about getting the thing right, and being built right, and getting the details right. And I have learned ways to do that. One major one, over the years, is to become clearer about what I want, like explaining a client, and I explain it in the spirit of *This is what I want to do. If you have any problems with it, now is the time to attack*. So it's a kind of attempt to be clear about everything... my intentions, my feelings about them, my feelings about the project — which comes up a lot in certain kinds of projects. For instance, in a thing like Euro-Disney which is very precarious for an architect like me to get involved with Mickey Mouse.

A.: Why is that?

F.G.: It calls for a different kind of architecture — an architecture of entertainment. An architecture of Pop sensibility.

A.: It reminds me of that comment you made of that Shopping Center, Santa Monica Place, that you felt uncomfortable when an environment is supposed to make you want to do things you would not do otherwise, like shopping. Is that parallel?

F.G.: Yeah, it's parallel. So, I think the issues have to be like in Santa Monica Place where I was not able to say that to my client, that I had those feelings. I was a little more brow beaten.

A.: So you were compliant.

Arquitectura Me gustaría comentar con usted algunos aspectos destacables sobre su carrera. Lo primero es su biografía, es decir su historia personal. Karen Horney (psicoanalista freudiano) ha definido tres tipos de personalidad que coexisten en usted: agresiva, complaciente e independiente. ¿Se clasificaría usted dentro de una de estas categorías o como una combinación de las tres?

F.O. GEHRY ¡Las tres! Bueno, soy agresivo, ambicioso... yo diría que soy un *luchador callejero*, pero...

Arquitectura ¿El jefe de la pandilla?

F.O. GEHRY No, el jefe de la pandilla no.

Arquitectura ¿No? A mí me parece sin embargo que es evidente.

F.O. GEHRY ¿Es eso cierto? ¿Hay gente que dice eso de mí?

Arquitectura No. Yo lo había interpretado así.

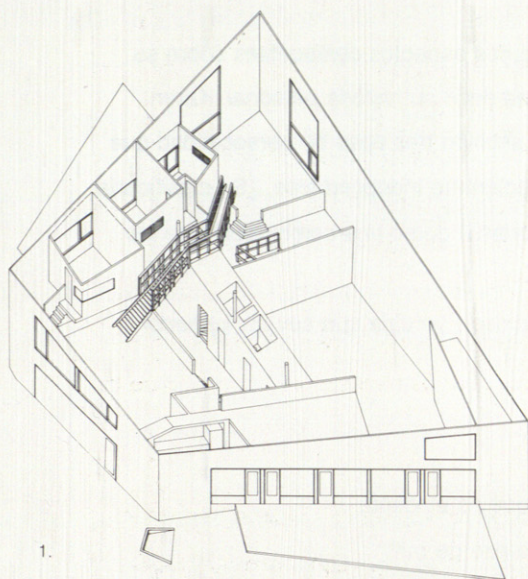
F.O. GEHRY ¿De verdad? No creo que haya nadie que diga eso de mí.

Arquitectura Un tipo duro. No el jefe de la pandilla en el sentido utilizado en las calles de New York.

F.O. GEHRY No, soy mucho más pacífico que todo eso. Sólo lucho para conseguir lo que quiero en mi trabajo. Soy incansable en mi empeño de que las cosas se hagan correctamente, que se construya correctamente y que todos los detalles estén perfectamente logrados. Y he aprendido el modo para conseguirlo. A lo largo de los años he aprendido que uno de los medios más importantes para conseguir la perfección es tratar de ser lo más claro posible, especialmente en cuanto a lo que yo pretendo y explicarlo así al cliente: *"Esto es lo que quiero hacer. Si usted tiene cualquier problema con ello, ahora es el momento de comentarlo"*. Intento que todo esté claro... mis intenciones, mis ideas sobre ellas, mis ideas sobre el proyecto, lo cual es importante en ciertos tipos de obras. Por ejemplo, en un proyecto como Euro-Disney, donde resulta muy extraño que un arquitecto como yo tenga que tratar con Mickey Mouse.

Arquitectura ¿Por qué?

F.O. GEHRY Exige un tipo distinto de arquitectura, una arquitectura de ocio, una arquitectura de sensibilidad pop.



1.2. Estudio Ron Davis.



Arquitectura Esto me recuerda un comentario que usted hizo en relación con aquel centro comercial, Santa Mónica Place, en el sentido de que se encontraba incómodo en un entorno que le inducía a hacer cosas que no querría hacer de otra forma, como comprar. ¿Era algo parecido?

F.O. GEHRY Sí, es parecido. Por eso creo que las cosas no deben ser como en Santa Mónica, donde no pude decir al cliente lo que pensaba. El me dominó.

Arquitectura Así que usted fue complaciente.

F.O. GEHRY Sí, fui complaciente. Intentaba contentarles, sin decirles lo que realmente sentía. Ahora cuento a la gente lo que realmente siento. Es más fácil tratar los temas discutiendo. Es más claro, y así ha funcionado mejor.

Arquitectura ¿Me podría citar otros ejemplos dónde ha sido complaciente?

F.O. GEHRY Quizás con mi mujer, con mis hijos.

Arquitectura ¿Con el contexto quizá, algunas veces?

F.O. GEHRY Sí, creo que soy muy tradicional en ese sentido. Trabajo en el contexto, extraigo *pistas* del contexto. Mi trabajo puede parecer extraño a mucha gente en Europa, pero nuestro contexto es esto (*señala una ventana por encima de un aparcamiento*).

Arquitectura ¿Eso es algo propio de California, o realmente sucede igual por todo Estados Unidos?

F.O. GEHRY No, únicamente en las ciudades nuevas que han crecido con el automóvil, o en las áreas periféricas. Por supuesto, los centros de New York o Boston son mejores, porque tienen más densidad. Yo he utilizado tanto un contexto como el otro; trabajo con ellos. Pero lleva su tiempo. No es posible tomar un avión, ir a Madrid y diseñar un edificio. Es necesario sentirlo y tener una cierta sensibilidad. Hay que dejar pasar un cierto tiempo para absorber el ambiente y entrar en él.

Arquitectura Así que Frank Gehry es diferente en Boston y Frank Gehry es diferente en Los Angeles, y Frank Gehry es diferente en Europa.

F.O. GEHRY Hay una diferencia en el producto final, pero no en el enfoque. Quiero decir que existe algo muy tradicional en mi forma de pensar. A lo mejor el observador no considera el resultado final tradicional, pero, desde mi punto

F.G.: I was compliant. I was trying very hard to please them, without telling them what I really felt. Now I do tell the people what I really feel. It's much easier to deal with when you discuss it. There's clarity, and it's been more successful.

A.: Where else would compliance show up?

F.G.: Perhaps between my wife, my kids.

A.: Context, maybe, sometimes?

F.G.: Yeah, I think I'm very traditional in that sense. I work in the context, I take my *clues* from the context. The work would probably look strange to people in Europe because our context is that — [pointing to a window overlooking a parking lot].

A.: Is that strictly California, or is it really the same all over in the United States?

F.G.: No. Strictly new cities that have grown up on the automobile, on the suburbs. Certainly New York's center is better, or Boston's, because they are denser. I have used both contexts, I work *with* that. It takes time. You just can't go to Madrid and design a building. I think you have to feel it. You've got to really be sensitive. There has to be time to absorb and get involved and immerse oneself in it.

A.: So Frank Gehry is different in Boston and Frank Gehry is different in L.A., and Frank Gehry is different in Europe.

F.G.: Different in the final product but not different in the approach. That's what I'm saying; it's very traditional in my head. The product may not be traditional to the observer but in my head it comes from a traditional architect's response to an environment, to politics, to social issues, etc.

A.: And the detached aspect?

F.G.: Well, when I'm focussed on a project and focussed on my work I am detached from people around me sometimes, to the point where I'm not aware of them. You know, if you're focussed, you don't get the vibes of what's going on or what they're thinking. You don't get their thoughts. It takes a little bit of time. You *have to be aware of what they are thinking*.

A.: You think so?

F.G.: Yeah, I mean, I'm talking more family or the people I work with. It's important for me that they feel good about what they're doing and get involved. Sometimes when I'm wandering around here I'm detached. There are people out there I don't know their names. I'm a little bit detached. I would be embarrassed about the fact that I don't know somebody's name who has been here for six months. There are some out there I don't. I work with them, I just forget their names. There's a kind of preoccupation with self and self-work and all the ego bullshit that detaches you from the reality in my life.

A.: But it doesn't mean you're disconnected.

F.G.: No, I have two or three priorities: my family, my work and *you* [laughing]. I focus; if anybody gets in the way I'm detached.

A.: And the work itself. Is there a detached quality in some work and not others?

F.G.: No. I'm very involved with it to the end — too much, maybe. Even at the end of a job I'm very critical and I pull out all of the old drawings and say "*God, if I had a little more time I could have achieved this*". Like yesterday I found a

de vista, se trata de la respuesta de un arquitecto tradicional al entorno, a la escena política, a los problemas sociales, etc., etc.

Arquitectura ¿Y qué me dice del aspecto independiente de su personalidad?

F.O. GEHRY Cuando estoy volcado en un proyecto y centrado en mi trabajo, me siento desligado de las personas, de las personas de mi alrededor, incluso hay veces que no me doy cuenta de que están. Si uno se concentra, no se da cuenta de lo que ocurre o lo que están pensando los demás. No se tienen en cuenta sus pensamientos. Es difícil pero es necesario estar atento de lo que piensan los demás.

Arquitectura ¿Piensa usted así?

F.O. GEHRY Sí, me estoy refiriendo más a mi familia o a mis compañeros de trabajo. Es importante que ellos se sientan a gusto con lo que están haciendo y que participen. Hay veces que paseo por aquí y estoy en mi propio mundo. Hay gente que trabaja aquí de la cual no recuerdo ni su nombre. Soy bastante independiente. Me daría vergüenza admitir que no sé cómo se llama alguien que lleva aquí seis meses. Trabajo con ellos pero, se me olvidan sus nombres. Hay una preocupación con uno mismo y con nuestro propio trabajo y esto separa de la realidad de la vida.

Arquitectura Pero ello no significa que esté desconectado.

F.O. GEHRY No, tengo dos o tres prioridades: mi familia, mi trabajo y usted (*riéndose*). Yo me concentro en ellas, y si alguien se cruza por medio, no me doy cuenta.

Arquitectura Y en su propia obra. ¿Existe un grado de independencia en algunos trabajos y no en otros?

F.O. GEHRY No. Estoy volcado hasta el final, a lo mejor demasiado. Incluso al final de mi trabajo soy muy crítico, y al ver los planos originales pienso. "*Dios mío, si hubiera tenido un poco más de tiempo, lo podría haber logrado*". Ayer mismo encontré los dibujos de una casa que estoy haciendo en Brentwood y me di cuenta de que no había logrado la calidad que habría querido. Comencé a razonar, dispuse de tiempo para estudiarlo a fondo y comenté con mis colaboradores que la próxima vez que proyectemos una casa exijan un plazo de tiempo más largo para desarrollarla. Puedo enseñarle los planos, hay un dormitorio en el sótano, al lado de la piscina con estas

drawing of a house I am doing in Brentwood and it was in my sketches and I did not achieve the quality of the line in the building that registered. I started rationalizing, well, I didn't have time to get to it and I said to the people here, you know, next time you do a house you have to really ask for a little more time to consider it a little more because, look — I can show you the drawing. In the house there's a bedroom down at the bottom, at the pool, and it has these forms around it in this shape. It ended up that I lost this quality.

A.: So, the quality of the line...

F.G.: ...the quality of the *idea*. It's like the Matisse cutouts. If you can imagine Matisse as an old man sitting down with a scissors and colored paper and doing that thing, and the authority of those lines. When he did it I thought he was senile. I remember thinking of his...

A.: Old age...

F.G.: But now when you look at them, for me anyway, I think other things. It's like a fine line. It was the years of the visual thing and-eye coordination with the scissors that made these beautiful shapes that were very matter-of-fact and yet eloquent. I think that's the goal, as you hone your ideas and abilities, to be able to translate them more into the building. That's the hardest thing.

A.: It takes time.

F.G.: It takes time. So I go back and agonize about these things. I was very upset yesterday when I found that drawing.

A.: It reminded you of that initial moment.

F.G.: Yeah, well, it reminded me that I gave up too soon before it was...

A.: Can you try it again?

F.G.: I will, not on that, but on another building.

A.: Does that happen often? Shapes that were not successful in one you want to try it again.

F.G.: I tend to have a limited repertoire. I think everybody does. There are certain issues.

formas. Al final, me he dado cuenta que no hemos logrado la calidad que quería.

Arquitectura Así que, la calidad de la línea...

F.O. GEHRY La calidad de la *idea* es como los recortables de Matisse. Usted puede imaginar a Matisse como un señor mayor con unas tijeras y unas cartulinas haciendo aquello con una gran autoridad. Cuando lo hizo pensé que era algo senil. Recuerdo haber pensado en su...

Arquitectura Vejez...

F.O. GEHRY Pero ahora cuando los contemplo, veo otras cosas. Es algo así como una línea muy fina. Era la época de la preocupación visual y la coordinación entre la mano y el ojo con las tijeras hizo posible esas formas bellas y elocuentes. Y pienso que ése es el objetivo. Mejorar las ideas y habilidades, ser capaz de trasladarlas al edificio. Eso es lo más difícil.

Arquitectura Y eso lleva su tiempo.

F.O. GEHRY Lleva su tiempo. Así que reflexiono y lo paso mal con estas cosas. Ayer me disgusté cuando vi estos planos.

Arquitectura Le recordaba aquel momento inicial.

F.O. GEHRY Pues sí, me recordaba que había abandonado demasiado pronto antes de...

Arquitectura ¿Puede usted intentarlo otra vez?

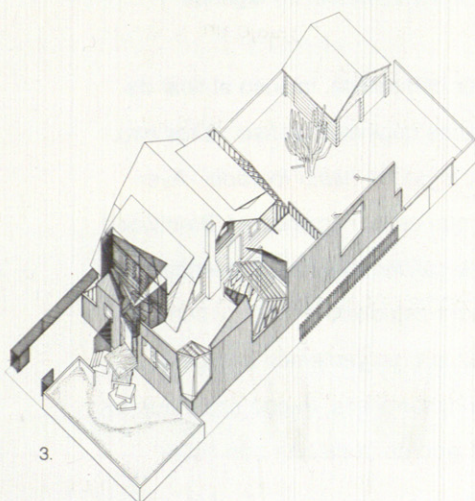
F.O. GEHRY Sí, pero ya no en aquel edificio sino en otro.

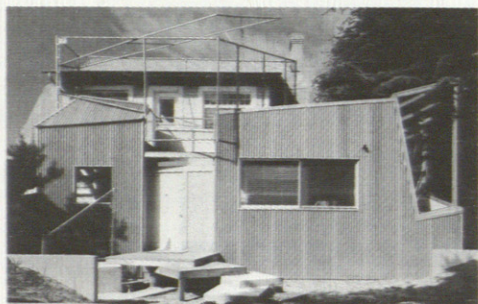
Arquitectura ¿Ocurre esto frecuentemente? ¿Intenta incorporar formas en otros proyectos que no pudo utilizar donde quería?

F.O. GEHRY Sí, en cierto sentido tengo un repertorio limitado. Creo que a todo el mundo le sucede. Hay ciertos temas...

Arquitectura Un repertorio de...

F.O. GEHRY De ideas que uno va llevando al límite cada vez un poco más. Si uno mira los dibujos, todos empiezan con los mismos principios. Uno de los motivos por los cuales Robert Stern me llama a veces *clásico* es porque ha visto esos dibujos. ¿Ve usted aquellos? (*señala unos dibujos de la Biblioteca Goldwyn colgados en la pared*). ¿Ve las columnas? Es el inicio de la Casa





4.

3.4. Casa Gehry. Santa Mónica, California. 1977-78.

A.: A repertoire of...

F.G.: Of ideas. You push them a little further and a little further each time. So if you look at the drawings, they all start with similar notions. One of the reasons Robert Stern calls me a Classicist sometimes is he sees those drawings. See those over there? [pointing to his sketches of the Goldwyn Library on the wall]. See the columns? That's the beginning of the Wosk House. And I start a lot — look at those drawings [pointing again to the same drawings] — a lot of them have columns. And the one that I showed you had columns. I do start a lot of projects in a very classical way, with symmetrical columns.

A.: If fact, in that building, the Goldwyn Library, you began to speak about a symmetrical plan, and shape it more classically but you finally started breaking away from symmetry.

F.G.: The Goldwyn Library happened at a time when I actually met Robert Stern and Stanley Tigerman in Washington, D.C. and we went to see Paul Cret's building.

A.: The Pan American Union Building of 1907?

F.G.: Yes, I'd seen it before but I saw it again in a different ways as I was struggling with this problem of symmetry.

A.: Why is that a problem?

F.G.: It's not a problem. It's just something that I don't necessarily go to. I play off it. In my earlier years I was quite taken with symmetry. I used to make everything symmetrical. I just got bored with it. I didn't think the world was like that. I suggests a certain order that doesn't exist anymore.

A.: That brings your idea of architecture as a reflection of culture.

F.G.: Yeah, absolutely.

A.: So architecture itself shouldn't be anymore a universal language that can be spoken in many places.

Wosk. Y empiezo así muy a menudo... mire aquellos (apunta otra vez a los mismos dibujos)... La mayoría tienen columnas. Y la que le enseñé tenía columnas. Comienzo muchos proyectos de una forma muy clásica con columnas simétricas.

Arquitectura De hecho, en la Biblioteca Goldwyn, usted comenzó por una planta simétrica, con un esquema muy clásico pero, al final decidió descomponer esa simetría.

F.O. GEHRY La Biblioteca Goldwyn coincidió con mi encuentro con Robert Stern y Stanley Tigerman en Washington en nuestra visita al edificio de Paul Cret.

Arquitectura ¿El edificio de la Unión Panamericana de 1907?

F.O. GEHRY Sí, yo ya lo había visitado antes, pero lo vi de una forma distinta en el momento en que tuve que enfrentarme con este problema de la simetría.

Arquitectura ¿Por qué es un problema?

F.O. GEHRY No, no es un problema, sencillamente es algo que no utilizo con asiduidad. Juego con ella. Cuando era más joven estaba interesado en la simetría. Hacía todo simétrico. Pero luego me aburrí. Me di cuenta que el mundo no es así. La simetría nos sugiere un orden que ya no existe.

Arquitectura Esto confirma su idea de que la arquitectura es un reflejo de la cultura.

F.O. GEHRY Sí, absolutamente.

Arquitectura Así que la arquitectura en sí misma no debería ser un lenguaje universal susceptible de ser utilizado en muchos lugares distintos.

F.O. GEHRY Bueno, yo no creo que deba ni deje de ser nada. Pienso que eso es un problema.

Arquitectura Pero algo ha sido.

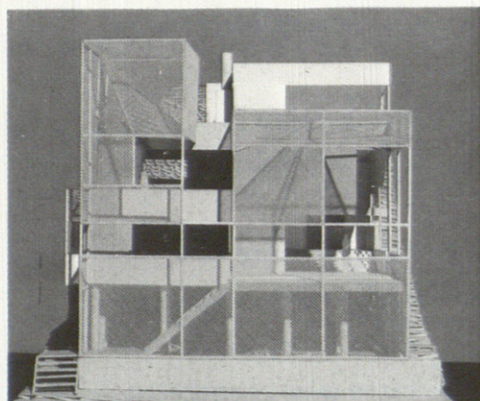
F.O. GEHRY Bien... ¿Dónde?

Arquitectura En los edificios clásicos desde Madrid a Roma, a Leningrado. Desde Los Angeles a New York.

F.O. GEHRY Sí, pero también se estaban haciendo otras cosas al mismo tiempo.

Arquitectura Sí.

5.6. Casa Ghunter, 1978.
Encinal Bluffs, California.



5.

F.O. GEHRY Aquellos eran únicamente grandes edificios, es decir edificios públicos.
Arquitectura ¿Y el edificio de Paul Cret inició algo?

F.O. GEHRY No, pero me ayudó a resolver la Biblioteca Goldwyn.

Arquitectura Volvamos al aspecto personal en el que estoy interesado... hemos hablado del tipo duro, del agresivo y del complaciente... También me gustaría preguntarle sobre el bricolaje. De niño pasó mucho tiempo en una ferretería.

F.O. GEHRY Ah, mis días en la ferretería...

Arquitectura Clavos, destornilladores, materiales de construcción, herramientas para jugar.

F.O. GEHRY Me encantaba. Lo hacía mucho de niño. Ya no lo hago tanto. Juego en mi trabajo y siento la misma sensación que con el bricolaje. Es como un gato que juega con las cosas. Y entonces de repente digo "*de acuerdo, hagamos eso*" (ríe).

Arquitectura Entonces usted vuelve y lo retoca una y otra vez.

F.O. GEHRY Sí, lo mejoro y lo mejoro. Me gusta repetir los dibujos sin fin.

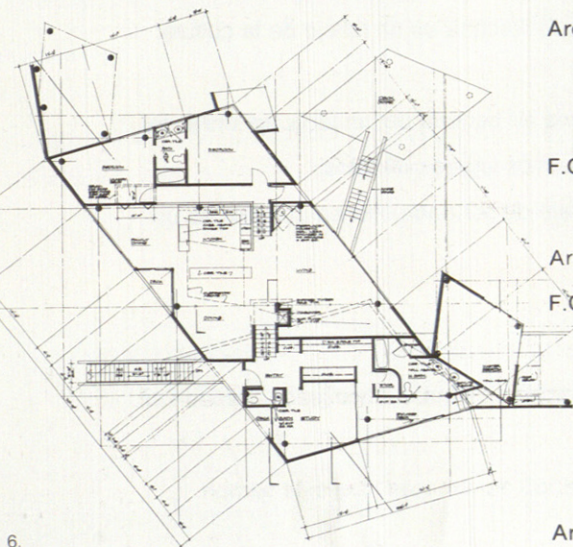
Arquitectura Pero, no terminaría nunca. Lo que pregunto es, ¿cuándo cree usted que está bien? ¿Cuándo piensa usted "*no es de esta manera sino de esta otra*"?

F.O. GEHRY Bien, lo que me hace detenerme en un cierto punto es... En realidad hay una serie de reglas, mías propias.

Arquitectura ¿Las tiene en la cabeza?

F.O. GEHRY Sí las tengo ahí, puedo contarle alguna de ellas. Por ejemplo, un edificio en el que estamos trabajando ahora es de oficinas. Es la parte posterior de un bloque de viviendas muy modesto, para los directores de Disneylandia en Anaheim, California. Así que, la puerta principal es Disneylandia algo así...

Arquitectura El taller de las herramientas.



6.

F.G.: Well I don't think it *ever* should be or shouldn't be anything. I have a problem with that.

A.: It has been, though.

F.G.: Well... where?

A.: In classical buildings from Madrid to Rome, to Leningrad. From Los Angeles to New York.

F.G.: Yeah, but other things were being done at the same time.

A.: Yes.

F.G.: Those were just the big buildings, sort of public buildings.

A.: And Paul Cret's building ignited something?

F.G.: No. It helped me solve the Goldwyn Library.

A.: Now, in the personal quest that I'm interested in... we talked about the tough guy, the aggressive and the compliant... *Bricolage* is the other aspect I would like to ask you about. Hardware from your childhood background.

F.G.: Ah, my hardware store days...

A.: Nails, screwdrivers, construction materials, tools and above all *tinkering*.

F.G.: I loved that. I did that a lot when I was a boy. I don't do that now, I don't tinker. I tinker in the work but it's the same feeling of tinkering as that with the *Bricolage* in my work. It's like a cat would toy with things. And then all of a sudden, I'll say *All right, let's do that* [laughing].

A.: Then you'd go back and tinker again, and again, and again.

F.G.: Yeah, then I'd get refined and refined and refined. I like to draw drawings endlessly.

A.: Would it ever stop. What I'm asking is, when do you think it's right? When do you think *instead of that, it's that*?

F.G.: Well, the things that make me decide at a point are... There's a whole lot of rules that are mine.

A.: Are they internalized?

F.G.: Yeah, they're internalized, but I can tell you some of them. For instance, a building we're doing that I'm working on today is an office building. It's a back of the house building. It's in a building that has to be very modest. It's an office building for the people who manage Disneyland in Anaheim, California. So obviously, the front door is Disneyland and this is like...

A.: A toolshed.

F.G.: Yeah. In the back. But it happens to be on a prominent freeway and they've been asking to have it say Disney but I've gotten some information from the client that I feel is important right now. So the major rule for the building is how minimal can it be. How simple can it be and still accomplish, still have the feeling, still make a presence, still have a spirit, still be somewhat eccentric.

A.: Like shedding clothes?

F.O. GEHRY Sí, en la parte de atrás. Lo cierto es que da a una importante autopista y me han pedido un letrero que ponga Disney, pero también conozco las intenciones del cliente lo que creo que es importante. Así, lo fundamental del edificio es que tiene que ser algo *mínimo*... ¿Cómo puede ser sencillo y aún así producir un sentimiento, una presencia, tener un espíritu y ser algo excéntrico.

Arquitectura ¿Algo así como quitarse la ropa?

F.O. GEHRY Pero es necesario ser claro, es necesario no ser demasiado serio. Eso es lo que me preocupa. Tiene que funcionar y no quiero gastar dinero en un montón de trivialidades. Debe ser sólido y fuerte. Hay algunos aspectos decorativos, no todo es pureza como en Mies van der Rohe, o como en el Pato Donald. Existe un punto de equilibrio que tengo que conseguir. Es un edificio grande, mide 300 metros de frente y tiene cuatro plantas. Es un edificio de autopista. Lo proyecté al principio con unos 150 metros de frente y varias plantas. Después lo hice más largo. Me di cuenta que funcionaba mejor desde un punto de vista programático. Se podría decorar la fachada. Podría ser un *decorated shed*. Podría tener columnas y retranqueos.

Arquitectura ¿Podría ser como una valla publicitaria de Venturi?

F.O. GEHRY Podría ser una valla modular... podría ser un montón de cosas. Las he descartado porque no encajan en mis juegos.

Arquitectura ¿Juegos?

F.O. GEHRY Llámelo como quiera. Estoy interesado en crear una superficie con su propio interés y en las formas esculturales y la relación con el parque. Así que deseché todas esas ideas de decoración circense e impuse la lógica del trazado de los huecos. Comenzar por una trama y romperla. Por ejemplo, comencé por un esquema de huecos rígido, vertical, Aldo Rossi, etcétera.

Arquitectura Los pequeños huecos de ventanas.



7.

F.G.: But its got to be clear, its got to not take itself too seriously. That is what I worry about. Its got to function and I don't want to spend money on a lot of trivia. I want to make the moves solid, strong and wherever necessary. There are some decorative moves — they're not all purity like Mies van der Rohe, or like Donald Duck. There's a level of that that I'll allow — not too much, not too little. So there's a kind of a point in here that I monitor. I won't allow it to go into certain... for instance, it's big, it's 900 foot long, 4 story facade. It's a freeway building. I stretched it out to 400, 500 feet, several stories. I made it longer. I found it worked better programmatically. One could decorate the facade. It could become a decorated shed. It could have columns and recesses.

A.: Could it be like a Venturi billboard?

F.G.: It could be a billboard modular... it could be a lot of things. I discarded those because that doesn't fit my games.

A.: Games?

F.G.: Whatever you call it. I'm more interested in creating a surface that's interesting in itself and the sculptural forms and the relationship to the park. So I eliminated any of those circus decoration ideas and I would follow the logic of the window pattern, take opportunities to disconnect with the patterns. I would start with the pattern and break it, if it... you'd have to understand the process of the columns. For instance, I start a window pattern that's straight, vertical, Aldo Rossi, etc.

A.: The punched hole windows.

F.G.: Yeah. Then at the top, since the facade is four stories and I don't want any modulation in the wall, I don't want a break, I don't want a break in the bottom, nor a break at the top. Like a ribbon.

A.: No basement?

F.G.: But yet I want a basement.

A.: You do?

F.G.: So I moved the windows upstairs and made them slightly larger and pushed them over off the grid and then I would keep looking at it and I'd take windows downstairs and I'd push them forward. I'd think *Well this thing looks like a big prow moving along the freeway* so it gives it some movement along the freeway.

A.: Is it like when you have a stereo turntable and there's little dots that move at different frequencies and they start moving back and forth, determined by their speed, except in this case you are moving on the freeway, and the building is stationary?

F.G.: Maybe. I don't know. So then when I get that I liked those patterns. And then I discovered that I'd now moved windows off to column lines and so when I get to the bottom floor I now have a column right in the middle of the window which is unacceptable. I mean, it's acceptable, I could do it. The client would accept it. But it's stupid. So I then

F.O. GEHRY Sí, en la parte superior, al tener la fachada cuatro plantas y no querer ninguna modulación en el muro decidí no fragmentarlo, al igual que en la parte inferior. Como si fuera una cinta.

Arquitectura ¿Sin sótano?

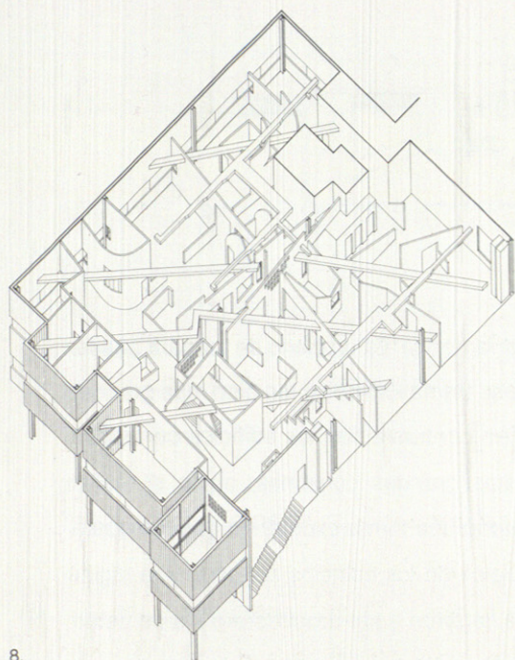
F.O. GEHRY Yo sí quería que tuviera un sótano, así que moví las ventanas hacia arriba y las hice más grandes y después las desplacé a un lado. Me quedé mirándolo y decidí volver a bajar las ventanas. Pensé: *"esto parece una gran proa moviéndose por la autopista"*, que expresaba la idea de movimiento a lo largo de la misma.

Arquitectura ¿Es como en un tocadiscos estereofónico donde pequeños puntos se mueven en distintas frecuencias y empiezan a desplazarse de uno a otro lado, en función de su velocidad, sólo que en este caso el movimiento se produce desde la autopista y el edificio está fijo?

FRANK O. GEHRY Quizá. No lo sé. En ese punto me empezaron a convencer los dibujos. Entonces descubrí que había desplazado las ventanas de tal forma que coincidían con los ejes de los soportes y que en la planta baja aparecía una columna en medio de una ventana, lo que es inaceptable. Quiero decir, es aceptable, lo podría hacer. El cliente lo aceptaría. Pero es estúpido. Entonces actuó lógicamente y recortó la ventana de modo que finalmente la trama original se rompe, y se produce una tensión por esto. Es un proceso lógico y así actuó muy a menudo. Entonces entra usted y tira la taza del café encima del papel y se pone marrón. Y quizá yo podría continuar a partir de ahí.

Arquitectura Bueno, siempre hay accidentes.

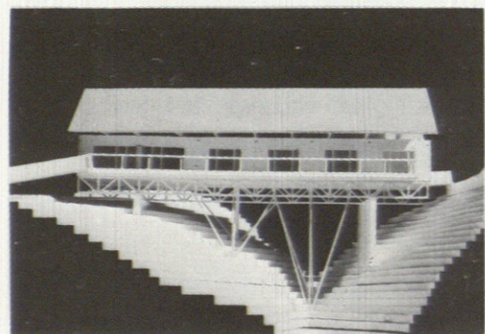
F.O. GEHRY No, pero podía convertirse en algo a utilizar si me parece bien, no estoy hablando del accidente, estoy hablando de la aparición de nuevos elementos en el proceso, como la columna. En el Museo Contemporáneo Temporal, por ejemplo había un presupuesto muy reducido, pero teníamos



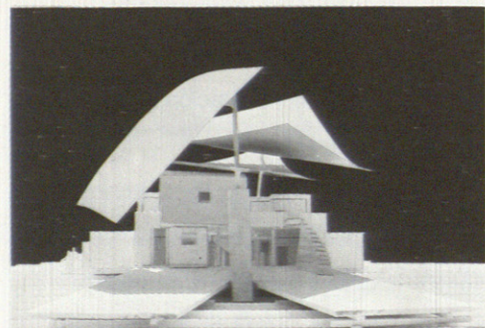
8.

7,8. Mid-Atlantic Toyota, 1978.
Glen Burnie, Maryland.

9,10. Camp Good Times, 1984-85.
Santa Mónica Mountains, California.
Edificios de dormitorios y de enfermería.



9.



10.

que proteger las columnas contra el fuego. Las normas exigían que se protegiera hasta una altura mínima de cinco metros. Bien, al principio me pareció correcto pero pensé que sería posible cambiarlo. Así que decidí subir la protección hasta la junta entre la columna y la viga. Pero entonces aparecen otros problemas en ese punto para que funcione y se hace necesario utilizar otros materiales a lo largo de las vigas que no hacían ninguna falta. Así que, por fin, decidí dejarla a 5 metros y seguí la lógica de la norma, que es arbitraria. Es arbitraria respecto a la forma. Pero producía la expresión más fuerte. De algún modo todos lo sabían, lo entendían así.

¿Sabe lo que quiero decir? Siguiendo una cierta lógica...

Arquitectura Pero colocar la protección contra el fuego hasta los cinco metros fue únicamente una interpretación literal del código... no se inventó nada.

F.O. GEHRY Pero al final quedó bien. Yo me decía *esto ha sido lo mejor que he hecho*.

Arquitectura Así que la relación entre la altura y el espacio funcionó al final.

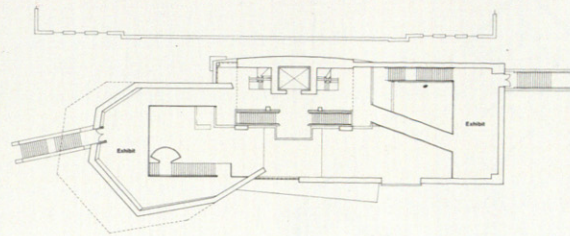
F.O. GEHRY Finalmente lo acepté y pensé *esta es mejor que cualquiera de las otras alternativas*. Y es realmente lo lógico. En Euro-Disney, los edificios son para entretenimiento, restaurantes y tiendas. Lo lógico es seguir el esquema de un centro comercial muy sencillo. Un edificio longitudinal de muy pocos elementos como un centro lineal no acristalado, sino abierto. Esto es lo que estaba previsto en el presupuesto y era lo lógico. Ya que no quería tematizar los edificios como hizo Michael Graves con su hotel, porque no es mi manera de trabajar, proyecté los edificios con formas muy simples, edificios corrientes, sin extravagancias. Ellos quieren que ese edificio atraiga a la gente que sale de Disneylandia por la noche. Sacarán el último duro de esta gente y dirán, "*entrad, entrad*".

Arquitectura Un imán.

F.O. GEHRY Van a los restaurantes, quieren que haya un rodeo y cosas así. Un rodeo americano en Francia debe ser muy interesante. Así que hice una trama

11. Centro de Arte Contemporáneo.
1984. Nîmes, Francia.

12.13,14,15. California Aerospace
Museum, 1982-84. Los Angeles, California.



follow the logic and cut that window smaller where the column is. So now I've got a pattern that's broken and there's some tension in that because the pattern is broken. That followed the logic of the process, and I do that a lot. So you came in and spilled a cup of coffee over this paper and it turned it brown. Then I might go with that.

A.: Well, accidents *do* happen.

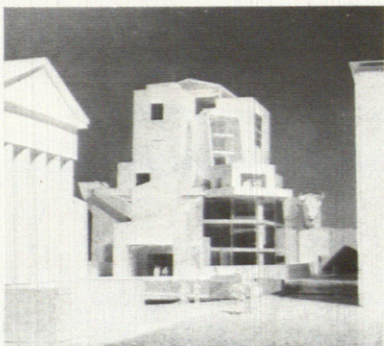
F.G.: No, but I might use it if it looks right, I'm not talking about accidents, I'm talking about more in the process, like the column. At the Temporary Contemporary Museum, for instance, we didn't have a lot of money to do anything, but we had to fire-proof the columns. The building code said the columns had to be fire proofed to 15 feet. Well, at first I looked at that and I was fine, except I still tried to change it. So then you start taking the column, you take the fire proofing up higher to where the joint of the column and the beam is. And then you find you have to do all kinds of things at that connection to make the thing work and then pretty soon you're doing some fire proofing along with beaming and it's all unnecessary. Finally, I chopped and followed the logic of the code, which is arbitrary anyway. It's arbitrary in terms of form. And it was the strongest expression. Somehow everybody knew it. Somehow people understood it. You know what I'm saying? If you follow a certain logic...

A.: But taking the fire proofing to 15 feet was a literal interpretation of the fire code... nothing was invented.

F.G.: But finally it looked good. I found myself saying *that was the best thing I did*.

A.: Oh I see. So that the proportion of that height to the space finally worked.

F.G.: I finally accepted it and said *That's better than any other alternatives*. And it's really the logic of the thing. In Euro-Disney, the buildings are entertainment buildings, restaurants and shops.



11.

luminosa para que esté iluminado por la noche. Es un plano de luz para pasear por debajo. Diseñé los soportes de esa trama luminosa, las hice más grandes con su propio valor arquitectónico, en contraste con los edificios corrientes. De repente la excentricidad de estas grandes columnas, como si fueran protuberancias en los edificios, provocó una forma excéntrica que me gustó. La lógica de la trama de luces, la lógica de los edificios sencillos y la lógica estúpida de los centros comerciales llegaron a ser arquitectura. Ya ve usted, yo sigo esta lógica.

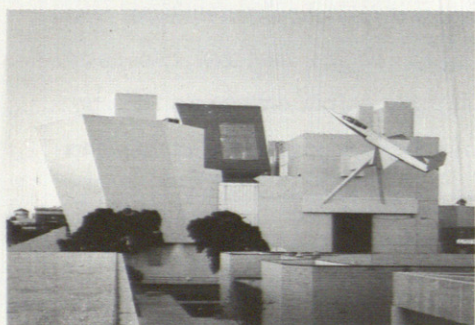
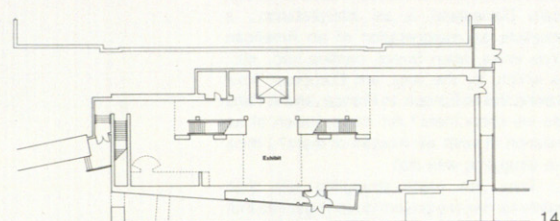
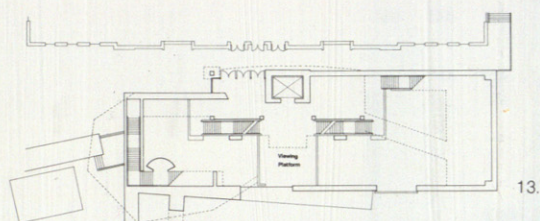
Arquitectura Es obvio que todo lo que usted hace es por intuición, porque solamente usted lo puede hacer así.

F.O. GEHRY Yo no hago nada, usted también lo podría hacer (riéndose). Me resulta interesante poder explicarlo a un cliente en estos términos y que lo comprendan y lo acepten. Mientras si llegara y colocara estas protuberancias extrañas en los edificios, diciendo que querría hacer el edificio así, no tendría ningún sentido. De este modo encuentro la lógica en todo lo que hago. No es por casualidad, más bien se trata de percibir lo que ocurre alrededor. Pero hay que interpretarlo y hacerlo personalmente. Ahí comienza el arte.

Arquitectura Y usted es el único que lo puede hacer.

F.O. GEHRY Pues, no lo sé.

Arquitectura Hay dos aspectos a destacar. El primero es que encuentro sorprendente cuando no peligroso —a lo mejor esto es lo que le asusta a usted en relación con Euro-Disney— que Disneylandia es una interpretación... una exageración de una idea americana. Es decir, la calle Mayor, las atracciones, los castillos, etc., castillos que por cierto son europeos. Ahora, lo estamos exportando a Europa, a Francia, y ¿qué es lo que vamos a enseñarles en París?, ¿una interpretación de lo que pensábamos de ellos? Creo que es algo sobre lo que meditar.



The logic is to follow a very simple shopping center. You know, a long building. Very few pieces. Like a strip center — not with glass, just an outdoor space. That was the budget and that was the logic. Since I didn't want to thematize the buildings like Michael Graves did with his Hotel, because that's not the way I work, I made the buildings very simple shapes, no nonsense ordinary buildings. They want this building, at night, when people come out of Disneyland on their way home, to be attracted to it. They'll squeeze the last buck out of these people and say *Come on in, come on in*.

A.: A beacon.

F.G.: They go to the restaurants, they're programming a rodeo and things like that. An American rodeo in France should be pretty interesting. So I made a light grid on posts over the thing that at night lights up. You've got a plane of light and you walk under it. I slowly made the columns to hold the light grids. I made them bigger and they became architectural and collided them with the ordinary buildings. So all of a sudden the eccentricity of these big columns, like bumps on the buildings, made the buildings kind of an eccentric form that I liked. So, the logic of the light grid, the logic of the simple buildings, the dumb logic of the shopping center became architecture. You see, I follow this logic.

A.: This is obviously very intuitive, because only you can do that.

F.G.: I'm not doing anything. *You* too could do it [laughing]. It's interesting to me that you can explain that in those terms to a client and they'll understand and accept it. Whereas, if I came in and made those funny bumps on the buildings and said I want to do the building with these bumps it wouldn't make sense. So, in everything I do I find the logic. It's *not* serendipitous. It's more like understanding what's going on. But it's interpreted and I make the interpretations of the problem myself so that's where the art comes in.

F.O. GEHRY Realmente tiene razón. Afortunadamente mi proyecto no entra en esos temas. Creo que los hoteles que están haciendo Michael Graves y Robert Stern sí que entran en ese área. No creo que yo pudiera hacer aquellos hoteles. Creo que ahí está mi límite, que es el mismo límite que no me dejaría decorar los platos para Swid-Powell. No puedo hacerlo y lo he intentado. Me cae bien Nan Swid (socio de Swid-Powell, el fabricante de productos para el hogar). Quería decorarlos. He dibujado más platos que todos los arquitectos juntos y no me sale. Sencillamente no puedo.

Arquitectura Quiere decir que no puede pensar en dos dimensiones solamente.

F.O. GEHRY No lo puedo hacer, y ella no lo comprende y creo que está disgustada conmigo. Si yo tuviese que hacer los hoteles que está haciendo Robert Stern, fracasaría. No podría. Ya me ofrecieron un trabajo así y lo rechacé. Hay que saber quién eres en relación a un trabajo. Ahora con este trabajo estoy muy contento y está en Euro-Disney, aunque no forma parte del Parque. Al principio lo iba a rechazar, preguntando, "*¿por qué relacionarme con esta gente?*". Después me pidieron que trabajara con Claes-Oldenburg (el escultor americano y amigo de Gehry). Hablé con Claes pero no quiso saber nada. Me pareció inaceptable su actitud. Podía entender sus razones pero no me pareció bien porque eso significaba rechazar a personas que me caen bien. Michael Eisner (consejero delegado de Disney) es una persona brillante... un hombre de negocios, tiene muy buenos instintos... me cae bien. Me cae muy bien, rechazar así a alguien es como decirlo: "*yo estoy por encima de estas cosas*".

Arquitectura Espero que no lo haya considerado así.

F.O. GEHRY No, no. Rechacé el hotel con una explicación muy clara. Pude decir muy claramente que no podía hacerlo, no me sentía capaz de hacerlo, aunque lo intenté. Siempre creo que es importante, si tengo tiempo y si puedo arreglar mi agenda, aceptar los proyectos y no decir, *No, yo soy demasiado*

A.: And only you can do that.

F.G.: Well, I don't know.

A.: There are two things in there. One is that I find it amusing, if not frightening, maybe this is what scares you about Disney, is that here we are, America's Disneyland is an interpretation... a condensation, an exaggeration of an American idea. You know, Main Street, castles, etc., etc., castles which, by the way, are European. Now we're taking this to Europe, to France, and in Paris what do we show them? An interpretation of an interpretation of what we thought of them? I think they are struggling with that.

F.G.: They are *really* struggling with that. Fortunately for me, my project doesn't get into that area. I think the hotels that Michael Graves and Robert Stern are doing do get into that area and I don't think I could do those hotels. I think that's my limitation. The same limitation that wouldn't allow me to decorate the plates for Swid-Powell. I can't do it. I've tried. I like Nan Swid [co-owner of Swid-Powell, the household products manufacturer]. I wanted to decorate the goddamn plates. I've drawn more plates than any of the other architects put together and I can't do it. I just can't.

A.: You mean, think only two dimensionally.

F.G.: I can't make it. And she doesn't understand and she is probably angry with me. I think if I was doing the hotels that Robert Stern was doing I would fail. I would not be able to. And they offered me to do one and I turned it down. So it's somehow knowing who you are in relation to a job. Now, this one I'm very happy with and it's in Euro-Disney, although not part of it. At first I was going to turn down the job on the basis of *Why do I want to get involved with these guys?* And they asked me to work with Claes Oldenburg [the American sculptor and a friend of Gehry]. And they said *Bring Claes in*. I talked to Claes and he wouldn't get near it. I felt that attitude was also unacceptable to me. I could understand Claes' feelings, but it was not acceptable to me because it was saying *no* to people that I like, Michael Eisner [Chief Executive Officer of Disney] — who is a brilliant guy... a businessman, has good instincts... I like him. I like him a lot. To turn somebody down is kind of like saying *I'm above that*.

A.: I hope he didn't take it that way.

F.G.: No, no. I turned down the hotel because I was explicit. I could say exactly I couldn't do it — I wouldn't be able to do it. But this building I tried. I always feel it's important, if I have the time and I can fix my schedule, to accept a project and not say *No I'm better than doing housing for the aged. I can't be bothered with a gas station*. For me it's like saying *I can't be bothered with this trivia*. I couldn't do that, that is not my style. So it was more like a challenge. Could I work within their criteria and accomplish something that I would be proud of? I wasn't going to create something that I wasn't proud of.

A.: There's nothing you have created that you were *not* proud of.

F.G.: Oh yes, the Santa Monica Place — I could have easily missed the opportunity.

A.: Now what if we jump to the seminal Winton Guest House of 1986, and how you felt sitting there with Philip Johnson in the garden.

F.G.: Well, when they hired me — when they asked me if I would do it, before I accepted, I called Philip Johnson. We are good friends. I told him I'd been asked to do the guest house for the Winton's, and he said, *Oh yes, they asked me to do it. I turned it down. I don't have the time*. He said to me *No problem. You have carte blanche*. So I called them and accepted the job and I went to the site. I accepted the job without seeing it because I knew



16.

bueno para hacer casas para la tercera edad. No me pueden molestar para hacer una gasolinera. Es como si dijera, no me molesten con estas pequeñeces. No lo podría hacer, no es mi estilo. Así que era como un desafío. ¿Podría trabajar dentro de su criterio y lograr algo de lo cual sentirme contento? No iba a crear algo de lo cual no me sintiera orgulloso.

Arquitectura No hay nada que usted haya creado de lo cual no esté contento.

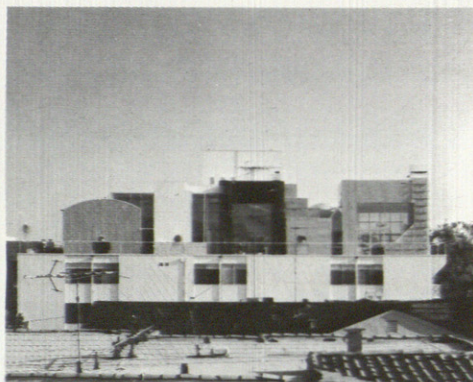
F.O. GEHRY Ah sí, el Santa Mónica Place. Podría haberlo dejado fácilmente.

Arquitectura Ahora, ¿qué le parece que le comentemos algo de la reunión del Winton Guest House en 1986, cuando se encontraba con Philip Johnson en el jardín?

F.O. GEHRY Bueno, cuando me contrataron, es decir, cuando me ofrecieron el proyecto y antes de aceptarlo, llamé a Philip Johnson. Somos buenos amigos. Le dije que me habían ofrecido la casa de huéspedes de los Winton, y él me dijo, *"oh, sí, también me lo han pedido a mí y lo rechacé porque no tengo tiempo. Tienes carta blanca. No hay ningún problema"*. Por lo tanto les llamé y acepté el encargo y fui al lugar. Acepté el encargo sin verlo porque sabía lo que iba a ser, pues había visto fotos de la casa y del trabajo de Philip. Además sabía que los Winton son miembros del Consejo del Centro de Arte Walker en Minneapolis con Milgred Friedman, una amiga mía. Así que fui al lugar y les pregunté, ¿dónde quieren construirla? En este jardín tan grande, si uno fuera muy arrogante la colocaría en medio, fastidiando así a Philip. Me imagino que si yo tuviera la personalidad del jefe de la pandilla, lo habría hecho así. Había unos arbustos muy grandes y otro jardín al otro lado y les indiqué que me parecía el sitio idóneo.

Arquitectura ¿Fue una actitud tímida?

F.O. GEHRY No fue tímida. Creía que tendría menos problemas y pensé que podría quedar mejor, ya que coexistían dos habitaciones que daban al jardín, una todavía era el diseño de Philip y la otra de diseño mío. Creía que podría



16. Loyola Law School, 1981-84. Los Angeles, California.



18.

17,18. Residencia Wosk, 1982-84. Beverly Hills, California.

what it was like. Well, I had seen pictures of that house and Philip's work and knew the Winton's who are on the Board of Directors of the Walker Art Center in Minneapolis with Mildred Friedman, who I knew also. So, I went to the site and asked them *Where do you want to put it?* On this big lawn that goes up? If one was very arrogant, one would put it in front on the lawn and go like this to Philip [pointing his middle finger]. I guess if I was a bully, as you say, I would do that. There was a big hedge and another lawn on the other side and I said *I want to go there*.

A.: That was shy of you.

F.G.: Not shy. I just felt I would have less problems and I thought it could be stronger, that there were these two garden rooms — one room was still Phillip's and the other mine, and I thought somehow I could figure out a way to make a connection. I never thought I would take down the hedge, which is what we did. We finally took down the hedge. They're sitting together.

A.: Is there a dialogue going on?

F.G.: There's as much a confrontation as a dialogue, in a way.

A.: Well, maybe the distance...

F.G.: No, they're close. They're not so far. Anyway, the beginning of the project was to do, well, the metaphor that the client used was to do a potting shed. And that's why they called them, because they'd seen an article about my house and it looked like it was artistic and yet it was rough materials, unpretentious. Their concern, which they never articulated to me in the beginning, was — I used to think it was about trying to save money, and it wasn't about that. It was that the new building — the guest house — would look like they were subdividing the land. They thought that if it looked like they were subdividing the land it would denigrate the original house. They were very respectful of Philip Johnson. They weren't the original clients. They bought it and they maintained it. They maintained the grounds and Philip's building better than any of his buildings.

A.: Really?

F.G.: Absolutely. They maintained it equal to how he maintains his Glass House in New Canaan, Connecticut. It's intact. So they didn't want to do anything to denigrate it. So they thought the potting shed meant like it was a little garden structure...

A.: A very sporty lawn sculpture...

F.G.: Where they would go and fix garden tools...

encontrar la forma de conectarlas. Nunca pensé que tendríamos que quitar los arbustos, que es lo que hicimos. Por fin, eliminamos los arbustos. Las dos habitaciones están juntas.

Arquitectura ¿Hay un diálogo?

F.O. GEHRY Yo diría que hay más confrontación que diálogo.

Arquitectura A lo mejor con la distancia...

F.O. GEHRY Están muy cerca. No están lejos. De todas formas, el principio del proyecto fue construir un cobertizo, que fue la metáfora que utilizaba el cliente. Y es por eso que me llamaron a mí, porque habían leído un artículo sobre mi casa y les pareció artística y a la vez sin pretensiones, con materiales corrientes. Su preocupación, que nunca me explicaron al principio, fue el miedo a que el nuevo edificio, la casa de huéspedes diera la sensación de que estaba dividiendo la parcela, rebajando la categoría de la casa original. Tenían mucho respeto a Philip Johnson. No eran los propietarios originales pero mantenían todo el conjunto en mejor estado que cualquier otra casa de Philip.

Arquitectura ¿De verdad?

F.O. GEHRY Totalmente. La conservan igual que él conserva su propia casa de cristal en New Canaan, Connecticut. Está igual que en el primer momento. No querían hacer nada para dañar el entorno. Así que pensaron que el cobertizo iba a ser como una pequeña estructura en el jardín...

Arquitectura Una escultura de jardín muy deportiva...

F.O. GEHRY Donde podían guardar las herramientas del jardín... Hicimos algunos dibujos y no les gustaron nada, aunque sabían que se correspondían con su programa, así que no pusieron inconvenientes. Simplemente los miraban y los volvían a mirar. Dispusimos de mucho tiempo. Luego dijeron, *"bueno, no estamos seguros si lo vamos a construir ahora, tendremos que esperar"*.



19.

We did some designs like that and they didn't like them, except they knew it fit with their brief and they didn't object. They just kept looking at it, and looking at it. That's why we had so much time. We were able to agonize. Then they would say, *Well we're not sure we're going to build it right now we will have to wait*. It left a lot of time in between and I would meet with them. Finally, I realized by myself what they're problem was. The problem was this subdivision. They really are art collectors and they really wanted to look out the window at a sculpture. That's when I went back and started on the tack that led to the final building. One day I called the client, because in order to make it look like a sculpture I had to make the pieces discrete, I felt. So that led to these cracks. I called Mike Winton, and I said *I've got a serious problem, Mike. I have the solution to the house but it's stupid in Minnesota*. And I explained to him that I'd figured out to make it more of a sculpture and that it required the discrete forms and in order to give them their sculptural quality they had to look like they were just touching. That led on a V-shaped crack in which snow, ice, and leaves would rot. Horrible in Minnesota. He was a very astute client and he said *I love that idea. You're right. Make it work*. He could visualize it right. So I presented the drawing, made the sketches and made the forms.

A.: Did the forms give you clues to the material or did the material give you clues to the forms?

F.G.: Well, I've always liked metal because I can make metal... you know, you can't take plaster this way [demonstrating how it cannot bend or leave it horizontally on a surface]. You can't because it leaks. Plaster has to be vertical. I mean, you can do it. In Mikonos they did it. It was a different craft, they took more time. Our craftsmanship doesn't allow you to do that. It would take an extra month to build it. You could build it. So I've always worked with metal. I can take metal and bend it, like on the Ron Davidson House, I took metal up on the roof so you have a 3-dimensional form of one material which is another one of my rules, or games, or bookend supports. So, I always think in terms of metal.



20.

Entretanto me reuní con ellos varias veces. Por fin me di cuenta del problema. Fue la división de la parcela. Son coleccionistas de arte y lo que querían era poder mirar por la ventana y ver una escultura.

Cuando volví al estudio ya sabía lo que tenía que hacer para concluir el proyecto. Para que pareciese una escultura pensé que las piezas debían ser independientes y eso nos llevó a la idea de las grietas. Le dije a Mike Winton, *"tengo un problema muy grave. He dado con la solución a tu casa pero no tiene sentido en Minnesota"*. Le expliqué la forma que había ideado para dar la sensación de una escultura y cómo las formas que la componían habían de estar casi en contacto. Pero de ahí resultaría una grieta en forma de U donde caerían hojas, nieve y hielo. Horrible en Minnesota. Era un cliente muy inteligente y me contestó, *"me encanta la idea. Tienes toda la razón. Busca la fórmula para que funcione"*. Fue capaz de visualizarlo. Así que le presenté los dibujos y construí esas formas.

Arquitectura ¿Te dieron las formas la clave para la selección de los materiales o fue lo contrario?

F.O. GEHRY Siempre me ha gustado el metal porque puede flexionarse. Algo que no se puede hacer con el yeso. No se puede porque gotea. El yeso tiene que estar vertical. Miento, sí se puede hacer. En Mikonos lo hicieron. Pero se trataba de otra artesanía, y llevaba mucho tiempo. Nuestra forma de trabajar no lo permite ya que se tardaría un mes más para construirlo, si es que realmente se pretende hacerlo. Así que yo siempre he trabajado con el metal. Puedo coger un trozo de metal y doblarlo, como en la casa de Ron Davidson, utilicé un trozo metálico en el techo y así obtuve una forma de tres dimensiones del mismo material, lo cual es otra de mis reglas, o juegos, el sujetalibros. Así que siempre pienso en el metal como material de construcción.

A.: You used shingles and plywood...

F.G.: Yeah, I know. But metal is pretty flexible. The plywood was the plywood that I used on the Loyola Law School Chapel. It's very cheap wood that's made in Finland for form lumber.

A.: Form lumber?

F.G.: For concrete. It's used to pour concrete into. It's got a smooth red surface especially for concrete and it's very delicate, but it holds up outdoors in the weather. You can leave it outside. In Finland they make sheds out of it and for small buildings.

A.: Is it ever used for ships? Like marine treated plywood?

F.G.: But it's a special surface, and it too doesn't up. On Loyola I have it on the Chapel over the top and the sloping surface isn't holding up. The vertical parts. For the Winton House I used it on the garage form which is all vertical.

A.: And the asphalt shingles?

F.G.: There's no asphalt shingles there. The asphalt shingles I used in the little Benson House.

A.: I was amused when I read how this came from your experience of driving past asphalt shingled houses in Queens [outside Manhattan], on the way to the airports.

F.G.: I know that experience quite well. I'm always getting on and off Queens.

A.: Every time you get on and off the airport you go by the asphalt shingled houses.

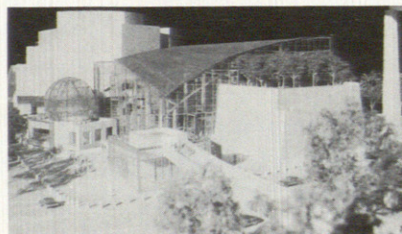
F.G.: That was the cheapest thing I could do.

A.: But is it always the economics? Is it really the driving force.

F.G.: Well, the jobs that I've built have been. I mean, not always. Now I'm doing an \$8 million house with stone floors and the buildings in it have masonry walls. It is something, after all, that I dealt with without any feelings of inferiority. Now I am interested in...

A.: Permanence?

F.G.: Yeah, but without rigidity. I would like people to *like* my work.



21.

19.20. Residencia-estudio Danzinger, 1964.
Hollywood, California.

21. Walt Disney Concert Hall, 1988.

Arquitectura También ha utilizado la madera y el contrachapado.

F.O. GEHRY Sí, ya lo sé. Pero el metal es más flexible. El contrachapado es lo que utilicé en la Capilla de la Facultad de Derecho de Loyola. Es una madera muy barata que utilizan en Finlandia como encofrado.

Arquitectura ¿Cómo encofrado?

F.O. GEHRY Para el hormigón. Hacen la forma con la madera y luego echan el hormigón. Tiene una cara roja que es perfecta para el hormigón. Es muy delicada pero aguanta el frío. Se puede dejar fuera y en Finlandia lo utilizan para casas y edificios pequeños.

Arquitectura ¿Lo utilizan en barcos, como contrachapado especialmente tratado?

F.O. GEHRY Es una superficie muy especial y no aguantaría. En Loyola lo he utilizado en el techo de la capilla, las partes inclinadas no se sostienen. En la casa de los Winton lo he utilizado en el garaje que es todo vertical.

Arquitectura ¿Y las piezas asfálticas?

F.O. GEHRY No hay ninguna ahí. Las he utilizado en la pequeña casa de los Benson.

Arquitectura Me sorprendió saber que había descubierto esas piezas asfálticas al pasar por el barrio de Queens camino al aeropuerto de New York.

F.O. GEHRY Pues sí. Parece que paso la vida entrando y saliendo de Queens.

Arquitectura Y cada vez que tiene que ir o venir de alguno de los dos aeropuertos pasa por las casas con las piezas asfálticas.

F.O. GEHRY Es la forma más barata para construirlas.

Arquitectura ¿Pero siempre es por el asunto económico? ¿Es el factor decisivo?

F.O. GEHRY Pues ha sido así en los trabajos que he hecho. Aunque no siempre ya que ahora mismo estoy haciendo una casa que cuesta 8.000.000 de dólares con suelos de piedra, paredes de fábrica. Después de todo lo he hecho sin ninguna sensación de inferioridad. Ahora lo que me interesa es...

Arquitectura ¿La permanencia?

F.O. GEHRY Sí, pero sin rigidez. Me gustaría que a la gente le gustara mi trabajo.