

DE LA FUSIÓN CON LA NATURALEZA A LA INMATERIALIDAD ARQUITECTÓNICA. LA SEDUCCIÓN DE LA IMAGEN EN LA OBRA DE JEAN NOUVEL

FROM THE FUSION WITH NATURE TO ARCHITECTURAL IMMATERIALITY. THE SEDUCTION OF THE IMAGE IN THE WORK OF JEAN NOUVEL

José Manuel Falcón Meraz, Víctor Manuel Martínez

doi: 10.4995/ega.2016.4242

Jean Nouvel se ha destacado por la creación de objetos singulares. En su línea proyectual se observa una tendencia por «desmaterializar» la arquitectura, ya sea a través de elementos transparentes, reflectantes y efectos lumínicos, o por medio de la fusión con la naturaleza a diferentes niveles. No obstante, este efecto inmaterial se consigue con mayor dramatismo en sus fotorrealismos digitales que en su obra construida, donde se ha quedado lejano. Así, para Nouvel, su estilo gráfico es un instrumento de seducción mediática, resultando eficaz en concursos y publicaciones internacionales.

**PALABRAS CLAVE: NOUVEL.
INMATERIALIDAD. RENDERING**

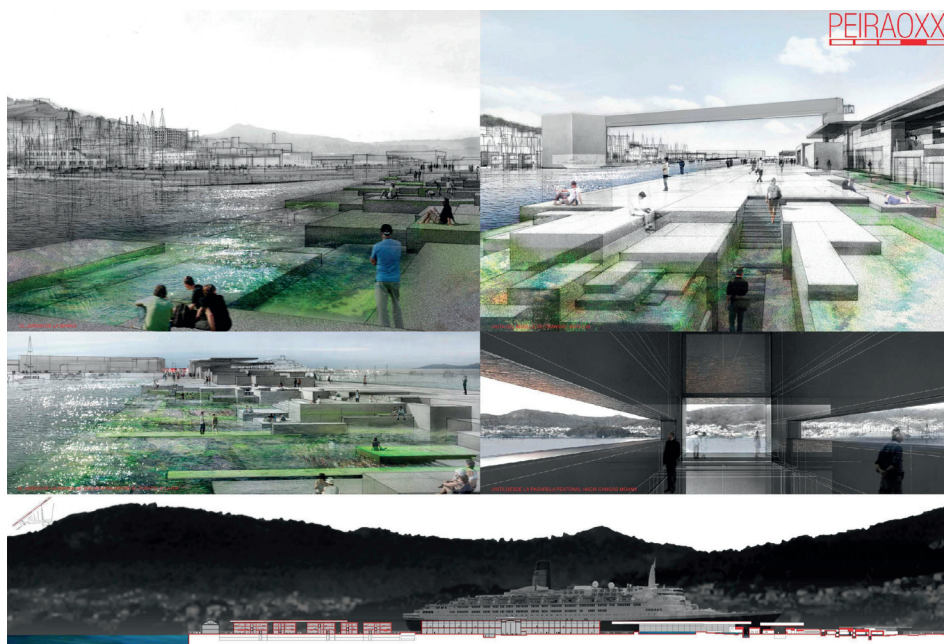
Jean Nouvel has been known for creating singular architectural objects. In his career there is an interest in «immaterial» architecture, either through the use of transparent, reflective elements and lighting effects, or through the fusion with nature. However, this effect is achieved more dramatically in digital renderings than in his built works. Thus, for Nouvel his graphic style is an instrument of seduction, resulting effective in international competitions and publications.

**KEYWORDS: NOUVEL. IMMATERIALITY.
RENDERING**



1. La desmaterialización de lo existente y su fusión en un nuevo paisaje. Entre las estructuras “alámbricas” y el fotomontaje. Collage presentado al Concurso del Puerto de Vigo (2008)

1. The dematerialisation of the site and its fusion in a new landscape. Images between the “wired” architecture and the photomontage. Collage presented at the Competition of the Port of Vigo (2008)



1

Un proceso creativo basado en la imagen

Dentro de la práctica contemporánea, Jean Nouvel es conocido por poseer un lenguaje arquitectónico muy vasto; apostando decididamente por la variedad, toma cada proyecto como un reto que surge desde la *tabula rasa*. Esta forma libre de conducir el proceso ha configurado a su oficina como una productora de obras singulares. A esta fama por su originalidad en sus edificaciones, le ha acompañado el reconocimiento de su estilo gráfico a través de numerosos concursos, destacándose como un creador de imágenes digitales, a las que otorga propiedades generativas dentro del proceso proyectual y de seducción –dada su perfección surrealista– al momento de presentarse a la audiencia (Fig. 1). Según menciona Nouvel: «Aquellas imágenes han excitado nuestra imaginación y se tiene deseo de verlas materializarse, si yo me atrevo a decir, en su desmaterialización [...]» (Beret, 2001, p. 25).

La sobresaturación de imágenes de presentación, entre el realismo y los efectos especiales, oculta un laborioso

proceso creativo que se ha visto impulsado por la tecnología. Nouvel es parte de una práctica que tiende a la búsqueda de nuevas formas estéticas y de técnicas expresivas del proyecto renovadoras. En su trabajo busca recuperar aquella condición hegeliana del arte como expresión visual de una idea. Situado entre “el dominio de la invención, del no saber, en el dominio del riesgo” (Baudrillard, 2002, p.13), para él la arquitectura es trabajar en la “fabricación” de esa idea –de fuerte convicción y a la vez simple, que será la hoja de ruta del diseño– a la que llamará “concepto”, y cuyo desarrollo será, en gran parte, responsabilidad de su equipo de trabajo **1**. El concepto deberá ser capaz de simplificarse en imagen, que se difractará, comunicando su mensaje mediante procesos de metáfora, analogía y metonimia. Para la expresión del proyecto de arquitectura de Nouvel se producirá un gran despliegue de *renderings*, que se yuxtaponen a textos casi poéticos –con una retórica que en ocasiones roza el manifiesto– donde intenta explicar, legitimar y enaltecer el concepto original.

A creative process based on images

In contemporary practice, Jean Nouvel is known for having a vast architectural language. With a strong commitment to variety, the French architect takes each project as a challenge that emerges from the *tabula rasa*. This form of conducting the design process has configured his office as a factory of unique works. In connection with his reputation for originality in his buildings, he has been recognized for his graphic style through numerous competitions, standing out as a successful creator of digital images, which have generative properties within the design process and seductive qualities in the moment of being presented to the audience (Fig. 1). As Nouvel has mentioned: “Those images have excited our imagination and we desire to see them materialize, if I dare to say, in their dematerialization [...]” (Beret, 2001, p. 25). The saturation of images of presentation, between realism and special effects, hides a laborious creative process that has been driven by technology. Nouvel is part of a practice that searches for new aesthetic forms and expressive techniques of a renovated architectural project. In his work he seeks to recover that Hegelian condition of art as a visual expression of an idea. Located between “the domain of the invention, of the unknown, in the domain of risk” (Baudrillard, 2002, p.13), for Nouvel architecture is working on the “manufacture” of that idea –strong but simple,



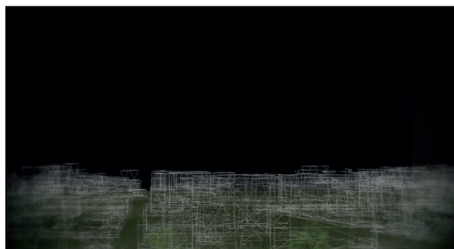
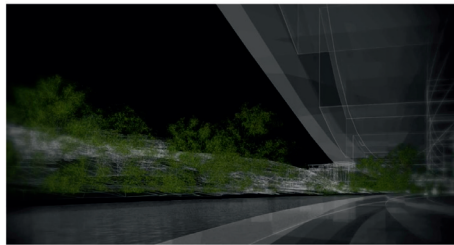
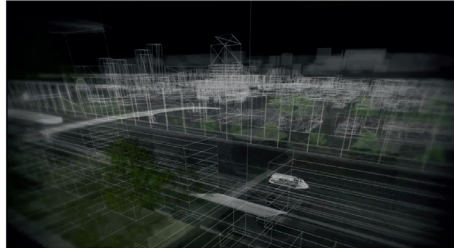
that will be the roadmap of the design process—called “concept”, and whose development is in great measure the responsibility of his team **1**. This concept should be simplified in an image, which will be diffracted by communicating its message through processes of metaphor, analogy and metonymy. For Nouvel’s expression of the architectural project will be a great display of renderings, juxtaposed with almost poetic texts—with a rhetoric that sometimes looks like a manifesto—, where he tries to explain, legitimize and magnify the original concept.

The production and representation of the concept

As for his creative process, his position where he denies to draw is striking and contradictory (Migayrou, 2001, p. 29). At the same time he looks pragmatic, distinguishing the graphic production from architectural work, and the purely manual labour from a highly intellectual work: “I am not a ‘paper’ architect, I have never conceived a project for the pure pleasure of making a beautiful drawing” (Noever 1991, p. 95) says Nouvel. However, given the need of architecture to be expressed in two-dimensional drawings, particularly those explaining a system of relationships between materials, shapes and volumes, it is known—through interviews of his employees **2**— that Nouvel makes a limited number of sketches. These drawings, combined with his oral explanation of the “concept”, will be the abstract material that the project manager should translate in volumes that effectively function as architecture.

With the project digitally modelled, the experts of his office will begin to produce renderings and virtual walkthroughs. The creators of these hyper-realistic images will have to convince and seduce, first Jean Nouvel **3**. Once the design is approved, some changes are made, but after its completion it will be possible to “see” his concept materialized on the screen (Fig. 2). Nouvel’s position concerning the work of the architect is that the built production is only the reproduction of an image, its restitution in space. Thus, he bids to create an altered reality in his images, dreamlike, to which he will try to approach in the realization of his projects. In this sense, Nouvel has recognized the difficulty of getting the seductive qualities of his pictures in

2. Recorrido virtual que ilustra la sinergia entre la naturaleza y lo edificado en el proyecto de la Isla Seguin, Boulogne-Billancourt, Francia (2010)



2

La fabricación y representación del concepto

En cuanto a su proceso creativo, es llamativa —y contradictoria— su posición donde dice prescindir del dibujar (Migayrou, 2001, p. 29). Asimismo, se muestra pragmático, distinguiendo la producción gráfica de la arquitectónica, y el trabajo puramente manual, de una labor altamente intelectual: «No soy un arquitecto de papel, jamás he

2. A virtual walkthrough showing the synergy between the natural and the artificial in the project of Seguin Island, Boulogne-Billancourt, France (2010)



concebido un proyecto por el placer de realizar un bello dibujo» (Noever, 1991, p. 95), comenta Nouvel. No obstante, dada la necesidad de la arquitectura de ser expresada en dibujos bidimensionales, particularmente los contenidos que implican un sistema de relaciones entre materiales, formas y volúmenes, se sabe —a través de declaraciones de sus colaboradores **2**— que Nouvel, al menos realiza un número limitado de bocetos. Estos di-



bujos, aunados a su explicación verbal del “concepto”, serán el material abstracto que el director de proyectos traducirá en volúmenes que deberán cumplir eficazmente una función.

Con el proyecto modelado en el ordenador, los expertos comenzarán a producir *renderings* y breves recorridos virtuales. Los creadores de estas imágenes hiperrealistas tendrán que convencer y seducir, antes que al cliente, al propio Nouvel 3. Una vez que se tiene su aprobación, se realizan algunos cambios, pero al concluirlos, será posible «ver» su concepto materializado en la pantalla (Fig. 2).

La postura de Nouvel con respecto al trabajo del arquitecto es que la producción construida es sólo la reproducción de una imagen, su restitución en el espacio. Así, apuesta por crear en sus imágenes una realidad alterada, onírica, a la que tratará de acercarse en la materialización de sus proyectos. En este sentido, Nouvel ha reconocido la dificultad de lograr en lo físico las cualidades seductoras de sus imágenes: «La mutación de la arquitectura no es independiente de otras técnicas, en especial de la estética de lo virtual. Todas estas imágenes [...] sin espesor, fabricadas únicamente de luz, son imágenes perfectamente descarnadas. Se tendría ganas que la realidad tuviese esa ligereza y esa hiperabstracción». (Beret, 2001, 25). Sin embargo, es en sus distintivos *renderings* que este efecto se logra con un mayor dramatismo. En ellos se manifiesta una tendencia a desmaterializar los edificios 4, por medio de transparencias, reflejos y luces mostrándolos vaporosos, etéreos, como apariciones. Esta búsqueda recurrente en su obra, es evidente en proyectos como la Torre sin fin, en La Défense de París (1988), la Fundación Cartier (1984), en París,

o el Comcast Campus, en Filadelfia (2013); una propiedad cuyo grado de perfección gráfica no ha alcanzado en la realidad construida. A pesar de ello, en el caso de los concursos y en publicaciones, estas imágenes le han resultado eficaces, amalgamándose con su acostumbrada retórica, reflejando sus intenciones y captando la atención de clientes y de los numerosos consumidores de arquitectura (Fig. 3).

Desde la incorporación del medio informático a su oficina, con motivo del proyecto del Centro de Congresos de Lucerna (1990-2000), paulatinamente estas herramientas han ido disminuyendo las diferencias entre las necesidades programáticas del cliente y las de su proyecto analítico-conceptual: «Nouvel aleja las categorías convencionales del ejercicio arquitectónico para proyectar sus conceptos a partir de lo que él llama lo Imaginario Asistido por Ordenador» (Beret, 2002, p.13).

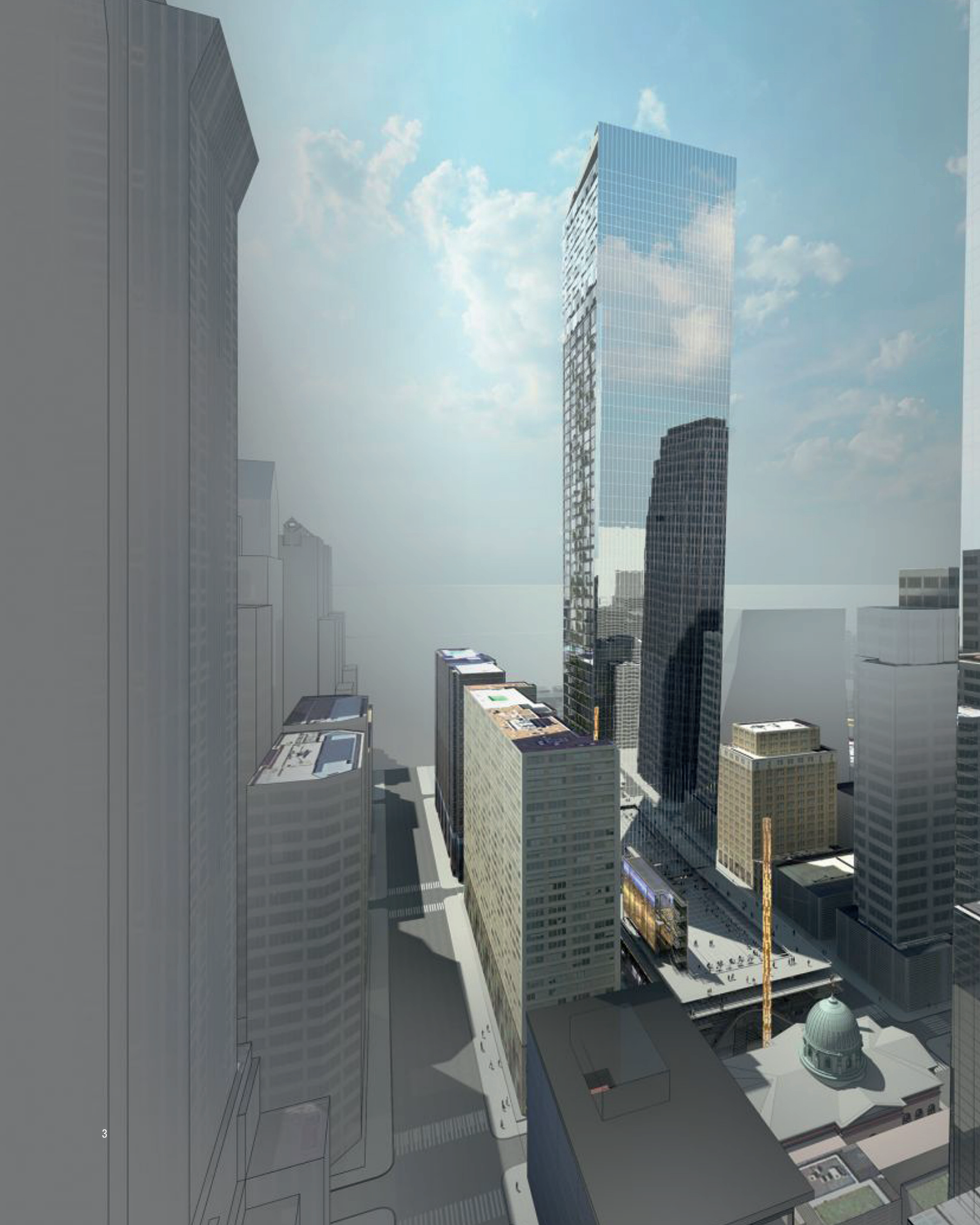
La desmaterialización como contenido arquitectónico

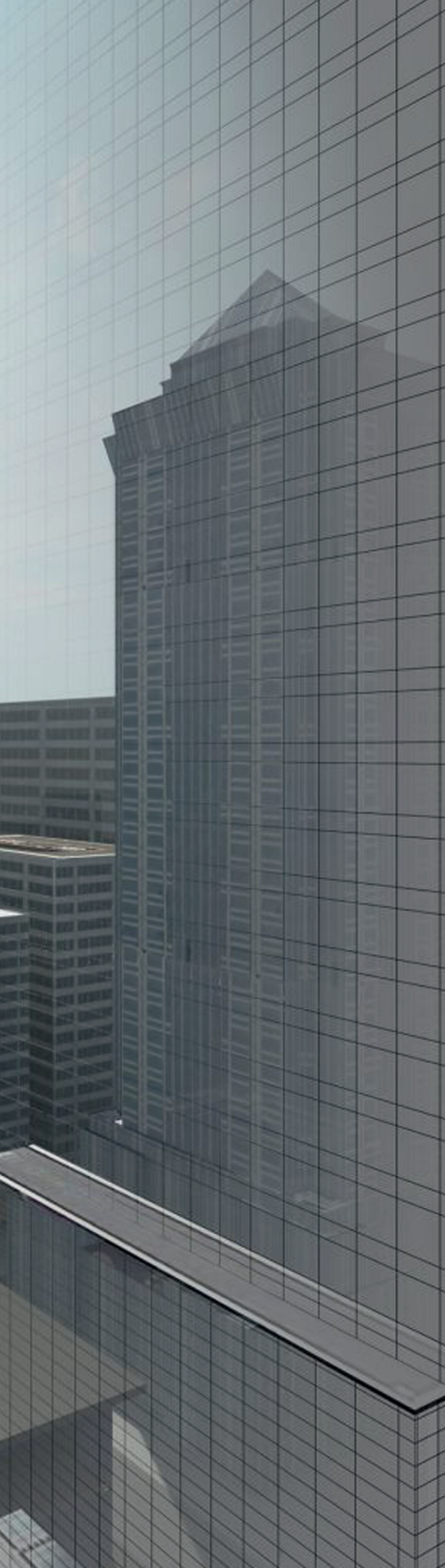
En su propuesta ganadora para el concurso del Musée des Arts Premiers, en el Quai Branly (1999-2006) de París, Nouvel presentó en los *renderings* y animaciones, un edificio de aspecto inmaterial, transparente que dialogaba «[...] con los elementos simbólicos de estas civilizaciones del fin del mundo, de la montaña, el desierto, la selva» (Díaz Moreno, 2002, p. 12). El texto que acompañaba el proyecto hablaba de términos como la desmaterialización y del desvanecimiento dentro de la naturaleza: «[...] La materia, por momentos, parece desaparecer: tenemos la impresión de que el museo es un albergue sin fachada dentro de un bosque [...]. El jardín parisino se

his built projects: “The mutation of architecture is not independent of other techniques, especially the aesthetics of the virtual. All these images [...] without thick, consisting only of light, are perfectly stark images. It would be favourable if the reality had that lightness and that hyper abstraction”. (Beret, 2001, 25). However, it is in his distinctive renderings that this effect is achieved with more drama. They tend to dematerialize the buildings 4 by means of transparencies, reflections and lights showing them vaporous, ethereal, as manifested appearances. This recursive search in his work is evident in projects like the Endless Tower at La Défense in Paris (1988), the Cartier Foundation (1984), in Paris, or the Comcast Campus in Philadelphia (2013); a property whose degree of visual perfection is not achieved in built reality. However, in the case of competitions and publications, these images have been effective, amalgamating themselves with his usual rhetoric, reflecting his intentions and catching the attention of many consumers of architecture (Fig. 3). Since the incorporation of computer equipment in his office, on the occasion of project Congress Centre Lucerne (1990-2000), these tools have gradually been declining the differences between the programmatic needs of the customer and those of his analytic-conceptual project: “Nouvel distances the conventional categories of architectural practice to project his concepts from what he calls the Computer Aided Imaginary” (Beret, 2002, p.13).

Dematerialization as architectural content

In his winning entry for the contest of the Musée des Arts Premiers on Quai Branly (1999-2006) of Paris, Nouvel presented in renderings and animations, a building of intangible aspect, transparent that dialogued “[...] with the symbolic elements of these civilizations end, mountain, desert, jungle” (Díaz Moreno, 2002, p. 12). The text accompanying the project spoke of terms like the dematerialization and the fading within nature: “[...] Matter, at times, seems to disappear: we have the impression that the museum is a shelter without facade within a forest [...]. The Parisian garden becomes a sacred forest and the museum is diluted in its depths” (Cela, 2002, p. 59). The Quai Branly Museum is one of the works of the architect that has greater interaction with nature. One of the renderings submitted to the





3. Un rascacielos que se desvanece al reflejar el contexto en su superficie. Rendering del Comcast Campus, Filadelfia (2013)

3. A skyscraper that vanishes due to the reflection of the context on its surface. Rendering of Comcast Campus, Philadelphia (2013)

transforma en un bosque sagrado y el museo se diluye en sus profundidades» (Cela, 2002, p. 59).

El museo Quai Branly es uno de los trabajos del arquitecto con una mayor interacción con la naturaleza. Uno de los *renderings* presentados al concurso mostraba a un personaje atravesando un sendero dentro de un campo de gramíneas, en cuyo fondo se encuentra el edificio camuflado en la vegetación, un aspecto acentuado por los efectos de transparencia aplicados a la volumetría (Fig. 4).

Si en el Museo del Quai Branly, el jardín proponía convertirse «en un bosque sagrado y el museo se disuelve en sus profundidades» (Chaslin, 2006, p. 168), dentro de esta vertiente de diálogo con lo natural, existen proyectos de Nouvel que van más allá, donde la naturaleza ha sido traída al sitio para que la arquitectura pueda ser escondida. Un ejemplo de ello es la propuesta no construida para el Museo de la Evolución Humana en Burgos (2000), cuyo concepto evocaba a los yacimientos arqueológicos de Atapuerca (Fig. 5). Se trataba de un museo insertado en una montaña cubierta con vegetación de los alrededores. El interior se iluminaría por un orificio en la parte alta de la montaña y, mediante un mecanismo, se podría regular la entrada de luz, dependiendo de los requerimientos de la exposición.

Como se ha mencionado, en la trayectoria del francés se observa un esfuerzo por concebir diseños únicos evitando repetir soluciones. La idea de la singularidad es la base de su trabajo y se logra partiendo de conceptos específicos para cada proyecto. No obstante, no tiene problemas en reconocer que suele retomar ciertos contenidos arquitectónicos cuando la

contest featured a man going through a path in a field of grass in which the bottom lies a building camouflaged in the vegetation, a point accentuated by the effects of transparency applied to the volume (Fig. 4).

If at the Quai Branly Museum, the garden aims to become “a sacred forest and the museum dissolves in its depths” (Chaslin, 2006, p. 168), in this aspect of dialogue with nature, there are projects of Nouvel that go beyond this, where nature has been brought to the site so that architecture can be hidden. An example of this is the unbuilt proposal for the Museum of Human Evolution in Burgos (2000), whose concept evoked the Atapuerca archaeological site (Fig. 5). It was a museum inserted into a mountain covered with green surroundings. The interior would be brightened by a hole on the top of the mountain and through a mechanism, the entry of light could be regulated, depending on the requirements of the exhibition. As it has been mentioned, in the career of the French architect, an effort is observed to design unique buildings without repeating solutions. The idea of uniqueness is the basis of his work and is achieved based on specific concepts for each project. However, he has no problem recognizing that certain architectural contents are usually retaken when the situation calls for it. Thus, he states that: “[...] the matter is enriched with each project: there are always things one has wanted to do, but has failed. I await the right time: if one in particular becomes logical again, I would introduce it again into any project” (Moreno Diaz, 2002, p.12). Thus, it is possible to observe the similarity in that museum project in Burgos and its proposal in 2001, for the competition for the Temporary Guggenheim Tokyo (TGT). A project that, by its very constructive difficulties, remained on paper. In the TGT, the architect repeats the intention to build a museum on a mountain, although in this case it is about creating the mountain to act as a cover. Unlike the Burgos project, Nouvel plans this temporary museum by metonymy: in the image sequence, the architect presents a huge covered mountain mass of cherry trees that bloom and change color in time with the seasons, on the island of Odaiba –taking the idea of the neighboring Rainbow Bridge, which is named after its changing color–; thus, he tries to reflect the cherishing of the Japanese for nature (Fig. 6). In this project, the effect of immateriality and transparency of the building would not be





4

the goal, since it would be fully covered by the artificial mountain.

As it has been proven throughout Nouvel's career, any element reflective of the Zeitgeist and, especially in, areas outside of the architectural one, has helped him fabricate a determined concept: "taking and overlaying flashes of reality, ephemeral emotions, lights of airports, highways, cars [...] comics, the images, the trivial, the character of the things, the technology, the photons, the fractals, Wenders and Goddard, Blade Runner, James Turrell, Anish Kapoor, Jenny Holzer, Richard Serra, Foucault and Deleuze". (Beret, 2002, p.13).

In this case, Nouvel, a student of the Japanese garden, starts from the "artificial-natural" paradigm that he considers one of the bases of

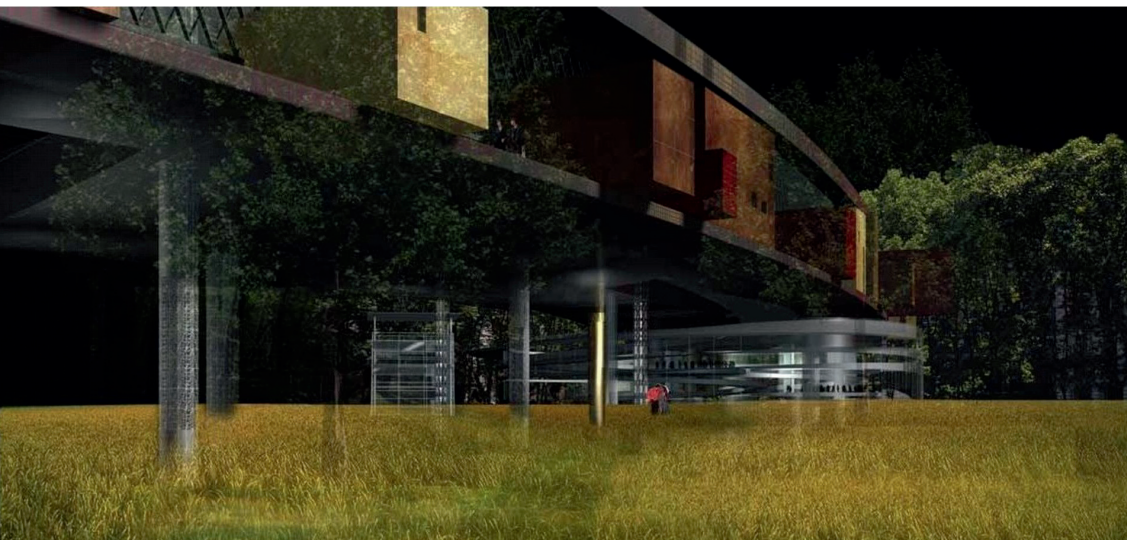
situación se presta a ello. Así, menciona que: «[...] esa materia se enriquece con cada proyecto: siempre hay cosas que se ha querido hacer, pero que no se ha podido. Yo espero el momento oportuno: si alguna vuelve a tener sentido, la introduzco de nuevo en cualquier proyecto» (Díaz Moreno, 2002, p.12).

De esta forma, es posible observar la similitud en el mencionado proyecto museístico en Burgos y su propuesta presentada, en 2001, para el concurso del Temporary Guggenheim en Tokio (TGT). Un proyecto que, por sus mis-

mas dificultades constructivas, se quedó en el papel. En el TGT, el arquitecto repite la intención de construir un museo en una montaña, aunque, en este caso, se trata de crear la montaña para actuar como cubierta. A diferencia del proyecto de Burgos, Nouvel plantea este museo temporal mediante una metonimia: en la secuencia de imágenes se ilustra una enorme masa montañosa cubierta de cerezos que florecen y cambian de color al compás de las estaciones del año, en la isla de Odai-ba –tomando la idea del vecino Puente del Arcoíris, el cual debe su nombre a



5



4. La transparencia de la volumetría como recurso visual. Renderings del Museo Quai Branly (1999-2006)

5. Fotomontaje y perspectiva de la sección del Museo de la Evolución Humana en Burgos (2000)

4. The transparency of the volume as a recourse to improve its visual union with the vegetation. Renderings of the Quai Branly Museum (1999-2006)

5. Photomontage and outlook section of the Museum of Human Evolution in Burgos (2000)

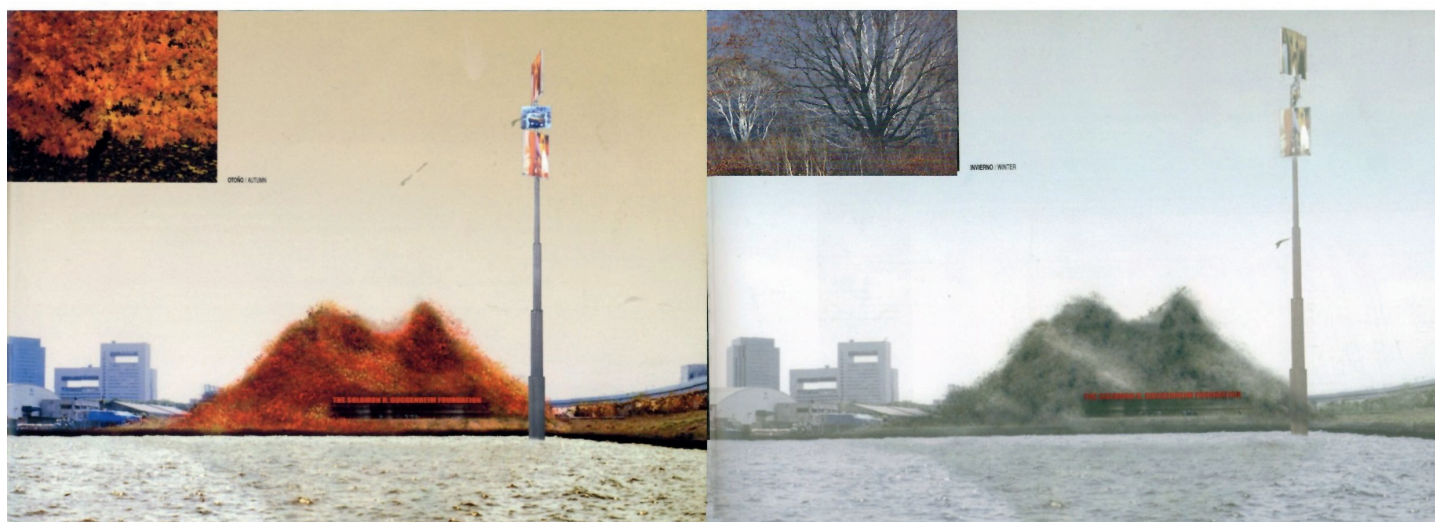
su cambio de color—; con ello, intenta reflejar el gusto de los japoneses por la naturaleza (Fig. 6). En este proyecto, el efecto de inmaterialidad y transparencia del edificio no sería el objetivo, ya que estaría totalmente cubierto por la montaña artificial.

Como se ha evidenciado a lo largo de la carrera de Nouvel, cualquier elemento reflejo del *Zeitgeist* y, en especial, de campos fuera del arquitectónico, le sirve para fabricar un determinado concepto: «tomando y trasponiendo destellos de realidad, emociones fugaces, luces de aero-

puertos, autopistas, coches [...], rótulos, cómics, las imágenes, lo trivial, el carácter de las cosas, la tecnología punta, los fotones, los fractales, Wenders y Godard, *Blade Runner*, James Turrell, Anish Kapoor, Jenny Holzer, Richard Serra, Foucault y Deleuze». (Beret, 2002, p.13). En este caso, Nouvel, un estudioso del jardín japonés, parte del paradigma «artificial-natural» que considera una de las bases de la cultura japonesa. Entiende a los jardines como: «lugares de privilegio, donde se rinde culto al instante, la revelación de lo fugaz, [...] la emoción

Japanese culture. He understands the gardens like: “places of privilege, where the instant is worshipped, the revelation of the futile, [...] the emotion of the seasons” (González Orbezo, 2002, p.130). His proposals of mountain-museums recreate an antique tendency of man to inhabit caves and exhibit within them his artistic treasures. In this case, the architect goes further than that, assuming the capacities to create nature. An event that historically has had important religious connotations, because they are functions reserved to the Divine (Algarín Comino, 2006, p.30). After this contest for a temporary museum, the Guggenheim Foundation hired him again for a museum venue in Rio de Janeiro (2002). Because of its mediatic characteristics and its programmatic requirements, the Guggenheim of Rio turned into





4

the most suitable opportunity for Nouvel to liberate all his conceptual imagination. The proposal in Rio established a museum partially submerged in the Atlantic and “fabricated” in situ a forest and a jungle, creating a fusion between the artificial and the natural, through the dematerialization using translucent and reflective materials. Other relevant aspects would be the artificial cascade and the placement of celestial images printed on the ceilings (Fig. 7). This museum was proposed as a system of metaphorically conceptual and visual projections that would in conjunction develop “[...] a place in which the unknown has an opportunity to become familiar”. (Bossi, 2003, p.29)

Through the analysis of his work, it can be observed that Nouvel has claimed the image as an irreplaceable element and as a true physique of architecture, where the architect as a “realizer” allows himself all fictions, all mounts, situating the techniques and the abilities of the

de las estaciones» (González Orbegozo, 2002, p.130). Sus propuestas de museos-montaña recrean una tendencia antiquísima del hombre por habitar en cuevas y exhibir dentro de ellas sus tesoros artísticos. En este caso, el arquitecto va más allá, asumiendo la capacidad de crear naturaleza. Un hecho que históricamente ha tenido importantes connotaciones religiosas, ya que son funciones reservadas a la Divinidad (Algarín Comino, 2006, p.30).

Tras este concurso para un museo temporal, la Fundación Guggenheim lo contrataría una vez más para una sede en Río de Janeiro (2002). Por sus características mediáticas y sus requerimientos programáticos, el Guggenheim de Río se convirtió en la ocasión

idónea para Nouvel de liberar todo su imaginario conceptual.

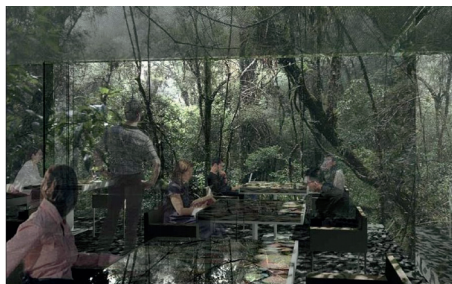
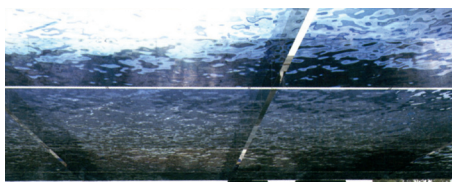
La propuesta de Río planteaba un museo parcialmente sumergido en el Atlántico y “fabricaba” *in situ* un bosque y una selva, creando una fusión entre lo artificial y lo natural, a través de la desmaterialización usando materiales translúcidos y reflectantes. Otros aspectos relevantes serían la cascada artificial y la colocación de imágenes celestiales impresas en los techos (Fig. 7). Este museo se propuso como un sistema de proyecciones metafóricas conceptuales y visuales que en conjunto desarrollarían «[...] un lugar donde lo desconocido tiene una oportunidad de convertirse en familiar». (Bossi, 2003, p.29)



6. *Renderings* secuenciales que exponen el paso de las estaciones en la piel vegetal del Temporary Guggenheim, Tokio (2000)

7. *Renderings* donde la interacción entre lo natural y lo artificial es llevada al límite. Guggenheim Río (2002)

A través del análisis de su obra, se observa que Nouvel ha reivindicado la imagen como elemento insustituible de una verdadera física de la arquitectura, donde el arquitecto como “realizador” se permite todas las ficciones, todos los montajes, situando las técnicas y las habilidades de la construcción en un reverso de la producción: “Me gusta la película que me hace olvidar la cámara –afirma Nouvel–, igual que me gusta la arquitectura que me hace olvidar los medios de construcción.” (Migayrou, 1991, p.29). A través de su trabajo, es posible comprender que: «la arquitectura es, entonces, una interacción constante con la cultura, con las bellas artes, con lo técnico, científico y la investigación, y muy generalmente con todas las áreas de producción de imágenes. Porque, nos guste o no, –para el arquitecto francés– la arquitectura es principalmente imagen» (Noever, 1991, p. 93). ■



6. *Renderings* displaying the changing seasons in the natural skin of the Temporary Guggenheim, Tokyo (2000)

7. *Renderings* where the interaction between the natural and the artificial is taken to the limit. Guggenheim Río (2002)

construction in a reverse of the production: “I like the film that makes me forget the camera –affirms Nouvel– just like the architecture that allows me to forget the means of construction.” (Migayrou, 1991, p.29). Through his work, it is possible to comprehend that: “architecture is, then, a constant interaction with the culture, with the fine arts, with the technical, scientific and the research, and very commonly with all areas pertaining to the production of images. Because, whether we like it or not, –for the French architect– architecture is primarily image” (Noever, 1991, p. 93). ■

Notes

1 / The documentary *The Competition* (Borrego, 2013) shows the work of his office from inside, during the preparation of the competition for a museum in Andorra. With an important “archeological” value for the profession, this documentary exposes the impact that his team has in the production of the project, due to the continuous travels of Jean Nouvel.

2 / Although Frédéric Migayrou mentions that Jean Nouvel does not draw, Andrew Hartness, the author of several of its renderings, says that Nouvel use to draw a few sketches which delivers to his project manager at the beginning of each project.

3 / In the documentary, Jean Nouvel seems to assume the professor’s role in the Studio’s reviews at the University.

4 / Nouvel has affirmed that his interest in dematerialization “[...] lies in the introduction of some ambiguity, in offering multiple vanishing points, in going further, in allowing the choice, in imposing a concept that is in contradiction with classical space and perspective” (Cela, 2002, p. 55).

References

Notas

1 / El documental *The Competition* (Borrego, 2013) muestra el trabajo de su oficina, desde su interior, durante la preparación de una propuesta para un concurso para el Museo Nacional de Arte de Andorra. Con un valor “arqueológico” notable para la disciplina, en este documental se evidencia el impacto que tiene en su producción el equipo de proyectos, ante los viajes continuos de Nouvel.

2 / Aunque Frédéric Migayrou menciona que Jean Nouvel no dibuja, según comenta Andrew Hartness, el autor de varios de sus *renderings*, Nouvel dibuja unos pocos bocetos que entrega a su director de proyectos al inicio del trabajo.

3 / En el documental mencionado, Jean Nouvel parece abordar el papel del profesor en el taller de proyectos.

4 / Nouvel ha señalado que su interés por la desmaterialización “[...] radica en introducir cierta ambigüedad, en ofrecer múltiples puntos de fuga, en ir más allá, en permitir la elección, en imponer un concepto que esté en contradicción con el espacio y la perspectiva clásicas” (Cela, 2002, p. 55).

Referencias

- ALGARÍN COMINO, M. 2006. *Arquitecturas excavadas. El proyecto frente a la construcción de espacio*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- BAUDRILLARD, J. y NOUVEL, J. 2002. Los objetos singulares. *Arquitectura y filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BERET, C. ed., 2001. *Jean Nouvel*. París: Editions du Centre Georges Pompidou.

7

- BORREGO, A. *The Competition* (documental), 2013, Madrid, Office for Strategic Spaces (OSS).
- BOSSI, L. 2003. Il sogno di Nouvel = Nouvel’s dream [Rio Guggenheim]. *Domus*, 862, pp. 28-29.
- CELA, A. y MARTÍN, A. 2002. *Jean Nouvel: Catálogo de la exposición en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*. Madrid: Aldeasa.
- CHASLIN, F. 2006. Nouvel en el Sena. El museo Quai Branly de París. *Arquitectura Viva*, 107, pp.165-169.
- DÍAZ MORENO, C. y GARCÍA GRINDA, E. 2002. Una conversación con Jean Nouvel. *El Croquis*, 112/113, pp.6-25.
- GONZÁLEZ ORBEGOZO, M. y NOUVEL, J. 2002. *Jean Nouvel*. París, Madrid: Centre Pompidou; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- MIGAYROU, F. 2001. Les desseins du concept. En: C. Beret, ed., *Jean Nouvel*. París: Centre Georges Pompidou, pp.29-31.
- NOEVER, P. ed., 1991. *Architecture in transition between Deconstruction and new modernism; introduction by Alois Martin Müller; contributions by Coop Himmelblau; epilogue by Philip Johnson*. Munich: Prestel.

- ALGARÍN COMINO, M. 2006. *Arquitecturas excavadas. El proyecto frente a la construcción de espacio*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- BAUDRILLARD, J. and NOUVEL, J. 2002. Los objetos singulares. *Arquitectura y filosofía*. México: Fondo de Cultura Económica.
- BERET, C. ed., 2001. *Jean Nouvel*. París: Editions du Centre Georges Pompidou.
- BORREGO, A. *The Competition* (documental), 2013, Madrid, Office for Strategic Spaces (OSS).
- BOSSI, L. 2003. Il sogno di Nouvel = Nouvel’s dream [Rio Guggenheim]. *Domus*, 862, pp. 28-29.
- CELA, A. and MARTÍN, A. 2002. *Jean Nouvel: Catálogo de la exposición en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*. Madrid: Aldeasa.
- CHASLIN, F. 2006. Nouvel en el Sena. El museo Quai Branly de París. *Arquitectura Viva*, 107, pp.165-169.
- DÍAZ MORENO, C. and GARCÍA GRINDA, E. 2002. Una conversación con Jean Nouvel. *El Croquis*, 112/113, pp.6-25.
- GONZÁLEZ ORBEGOZO, M. and NOUVEL, J. 2002. *Jean Nouvel*. París, Madrid: Centre Pompidou; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.
- MIGAYROU, F. 2001. Les desseins du concept. En: C. Beret, ed., *Jean Nouvel*. París: Centre Georges Pompidou, pp.29-31.
- NOEVER, P. ed., 1991. *Architecture in transition between Deconstruction and new modernism; introduction by Alois Martin Müller; contributions by Coop Himmelblau; epilogue by Philip Johnson*. Munich: Prestel.