

Toyo Ito

ESCRITOS

41

Toyo Ito

ESCRITOS

41

Toyo Ito

ESCRITOS

41

Toyo Ito

ESCRITOS

41

Toyo Ito

ESCRITOS

41

Toyo Ito

ESCRITOS

COLECCIÓN DE ARQUILECTURA

1. L. Mies van der Rohe, *Escritos, diálogos y discursos*.
2. H. von Hofmannsthal, *Carta de Lord Chandos*.
3. G. Terragni, *Manifiestos, memorias, borradores y polémica*.
4. H. Ahlberg, *Gunnar Asplund, arquitecto. 1885-1940*.
5. P. Valéry, *Eupalinos o el arquitecto*.
6. A. Gaudí, *Manuscritos, artículos, conversaciones y dibujos*.
7. Le Corbusier, *El Espíritu Nuevo en arquitectura*.
8. C. Sambricio, *Cuando se quiso resucitar la arquitectura*.
9. P. Mondrian, *La Nueva Imagen en la pintura*.
10. J. M. Sostres, *Opiniones sobre arquitectura*.
11. H. Hitchcock y P. Johnson, *El estilo internacional*.
12. N. M. Rubió, *Actar*.
13. P. García Montalvo, *Las villas de Roma*.
14. A. Loos, *Dicho en el vacío. 1897-1900*.
15. F. Purini, *La arquitectura didáctica*.
16. Le Corbusier, *El viaje de Oriente*.
17. Louis H. Sullivan, *Un sistema de ornamento arquitectónico*.
18. Theo van Doesburg, *Principios del nuevo arte plástico*.
19. Edmund Burke, *Indagación filosófica*.
20. J. J. P. Oud, *Mi trayectoria en "De Stijl"*.
21. A. Gleizes y J. Metzinger, *Sobre el Cubismo*.
22. Antoni Tàpies, *La realidad como arte*.
23. Giorgio De Chirico, *Sobre el arte metafísico*.
24. Antonio Saura, *Note Book*.
25. Gino Severini, *Del cubismo al clasicismo*.
26. Georg Simmel, *Rembrandt*.
27. John Hejduk, *Víctimas*.
28. Valerio Adami, *Diario del desorden*.
29. Francisco Jarauta (ed.), *Otra mirada sobre la época*.
30. Charles Baudelaire, *El pintor de la vida moderna*.
31. Alfred Roth, *Dos casas de Le Corbusier y Pierre Jeanneret*.
32. J. A. Coderch de Sentmenat, *Conversaciones con Enric Sòria*.
33. Sigfried Giedion, *Escritos escogidos*.
34. Heinrich Tessenow, *Trabajo artesanal y pequeña ciudad*.
35. Hermann Bahr, *Expresionismo*.
36. Pablo Palazuelo, *Escritos. Conversaciones*.
37. Paul Scheerhart, *La arquitectura de cristal*.
38. John Cage, *Escritos al oído*.
39. Stéphane Mallarmé, *Fragmentos sobre el libro*.
40. Henri Michaux, *Escritos sobre pintura*.
41. Toyo Ito, *Escritos*.

En preparación

- Pierre Boulez, *Pensar la música hoy*.
Pontormo, *Diario*.
Paul Klee, *Escritos sobre arte*.

COLECCIÓN DE ARQUILECTURA

41

Dirigida por

FRANCISCO JARAUTA MARIÓN

JOSÉ LÓPEZ ALBALADEJO

JOSÉ M.^a TORRES NADAL

Toyo Ito

ESCRITOS

Edición de

JOSÉ M.^a TORRES NADAL

Introducción de

IÑAKI ABALOS

COLEGIO OFICIAL DE APAREJADORES Y ARQUITECTOS TÉCNICOS

LIBRERÍA YERBA

CAJAMURCIA

MURCIA 2000

Las ediciones empleadas para la presente traducción han sido las enumeradas en el apartado "Relación de títulos originales" (véase página 247).

© de esta edición: Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, 2000

Traducción de Maite Shigeko Suzuki
Revisión de Joaquín Alvado y Enrique Nieto

Ilustración de la cubierta: Toyo Ito, *Simulation C*

PRINTED IN SPAIN

IMPRESO EN ESPAÑA

I.S.B.N.: 84-89882-12-6

DEPÓSITO LEGAL: V. 3.798 - 2000

ARTES GRÁFICAS SOLER, S. L. - LA OLIVERETA, 28 - 46018 VALENCIA - 2000

Toyo Ito

ÍNDICE

	<i>Pág.</i>
INTRODUCCIÓN. TOYO ITO, EL ARQUITECTO DE LA VIDA MODERNA, por Iñaki Abalos	9

ESCRITOS

HACIA LA ARQUITECTURA DEL VIENTO	21
UNA ARQUITECTURA QUE PIDE UN CUERPO ANDROIDE	45
LA CORTINA DEL SIGLO XXI. TEORÍA DE LA ARQUITECTURA FLUIDA	67
LA ARQUITECTURA COMO METAMORFOSIS	81
ARQUITECTURA EN UNA CIUDAD SIMULADA	97
PAISAJE ARQUITECTÓNICO DE UNA CIUDAD ENVUELTA EN UNA PELÍCULA DE PLÁSTICO TRANSPARENTE	113
UN JARDÍN DE MICROCHIPS. LA IMAGEN DE LA ARQUITECTURA EN LA ERA MICROELECTRÓNICA	131
LÍNEAS SIMPLES PARA LE CORBUSIER	151
PAISAJE DEL ÁREA DE LA BAHÍA. EN TORNO A DOS PROYECTOS	161
ARQUITECTURA PÚBLICA COMO PUNTO DE PASO	175
¿CÓMO SERÁ LA REALIDAD DE LA ARQUITECTURA EN LA CIUDAD DEL FUTURO?	189
CAMBIEMOS EL CONCEPTO DE LÍMITE Y ABRAMOS LOS EDIFICIOS PÚBLICOS.....	203
LA MEDIATECA DE SENDAI. INFORME SOBRE SU PROCESO DE CONSTRUCCIÓN	217

INTRODUCCIÓN

TOYO ITO, EL ARQUITECTO
DE LA VIDA MODERNA

Iñaki Abalos

¿QUÉ hace de Toyo Ito una figura tan singular de la arquitectura contemporánea, tan reconocible y precisa? Frente a otros que extraen su dosis de contemporaneidad a través de una inmersión voluntaria en la vorágine de los tiempos, en un ritual de celebración del caos casi primitivista; frente a quienes necesitan aislarse para producir como eremitas un perfeccionismo autista, Toyo Ito se pasea por el presente con una envidiable calma y seguridad, como quien recorre los bulevares de una ciudad cosmopolita o asiste por casualidad a una gran fiesta y se divierte contemplando los distintos aspectos, vestimentas y comportamientos de la gente. Gran parte de esta posición ha sido construida a través de sus escritos, textos a menudo sencillos en apariencia, sin aparato de citas o documentaciones exhaustivas, utilizando el placer de la escritura para reconocerse a sí mismo y establecer una mirada personal sobre las cosas. Lo que hace de Ito esa figura reconocible es, probablemente, la largueza de su mirada, la distancia y el foco que emplea. Pero ése es precisamente el significado etimológico de la *theoria*, establecer una distancia para la contemplación y organización de nuestro conocimiento, y por

eso estos textos breves y casi coloquiales tienen un valor inestimable; con ellos Ito no se limita a describir lo que ve, no busca informar el presente en un tono periodístico. Para Ito, y para sus lectores, estos textos son una gimnasia de la fantasía, son un ejercicio que permite aislar del conjunto de estímulos que desordenadamente se presentan ante nosotros una forma creativa de contemplarlos, denominándolos y dándoles el carácter de señales, indicios o pistas que informarán más tarde sus decisiones proyectuales. A menudo seguimos pensando la teoría como una forma de producir categorías frente a los fenómenos, de aislar de la realidad principios rectores que nos permitirán seleccionar ética o moralmente lo que es bueno o lo que es apropiado frente a lo que es negativo, subproducto rechazable, pura apariencia o seducción equívoca. Quien así piense pierde para sí prácticamente el mejor bocado de modernidad, un largo siglo de transformaciones estéticas y conceptuales sin retorno. Los escritos de Ito se miran en los de Baudelaire; parafraseando los de éste aceptarían bien agruparse bajo el epígrafe “el arquitecto de la vida moderna”. Este flâneur de la era digital se pasea por el mundo sin preconcepciones morales, lo que hay es lo que hay, y hay que saber mirarlo con fruición estética aunque, o precisamente porque, esa actitud llega a irritar a personajes como el príncipe Carlos, tal y como él nos narra en un momento dado. Lo que Toyo Ito hace no es por tanto informar periodísticamente el presente ni aplicarle categorías que permitan proceder a su valoración, sino utilizarlo para estimular la imaginación o, más precisamente, la fantasía, para excitar la aparición de imágenes que siendo producto de los fenómenos van más

allá de éstos. La *phantasia* es aquella propiedad de la imaginación que consiste en la capacidad para producir imágenes, “fantasmas”, apariciones o alucinaciones, algo que no está en la realidad pero sólo a su través la mente es capaz de construir.

Pero si tan sólo ése fuese el resultado de su actividad teórica, un conjunto de fantasmas arquitectónicos, el valor de sus escritos probablemente quedaría reducido a ser testimonial, un registro de la “cocina” del autor, de su modo de operar. Quedarían restringidos a lo meramente autobiográfico. Por contra, lo verdaderamente singular y atractivo de esta parte de la actividad de Toyo Ito como arquitecto –pues realmente construye arquitectura, su arquitectura, a través de las palabras–, es que su interés desborda lo autobiográfico porque esconden una gran ambición cosmogónica, porque con ellos Toyo Ito no sólo busca individualizar imágenes estéticas particulares sino construir una visión totalizadora. Si analizamos de forma sumaria los temas que se reiteran, lo que es recurrente en sus escritos, nos encontramos una y otra vez tres polos que hacen explícita esa ambición cosmogónica: las técnicas digitales, la visión de la naturaleza y la búsqueda de definición para el sujeto contemporáneo. Lo natural, lo artificial por excelencia y el hombre y la mujer actuales enmarcados en un único tiempo, el presente, componen siempre el núcleo temático de estos artículos que rozan a veces el género de la ficción narrativa. La arquitectura quedaría insertada en ellos como el resultado de la interacción de sus protagonistas, como aquello necesario que media y se produce como efecto, un producto del rozamiento, de la fricción de estos agentes.

La técnica que le interesa es aquella que sin prácticamente visibilidad ha transformado la organización e imágenes del mundo en nuestra época. Pero no son las técnicas actuales por sí mismas lo que atrae su fantasía sino la enorme capacidad de transformación de la subjetividad que poseen, haciendo que no sólo la idea de ciudad haya cambiado irreversiblemente sino también la escala con la que entendemos hoy el mundo: es la relación ciudad-mundo lo que obliga a repensar tanto el papel de las técnicas informacionales como de las más específicamente materiales que las acompañan. Lo que le interesa de la naturaleza no es su contemplación ni sus valores medicinales (los modelos romántico y moderno) sino su capacidad para mostrarnos, para darnos claves emocionales con las que interpretar los cambios culturales que la era digital ha introducido en nuestras vidas. Toyo Ito sabe muy bien que la naturaleza es un *constructo* cultural, que en cada época el hombre ha desplegado una mirada diferente hacia ella y que en la nuestra, que amenaza con su extinción, la naturaleza esconde revelaciones privilegiadas para quien sepa atender a su voz, sepa ligar los cambios tecnológicos con formas distintas de concebirla y aproximarse a ella. Toyo Ito es el inventor de un gran concepto de la arquitectura contemporánea, el “espacio líquido”, cuya fluencia, continuidad y viscosidad conformarían una imagen heurística del filtro digital que media entre nosotros y el mundo de los fenómenos.

Por último, Toyo Ito, atento a las distintas imágenes del sujeto propuestas por el pensamiento contemporáneo, es un observador de los efectos que estas transformaciones

culturales y tecnológicas tienen en la construcción de la identidad. Suya es también la invención de otra figura, “la chica nómada de Tokio”, cuya ligereza, inestabilidad y posición dentro de los flujos del capital la han transformado de marginal en central para la comprensión del mundo actual; una imagen de un sujeto inmolado a favor de que el consumo se encarne en ella misma, un sujeto privilegiado para explorar los cambios en las relaciones entre lo público y lo privado.

Toda esta visión se despliega concentrando el tiempo con verdadero pragmatismo hacia el punto central de la experiencia de este sujeto contemporáneo: un “aquí y ahora” que ni es amnésico ni evita el futuro, pero deja ambos difuminados. Tampoco olvida el contexto en el que este pensamiento se produce casi de forma fatal: Tokio, la expresión más acusada de lo que una megálopoli ha llegado a ser en el cambio de milenio. Pero rechaza igualmente un localismo estrecho. Tokio, Japón, son sólo referencias concretas de un contexto más amplio e impreciso en el que estamos todos envueltos, que nos rodea como un film transparente mediatizando nuestra experiencia. En Toyo Ito la importancia de ese “aquí y ahora” capaz de trastocar la experiencia del mundo estriba en que demanda al arquitecto contemporáneo no sólo el valor de afrontar una nueva realidad sino también actuar en consecuencia, asumiendo la condición del pionero y repensando el estatuto de la arquitectura. “Tarzanes en el bosque mediático” es el sugestivo título de uno de sus últimos textos que hace bien explícita no sólo la composición triangular de su cosmogonía –sujeto, naturaleza, técnica–, sino también la forma ra-

dical que imagina para establecer una refundación de la arquitectura al modo del abad Laugier, repensando la disciplina desde la cabaña más elemental. Eso sí, levantada ahora en un bosque de multinacionales y microchips, tan brutal y violento, tan primitivo, como la naturaleza que inspiró al abad.

Tecnología digital, naturaleza y sujeto interactúan en el escenario fantástico desplegado por Ito componiendo una verdadera cosmogonía contemporánea y alumbrando imágenes de una gran fertilidad. Contemplando tras la lectura de sus textos la Torre de los Vientos, los Pao 1 y 2, la Silver Hut, o la más reciente Mediateca de Sendai, quizás su obra más sintética, será sin duda fácil entender cuánto la construcción de esta visión del mundo ilumina su trabajo práctico, cómo una y otra se alimentan mutuamente componiendo una postura única en el panorama de la arquitectura actual, ajena a la ansiedad de los profetas de caos –una genuina huida hacia delante cuyo final es imposible de vaticinar– y ajena al elitismo de los ensimismados en la coherencia del objeto que olvidan lo mejor que puede pedirse a la arquitectura: su capacidad para describirnos y, por ello, sorprendernos. Ito nos retrata a través de su cosmogonía, nos aproxima a un mundo inestable y fugaz sin ansiedad; acepta instalarse en la ausencia de certezas con optimismo; extrae belleza de lo prosaico y construye con estos materiales verdaderos monumentos de nuestra época. Algo que, como se afirmaba al inicio de esta presentación, es verdaderamente singular, pues aún a un genuino amor hacia la arquitectura –fijese el lector que Toyo Ito es casi el único ensayista contemporáneo que ensalza sin reservas a Le

Corbusier y Mies van der Rohe, poniendo en evidencia una estupenda relación con la modernidad, como si hubiese superado sin traumas esa paternidad tan autoritaria-, con una intensa fe en las potencias estéticas de una tecnificación sin aparente materialidad, prácticamente evanescente.

El lector tiene ante sí un libro prodigioso, tan fácil y agradable de leer como sofisticado y complejo de construir, un cuerpo teórico que parte de la aceptación del mundo tal y como se nos presenta para elaborar imágenes fantásticas capaces de transformar la práctica de la arquitectura en algo no sólo deseable sino también necesario.

Julio 2000

ESCRITOS

HACIA LA ARQUITECTURA DEL VIENTO

Una barraca en la galaxia

HICE la *Casa de Aluminio* en el año 1971 y desde entonces ya han transcurrido 13 años. Esta vivienda, mi primera obra, estaba cubierta casi en toda su superficie por una chapa de aluminio de las que se emplean para los tejados, y por arriba sobresalían dos tubos de toma de luz pareciendo chimeneas. Pienso que esta casa es bastante diferente de otras que he creado posteriormente, lo que me produce una sensación extraña. No quiero decir que no me guste esta casa, sino que al contrario me gusta bastante porque tiene audacia y vigor gracias a que la construí sin tener muchas ideas y por tanto con toda mi energía. Pero de repente, me he dado cuenta de que hay varios puntos en común entre la *Casa de Aluminio* y mi propia casa *Silver Hut*. Al igual que en el caso del hijo pródigo, que volvió a la casa de su padre después de mucho tiempo, me da la sensación de que esta casa que estaba tan lejos ha vuelto junto a mí.

El hecho de haberle dado a mi propia casa el nombre de *Silver Hut* es simplemente porque pienso que se trata

de una cabaña del universo, aunque en realidad es una barraca de aluminio. La casa en cuestión está cubierta en su mayor parte por planchas metálicas, aluminio, etc.; y en su interior se utilizan diversos materiales, y por lo tanto ya no se observa aquel espacio blanco que parecía fluir, como ocurría en otros interiores hasta esta propuesta.

Sin embargo, dejando aparte estos puntos aparentemente parecidos, me parece que esta vivienda está cada vez más próxima a la *Casa de Aluminio*, que fue para mí el punto de partida. Esto es debido a que quería que la arquitectura fuera reflejo de la ciudad de Tokio, lo que suponía un gran problema en la relación entre el diseñador y el habitante en cuanto al método de diseño.

Mientras diseñaba la *Casa de Aluminio*, hace más de diez años, tenía delante de mis ojos la ciudad Tokio cambiando rápidamente de aspecto, y sentía una sensación agradable al estar sumergido dentro de un mecanismo enormemente desmesurado; pero, por otro lado, sentía la necesidad de liberarme de alguna forma, y escaparme de ese control total. Entonces Tokio era para mí una mezcla, por una parte, de una *mechanistoria*¹ surgida de la ciencia-ficción y representada por los rascacielos emergentes; y por otra, de los grupos de barracas donde había tabernas que olían a *yakitori* y pinchitos de pollo a punto de servirse. Iban aumentando en número los rascacielos en el distrito de Shinjuku, que podía observar desde mi casa y parecía

¹ *Mechanistoria*: Palabra que aparece en las novelas de ciencia-ficción. Significa la ciudad futurista construida con alta tecnología mecánica (N.T.).

que al agruparse poco a poco exaltarán su magnificencia; pero, al mismo tiempo, el grupo de barracas también se densificaba. Naturalmente es ésta una visión de la ciudad a vista de pájaro, mientras que la ciudad real que vivimos presenta unos espacios entrecruzados en forma de laberinto, en donde se entrelazan de una manera compleja todos estos aspectos.

Todo ello es exactamente igual que las escenas de la película *Blade Runner*. Escenas de combates que te dejan sin aliento entre el androide (Replicante) con poderes sobrehumanos (como un superman que dispone de saber y capacidad de juicio), y Blade Runner astuto y sagaz, que les persigue. Todas estas luchas se desarrollan de una forma repentina y brusca en las azoteas de los rascacielos de cientos de pisos de altura, o en sus calles, o bien repentinamente se cambia la escena a un barrio bullicioso, como el de Kabukicho, donde hay hileras de carromatos donde se sirve sopa de fideos, o salas de juego de *pachinko* resplandecientes con sus luces de neón. El vehículo del futuro “Spinner” que sirve tanto para el suelo como para el cielo, va y viene vertiginosamente entre las salas llenas de ordenadores, producto de la ciencia-ficción, y el fondo de las callejuelas, de profunda raíz asiática. Lo mismo ocurre con los replicantes, que parecen maniqués inorgánicos como los que adornan el escaparate del edificio Hanae Mori; así como también Blade Runner, que es un ser profundamente humano, como los *yakuza* de las películas de la casa productora Toei. Ridley Scott era consciente de que el espacio real de Tokio, en el que están adosadas las oficinas llenas de ordenadores estilizadas a las bulliciosas salas de juego

pachinko, es hoy día mucho más futurista que las ciudades, totalmente mecánicas, que solían aparecer en las películas de ciencia-ficción como imagen del futuro.

La arquitectura debe ser siempre reflejo de la época en que se vive y del lugar donde se ubica. Así, tanto en la *Casa de Aluminio* como en la *Silver Hut*, situadas en un lugar como Tokio, estos dos aspectos tan dispares quedan para mí representados por el aluminio, con su brillo plateado de nave espacial, y por las barracas, cabañas primitivas.

Cuando publiqué la *Casa de Aluminio* en una revista (*Toshi Jutaku*, noviembre 1971), hice un fotomontaje en el cual coloqué unas casetas tipo cápsula² que podrían considerarse como el prototipo de la *Casa de Aluminio*, en la zona peatonal de Ginza llena de gente. Estas casetas tenían un tubo en forma de chimenea, desproporcionadamente larga para captar la luz, de un brillo de oro metalizado. Entonces, estaba yo completamente desilusionado por cómo se culminaban aquellos espléndidos proyectos urbanos de los años 60, casi o más que con los rascacielos. Soñaba que estas cápsulas, al igual que las barracas, crecían por todos lados, por mucho que las quitaran, como si fueran hongos, y que llenaban no sólo las calles y las plazas sino también las azoteas de los edificios. Y me gustaría pensar que este sueño se plasmó en *Silver Hut* aunque con algunas modificaciones.

² Se refiere el autor al decir “una caseta tipo cápsula” al espacio muy reducido disponible en ciertos establecimientos parecido al que hay en las naves espaciales, donde se alojan aquellas personas que por motivos de trabajo, no pueden regresar por la noche a sus domicilios (N.T.).

“Para mí, el diseño de una vivienda no es más que la tarea de ir caminando desesperadamente a lo largo de una brecha profunda de discrepancia, entre el arquitecto que soy yo y el cliente que me encarga el diseño y que va a ser el dueño de esa vivienda. Aquí la expresión ‘ir caminando’ se debería sustituir por la palabra ‘llenar’, pero por el momento no existe apenas un lenguaje común capaz de llenar esta brecha” (*Shinken-chiku*, octubre 1971). Éste es un texto que escribí en aquel entonces. Con él estoy poniendo de relieve, con algo de irritación y un heroísmo un tanto pesimista, la brecha existente entre el diseñador y el futuro morador de la vivienda. Y al reflexionar ahora sobre lo que me pasó entonces, creo que tal reconocimiento influyó de una manera importante en mis diseños siguientes. Porque esta brecha no se limita a un problema entre dos individuos, sino que es extensible al tema actual de la brecha existente entre el acto de “hacer” y el acto de “vivir” referidos a las viviendas modernas, como bien dice y demuestra Koji Taki con su “*casa vivida*”.³

Es una brecha inevitable que se produce entre ambas partes: por parte del que la habita e insiste en que sea una *casa vivida*, lo cual puede considerarse como un acto de expansión corporal basado en el propio deseo, aunque sea vulgar o arbitrario; y por parte del diseñador, que no tiene más remedio que considerar la casa como un objeto y mirarla desde el punto de vista de una persona ajena. Y así,

³ “*casa vivida*” o “*vivida*” se basa en la expresión creada por Koji Taki en su libro, y significa “la casa que está intensamente impregnada por la vida del habitante” en contraposición a la vivienda construida por el arquitecto (N.T.).

según Taki, el arquitecto extrae de la *casa vivida* el concepto referido a sí mismo de “lo arquitectónico”, y “dibuja el límite del espacio que la imaginación de un hombre puede establecer hoy en día”.

Me parece que la irritación que sentía durante el proceso del diseño de la *Casa de Aluminio*, estaba provocada por no haber podido establecer dentro de mí el concepto real de *lo arquitectónico*. Teniendo como premisa el reconocimiento de esta brecha entre el diseñador y el morador de la vivienda, grieta que no se puede llenar en absoluto, fue posible, por vez primera, avanzar en el proyecto según mi método formal. Por supuesto, no era totalmente consciente, pero entonces ya debía de existir en mí algún concepto de *lo arquitectónico*. Todos aquellos temas del paso de lo no cotidiano a lo cotidiano y de lo abstracto a lo concreto, eran intentos dentro de este concepto de *lo arquitectónico*, y es imposible acercarse a la *casa vivida*, es decir liberarse totalmente uno mismo como arquitecto, como no libéremos de ataduras este concepto.

Sin embargo, cuando tuve que diseñar mi propia casa, no tuve más remedio que preguntarme a mí mismo, sin concesiones, sobre qué es lo que era en realidad *lo arquitectónico* para mí, concepto que yo había mantenido con terquedad. Si yo me consideraba arquitecto, aquí el diseñador y el morador eran la misma persona y ya no podía decir que existía una brecha entre ambos. Por tanto, el mayor problema en el diseño en esta ocasión era, precisamente, hasta dónde podía yo quitar las ataduras a *lo arquitectónico*, una idea que era abstracta, pero que me tenía sujeto con firmeza.

Para terminar con el formalismo

Fue casi por casualidad como se me ocurrió diseñar mi propia casa. Más o menos a finales de septiembre de 1982, recibí una llamada de Isozaki que acababa de volver de los Estados Unidos. Me preguntó si me decidía a participar en una reunión importante de arquitectos que se celebraría en la Universidad de Virginia en noviembre. Esta reunión se llamó “Conferencia P3”. Era un proyecto cuya iniciativa se debía a P. Johnson y la promocionaban P. Eisenmann, J. Robertson y otros; y consistía en invitar a 30 arquitectos, de los que 15 eran norteamericanos y los restantes europeos y japoneses, a que presentaran cada uno de ellos un proyecto que sería comentado por los demás asistentes, durante los dos días de duración de la reunión. Contesté que sí inmediatamente, pensando en que no estaba mal que arquitectos famosos, como P. Johnson, hicieran una crítica de mi proyecto, pero existían dos requisitos para presentarlo, uno era que tenía que ser un proyecto inédito y otro que pudiera realizarse. Yo, que entonces tenía poco trabajo, por más vueltas que le di, no tenía ningún proyecto que satisficiera esos requisitos. Así que se me ocurrió realizar el proyecto de mi propia casa.

La *Casa de Nakano Honcho* después de ocho años está en la actualidad casi completamente cubierta de hiedra. El patio, que durante los dos primeros años sólo era de tierra, ahora ya está cubierto de césped y hierbas silvestres. Cuando se terminó la obra, pensé que este tipo de casa no variaría en muchos años que transcurrieran; pero, incluso este tipo de espacio también se estaba convirtiendo en una *casa*

vivida. He vivido en las proximidades de la *Casa de Naka-no Honcho* casi treinta años. En mi solar estaba construida una vivienda de una sola planta con cubierta plana de unos 30 *tsubo*⁴ de superficie, diseñada por Yoshinobu Ashihara, un joven arquitecto que hacía poco que había regresado a Japón tras cursar estudios en Harvard. El día de la ceremonia de la terminación de la estructura⁵ de la casa, yo, que acababa de ingresar en el instituto, tuve ocasión de conocer a Ashihara. El arquitecto estaba con mi madre, que era la que le había encargado la construcción de la casa. Esta vez fue la única que tuve contacto con un arquitecto hasta que inicié mis estudios de arquitectura en la Universidad. Esta vivienda de bajo costo construida entonces al precio de 70.000 yenes por *tsubo* y un costo total de unos 2 millones de yenes, tenía un tejado con poca pendiente en el que aparece una fuerte influencia de Breuer. Era una vivienda con una bonita fachada en la que destacaban los caballetes horizontales. Por lo visto, mi madre era muy exigente y meticulosa, y parece que hizo sufrir muchísimo al arquitecto Ashihara. Después de casi treinta años, esta casa estaba bastante envejecida y andábamos cortos de espacio, y aunque había pensado en construir otra, tampoco estaba totalmente decidido. Sólo un mes antes de mi marcha a Estados Unidos, fue cuando decidí hacer un proyecto para una ocasión como ésta.

⁴ Unidad de superficie equivalente a 3,3 metros cuadrados (N.T.).

⁵ Equivalente a la colocación de la primera piedra en Occidente (N.T.).

Lo primero que pensé al elaborar el proyecto para este encuentro fue en cómo relacionarla con la forma en herradura de la Casa de *Nakano Honcho*, construida ocho años antes, con una fuerte línea axial, lo que era un tema recurrente en mi trabajo. Esta continuidad desapareció por completo cuando se terminó la construcción de mi casa, pero estuve pensando en ella durante la mayor parte del tiempo de elaboración del proyecto.

Lo que pensé a continuación fue en cómo debilitar y difuminar aquella forma simbólica de herradura en medio de esta continuidad. En el proyecto que dibujé entonces introduje varios pequeños patios entre los edificios de manera que formaran una corriente como la de un río, que atenuara así la fuerza del eje que va de norte a sur. La parte correspondiente a mi casa se introdujo con casi la misma forma que la *Casa de Hanakoganei* que estaba, en ese momento, en fase de anteproyecto. Se intentaba aquí conseguir unas formas y escalas más humanas transformando el tejado a dos aguas en bóvedas rebajadas.

Al contemplar ahora este proyecto, veo con claridad que quería salirme de mi método convencional, pero que no podía totalmente. Fue exactamente lo que me señaló Eisenmann después de la reunión, cuando me dijo: “Las casas que hacías antes eran claras y limpias. ¿Cómo es que este proyecto es ambiguo?”. Y yo le contesté: “Precisamente lo que estoy intentando hacer es poco claro y ambiguo, y carente de centralidad”. Sin embargo, ya entonces era consciente de que por mucho que intentara crear la ambigüedad a través de un manejo formal, no era más que una simulación dentro del marco del llamado concepto de

lo arquitectónico; pero lo que pasaba era probablemente que no tenía más remedio, en definitiva, que depender del manejo de las formas, porque yo no había descubierto ninguna otra manera de poder sustituirlo.

De todas formas, era cierto que el hecho de haber realizado este proyecto fue motivo directo de que me animara a realizar mi propia casa. La *Casa de Hanakoganei*, cuyo proyecto ya se había terminado, se estaba desarrollando hasta tal punto que parecía que yo podría conseguir, gracias a ella, algunas claves interesantes. Pasado un tiempo prudencial después de mi regreso se inició de nuevo este proyecto, ya en plan serio, muy a principios del año 83. Pero durante medio año me parece que siguió siendo algo confuso. Creo que encontré mi propio método nuevo cuando, al final, rompí por completo la relación con la Casa de *Nakano Honcho*. Fue entonces cuando me sentí seguro de que sí se podía realizar.

En el verano del 84 enseñé a Eisenmann, a quien vi de nuevo en Nueva York, unas diapositivas de mi casa que se acababa de terminar. Nada más verlas me dijo: “Esto está mucho más claro que el proyecto de entonces. Esto lo entiendo bien”.

Sistema abierto, Dom-ino, Casa de Hanakoganei

Durante los tres años siguientes a la construcción de la *Casa Kasama*, el tema acuciante para mí era cómo salirme del método formal. El proyecto *Dom-ino* fue uno de estos intentos.

Este proyecto, lo hice público en el año 1980, y tenía el propósito de intentar la comercialización de una vivienda pequeña hecha de hormigón armado y de bajo costo, a la que denominé *Casa de Koganei*. Aunque diga comercialización, no teníamos ni por asomo la intención de hacer una producción masiva, ya que se trataba de una prueba un tanto caprichosa promovida por una oficina tan pequeña como la nuestra. Simplemente quería conocer, a mi manera, lo que por término medio pensaban las amas de casa acerca de la ciudad, de cómo debería ser una vivienda, y qué modo de vivir deseaban en medio del tremendo avance del consumismo. Quería confirmar si existe, en algún sitio, un punto de contacto entre las amas de casa que vendrían exigiendo la imagen ideal de la casa que debe ser *vivida* y el arquitecto que intenta hacer desaparecer el corsé del concepto de *lo arquitectónico* como autor, lo que he mencionado ya anteriormente.

Ni qué decir tiene que la denominación *Dom-ino* tuvo su origen en aquel boceto de la *Maison Domino* de Le Corbusier de 1914. Cuando me enteré del hecho de que este sistema de Le Corbusier tenía como objetivo la construcción de casas de apartamentos para las víctimas de la Primera Guerra Mundial, cuya distribución podría hacerse según las necesidades de cada uno, me sentí sorprendido, a la vez que pensé que era una importante fuente de inspiración. Se nos ha enseñado siempre que el proyecto *Domino* de Le Corbusier era un sistema nuevo que garantizaba cinco principios de la arquitectura moderna como son la planta libre, el alzado libre, los jardines en las azoteas, etc., a la vez que abre la posibilidad de la producción masiva y de la

industrialización. Y de hecho, aplicando ese sistema, él hizo obras maestras tales como la *Ville Savoie* y la *Ville Stein en Garches*.

Su propuesta para acelerar la construcción de nuevas casas consistía en hacer las estructuras de *Domino* empleando piedras y ladrillos de escombros de los bombardeos y desechos de material. Cuando comprendí que esto no era una propuesta de estilo, sino que era un sistema según el cual se hacía posible una especie de bricolaje, me pareció que nuestro proyecto *Dom-ino* tomaba una clara orientación.

El reclamo de venta de nuestro *Dom-ino* consistía en una “casa semi-construida que cambia de expresión según quién la habita”. El acto arquitectónico duraba hasta el momento de construir el armazón de acero y la colocación de las losas de hormigón, y a partir de ese momento todo consistía en seguir simplemente las indicaciones de los habitantes de las viviendas. Pensé que sería muy interesante construir, con el mismo sistema, diez casas con aspectos diferentes, unas al lado de las otras.

Se hicieron unos folletos y este proyecto fue presentado en la revista femenina *Croissant*.

A los pocos días de publicarlo en la revista, empezaron las llamadas y las cartas procedentes de todos los puntos del país pidiendo información. Una inmensa mayoría de ellas eran de gente que preguntaba por curiosidad pura; y los que vinieron a nuestra oficina o a los que hicimos una entrevista, al poco tiempo dejaron de acudir. Sin embargo, al cabo de una semana más o menos de la publicación, llamó un señor que luego vino a vernos al día siguiente.

Tendría unos treinta y cinco años de edad, con un aspecto de ser muy de ciudad y muy decidido. Apenas nos escuchaba y comenzó, en seguida, a exponer sus condiciones y a comentarnos lo que quería que hiciéramos según el diseño *Dom-ino*, ya que poseía un terreno en Umegaoka, y que lo hiciéramos cuanto antes, dentro de nuestras posibilidades. Como hasta entonces no había conocido a ningún cliente que empezara a hablar antes de conocernos me quedé atónito, y no hacía más que mirarle a la cara, escéptico, pensando en si iba en serio. Al leer la tarjeta de visita que nos dejó en el momento de marcharse, me di cuenta de que se trataba de Sakumi Hagiwara, que había hecho años antes la revista *Bikkuri House*.

Es un hombre polifacético que recientemente organizó una representación en recuerdo de Shuji Terayama y se dedica a la fotografía y al vídeo. Es una persona que sabe transmitir a la gente, con toda naturalidad, el significado de lo que es lo *vivido*, exponiendo las fotos de todos los objetos que puede uno tocar con las manos, como por ejemplo, los picaportes de las puertas o los interruptores de la luz, o tomando imágenes en vídeo de las ventanas, que son uno de los elementos arquitectónicos que nos es más próximo. Por lo visto le gustó esta casa semi-construida *Dom-ino*, por su aspecto provisional, y porque no marcaba demasiadas pautas. Creo que el del Sr. Hagiwara se hubiera hecho una casa más interesante si nos hubiéramos retirado de su construcción nada más terminar la estructura de acero y las losas de hormigón, dejándole hacer lo demás como hubiera querido. Pero el Sr. Hagiwara, al ser un hombre muy de ciudad y gentil, dejó casi la totalidad de la

obra a nuestro cargo teniéndonos una gran consideración. Estuvimos influenciados por la imagen de la *Casa de Hanakoganei*, que era su prototipo y creo que deberíamos haber actuado más libremente. De todas maneras, aún hoy día, me asombra el modo de vivir tan libre que tenía el Sr. Hagiwara, ya que no estaba sujeto a las cosas mundanas.

Fue en la primavera del año 83 cuando se terminó la *Casa de Hanakoganei*. Creo que en esta obra pude, por primera vez, realizar un proyecto sin estar sujeto a manipulaciones formales. La planta baja está hecha en parte de hormigón armado y el resto de madera (sólo existe estructura de acero en la parte de las vigas de la bóveda). Nos hubiera gustado que la parte de madera hubiera sido de estructura de acero, pero por cuestión de presupuesto no fue posible; y en consecuencia, no se pudo evitar que tuviera un aspecto un tanto pesado.

Esta vivienda, tal como se expresa en la fachada, está compuesta por dos espacios, uno abierto bajo una cubierta en bóveda rebajada, y un espacio cerrado con un tejado a dos aguas. La forma de esta fachada no tiene una gran relevancia. Hice la propuesta de que, a lo mejor, podía crear una nueva manera de vivir al utilizar alternativamente estos espacios, el abierto y el cerrado, según las estaciones del año y las diferentes horas del día; pero francamente, mi interés se centraba en el espacio abierto con cubierta abovedada.

Según el sistema de *Dom-ino* estaba garantizado el espacio abierto sin muros; pero tanto la casa *Koganei* como la *Umeaoka* terminaron, al final, tomando una forma de unas cajas cúbicas rodeadas por un muro de paneles de

hormigón prefabricados. Por tanto, la creación del espacio abierto como solarium fue el primer intento, y parecía que podía utilizarse para otras funciones. Cuando discutimos la utilidad de un espacio semejante al *domá*⁶ de las casas rurales de antaño en el proceso de estudio del proyecto *Domino*, ya queríamos crearlo y al final lo logramos en esta vivienda. Aunque se le llame *domá*, no se trata de un espacio que da sensación de pesadez como en el caso del *domá* de la casa rural de antaño, sino que era un espacio cercano al exterior que no tenía ninguna función específica, pudiendo utilizarse como área de servicios, sala de estar o vestíbulo. Se pintaron de color fuerte la estructura y las linternas, y el suelo se realizó de mortero negro, el muro de aluminio y el techo se ejecutaron de paneles flexibles perforados, por lo que parece que la gente percibe una doble impresión mezcla de modernidad (como en el caso de las viviendas de la primera etapa de Le Corbusier) y de sabor rural tradicional (como el *domá* de la casa rural japonesa). En el jardín de la casa, muy cercano a la vivienda, hay un gran cerezo y cuando visité la casa poco antes de su terminación, el espacio de *domá* estaba lleno de pétalos de flores de cerezo; entonces fue cuando me convencí de que no sólo se puede desarrollar este tipo de espacios abiertos en las viviendas urbanas, sino también de que es precisamente en ellas donde se puede hacer con mayor dinamismo.

⁶ *Doma*: Se llama así a la parte que no tiene tarima en las casas rurales. Puede haber un fogón hundido en el suelo en el centro y en torno a él se hacía toda clase de actividades domésticas (N.T.).

Arquitectura del viento

Durante un año y medio, desde el comienzo del diseño hasta la terminación de mi casa, salí a menudo del Japón para visitar las ciudades de Nueva York, Washington, Londres, Karachi, São Paulo, Río de Janeiro, etc. Cada una de estas ciudades, bonitas y sin relación entre sí, tenían una vida urbana totalmente diferente de la de Tokio, tenían un carácter particular.

Sería en la primavera de 1984 cuando visité Karachi. Quería visitar a toda costa la ciudad llamada Hyderabad situada a unos 250 Km al norte, porque me habían impresionado mucho las fotografías que de esa ciudad aparecen en el libro *Arquitectura sin arquitectos* de B. Rudofsky. En los tejados de casi todos los edificios de la ciudad, había *bad-gir*, que son unos dispositivos de forma parecida a la de una chimenea, que sirven para captar el aire. Todos ellos en conjunto y orientados en una misma dirección, formaban un cuadro, que no tiene otro calificativo que el de espectacular. Pero sólo había unos pocos *bad-gir* en la ciudad de Hyderabad, a la que llegué a toda prisa en un viaje en coche de tres horas. Por mucho que busqué por toda la ciudad en la hora del crepúsculo, sólo vi algunos en diferentes puntos. Lo que ocurrió, seguramente, fue que las fotos de Rudofsky habían sido tomadas hace tiempo. No sabía yo si los habían quitado de las casas o si yo buscaba en sitios equivocados. De todas formas, no tuve más remedio que contentarme con sacar fotografías de unos cuantos *bad-gir*. Al contárselo a mi colega la arquitecto Wakana Kitakawa, me habló llena de entusiasmo de los captadores de aire que había visto en

una población de Irán. Seguramente, se trataría de los que hay en la ciudad de Emurani en Irán. A diferencia de los de Hyderabad, con forma de paneles reflectores, los de Emurani son tubos anchos y poco profundos que en su parte anterior tienen alargadas hendiduras. Desde estos tubos se envía el aire a cada una de las partes de la casa, construidas con ladrillos secados al sol, y posteriormente es recogido en el patio que está en el centro y devuelto otra vez al exterior. Podemos imaginar la sensación de frescor que produce el viento, que penetra y sopla, a través de una casa como éstas hecha de tierra y sin casi ventanas.

En cuanto a la ciudad de Emurani, fuera de sus murallas no hay más que un desierto en toda su extensión. Al hablar del viento del desierto, lo primero que se me vino a la cabeza fue la historia del *asceta del viento* que aparece en el libro *El Mozart del Tíbet* de Shinichi Nakazawa. En él se cuenta cómo un lama dotado de poderes sobrenaturales en la llanura del Tíbet, realizaba sus ejercicios de meditación caminando muy ligero y desarrollando una velocidad increíble. Dicen que “parecía que avanzaba hacia adelante como si flotara en el aire, dando saltos. Daba la sensación de tener la elasticidad de una pelota que rebotara en cuanto sus pies tocaban el suelo”.

¡Qué atractivo sería, si existiera, una arquitectura como el viento, como un *asceta del viento* que flota en el aire! Si hablo de la “arquitectura del viento”, puede que me riñan los arquitectos Kiko Mozuna y Kijo Rokkaku; pero lo que me atrae no es visualizar el viento, sino pensar lo maravilloso que sería, si pudiera existir, una arquitectura que no tuviera forma, ligera como el viento.

Si se trata de visualizar el viento, ya lo he intentado con el *Edificio PMT* en el que he querido construir una fachada de aluminio con unas incisiones en los paneles, de forma que pudiera voltear como si fuera un papel al soplar el viento. En cambio, en *Silver Hut* quería aligerar el conjunto del edificio como si fuera una lona y quería hacerla ondear en el aire como una tela de mosquitero hecha de malla de aluminio. Al igual que una tela cambia de forma al soplar el viento, me parece que la arquitectura que no hace sentir apenas su forma, es la que menos te condiciona para la vida de hoy en día. Por eso, cuando una vez vino un grupo de estudiantes a ver mi casa, me puse a extender la tela sobre el patio, y al observarlo una de las estudiantes exclamó: “¡Oh, parece que estamos en un yate!”. Para mí fue un momento de gran alegría, como nunca antes había tenido.

¿Sería demasiado iluso si digo que me gustaría descubrir unos *bad-gir* bonitos, adecuados a la ciudad moderna y ponerlos a flotar, como si fueran innumerables yates, en el Mar llamado Tokio?

Naturaleza. Lo primitivo. Cosmos

¿Cómo puedo superar la circunstancia de ser al mismo tiempo la persona que hace una vivienda y la persona que va a habitarla? Como he dicho al principio, no fue un problema que se originara porque se tratara, por casualidad, de mi propia casa, sino que ha sido algo que siempre ha existido, y de forma importante, en mi forma de proyectar durante los últimos 3 años.

Puede ser que este problema sea una paradoja que no tenga solución para los arquitectos contemporáneos; pero creo que no tendría sentido crear obras arquitectónicas si no superáramos esta condición.

En el proceso de diseño de *Silver Hut* he procurado pensar a fondo en su realización, más como habitante que como diseñador. Esto era algo cuya pista ya habíamos encontrado en el proyecto *Dom-ino*, pero que seguía siendo un problema pendiente de solución. Si la solución arquitectónica en *Dom-ino* es la armadura de acero y las planchas de hormigón, la solución arquitectónica correspondiente en esta nueva vivienda son las columnas independientes de hormigón alineadas en módulos de 3,6 m y la estructura de armadura de celosía ligera de acero superior.

Esta estructura es el resultado de pensar cuál sería la alternativa a la estructura de la cabaña primitiva en el Tokio actual. Ciertamente la estructura de las casas rústicas antiguas es bonita, pero en nuestro tiempo tendríamos que encontrar una nueva estructura de cabaña propia y adecuada a la situación actual. Respecto a la elaboración de esta estructura, debo mucho a Gengo Matsui y a la oficina de ORS, y en realidad hay muchos elementos obtenidos a partir del descubrimiento de esta estructura. Se puede decir que, sin ella, no podría haber producido nada, ni en la arquitectura ni en el mobiliario.

Fue en la última mitad de enero cuando se terminó de montar toda la bóveda con estructura de acero. Desde hacía tiempo no había habido un invierno tan frío; y debido a la nieve acumulada, tuvimos que interrumpir las obras va-

rias veces; pero para mí la terminación de la obra fue cuando vi el armazón de la bóveda montado en el suelo sobre la nieve. Por supuesto, la obra continuó durante bastante más tiempo; pero a partir de ese momento ya había empezado, en mi fuero interno, mi vida en esa casa. Es decir que pensé que empezaría a vivir en ella en esta fase de su construcción si hubiera sido posible.

Quería decidir qué tipo de habitación crear en cada una de las unidades, bajo el armazón de siete bóvedas. Aunque por una parte uno es diseñador y por otra usuario de la casa, al tratarse de una misma persona no se podía trazar la frontera entre ambas situaciones; pero es cierto que en mi fuero interno decidí reducir lo más posible la toma de decisiones desde el punto de vista del diseñador. Procuraba al máximo no ser racional, aunque se deteriorara la obra en su conjunto o se alterara la congruencia de la misma. Sobre todo en la habitación de estilo japonés destinada a las personas mayores, intenté aprovechar los planos de la casa ya existente, la forma de las ventanas y de la puerta, o la columna del *tokonoma*,⁷ disponiéndolos bajo el armazón con el fin de guardar la memoria de la casa donde se había vivido anteriormente. Esperaba que surgieran, debajo de cada una de las bóvedas, unos espacios de fisonomía diferente, y que se formara con el conjunto de esas diversas entidades una especie de pequeña población.

Lo mismo se puede decir respecto a los muebles, hechos a propósito para cada uno de los espacios. Habíamos

⁷ *Tokonoma*: Lugar de honor dentro del salón de la casa que suele disponer de algunos elementos decorativos y destinado a honrar a los invitados (N.T.).

trabajado juntos Takaaki Ohashi y yo con ocasión del proyecto del *Hotel D*; pero hasta esta ocasión, no creo que hayamos tenido nunca la sensación de que se hubiera establecido entre nosotros una comunicación tan íntima. Tradicionalmente, los muebles se han diseñado en función de la arquitectura existente y de su escala; sin embargo, en esta ocasión, me parece que hemos podido colocar inmediatamente los muebles según su función en cada lugar. Ohashi, como creador, atendía a lo que yo pedía como habitante, y así se fue realizando cada uno de los muebles. Y el que medió en la creación de la forma fue el pequeño aparato tecnológico llamado *air damper*.⁸ Aunque se trate de unos pequeños detalles, al tenerlos como premisa se pudieron eliminar con naturalidad aquellos elementos de expresión que tienen los muebles convencionales.

Cayó la primera gran nevada, y justo inmediatamente después de que se hubieran montado los armazones, tuve la noticia del fallecimiento repentino de mi madre. A la avanzada edad de 81 años, fue una muerte natural, como los árboles y plantas marchitas que vuelven a la tierra; pero como ella estaba muy ilusionada con la terminación de la obra y contemplaba cada día los planos, todavía hoy me duele el corazón cuando entro en el cuarto de estilo japonés preparado para ella.

También por entonces participé en el concurso público abierto para la construcción del *Centro Cultural de la Ciudad de Komagane*. Hice un proyecto que pretendía cubrir el conjunto de edificios con el mismo tipo de construcción

⁸ Amortiguador de aire (N.T.).

de armazón de vigas de celosía de acero que se había utilizado en la construcción de mi nueva casa. Creo que el resultado de este concurso reflejó, quizás en exceso, la situación de la arquitectura en la actualidad, aunque no es mi intención contradecirla; pero el proyecto que presenté no pretendía hacer algo arquitectónico ostentoso que fuera un símbolo del municipio, como se observa con frecuencia en los edificios públicos, sino que lo que propuse fue desintegrarlo en una agrupación de estructuras metálicas hecha con materiales ligeros. ¿No podría considerarse ésta una manera adecuada de situarse hoy en relación con unas determinadas características climáticas y de lugar? Si hablamos de clima y de lugar, me gustaría trasladar mi pensamiento al viento que fluye por Hyderabad y Emurani, porque pienso que lo que se aprecia entonces no son las peculiaridades de la región sino la fuerza primitiva que la arquitectura poseía en común por encima de las regiones.

En *La noche en el tren de la Vía Láctea* de Kenji Miyazawa, cuando Giovanni va caminando por los prados y bosques de pinos y robles, se encuentra de repente en el Campo Celestial, la Estación de la Vía Láctea. Bruscamente se abre ante él un mundo fantástico como “si se hubieran fosilizado, de repente, las luces de millones y millones de calamares fosforescentes y las hubieran incrustado por todas partes” o “como si alguien hubiera sacado los diamantes que tenía guardados y los hubiera desparramado”. No quiero llamar arquitectura a aquella que refleja solamente la realidad tal como es.

Sobre el cosmos de Kenji Miyazawa, Takaaki Yoshimoto señala que éste, a diferencia de otros poetas, considera

al hombre como una parte de la inmensa naturaleza (“*Hara Shiro tono taidan*” [Diálogo con Shiro Hara]. *Kokubungaku*, enero 1984). Dice que hay un cosmos terriblemente grande en el que el hombre aparece y desaparece en la inmensidad de la historia de la naturaleza y de la geología, y no se trata de un cosmos que se centra en el interior del hombre. No hay persona alguna como Kenji Miyazawa, que sea capaz de elevar, en un instante, algo natural y corriente a un universo plateado.

Lo que se pide a la arquitectura de ahora ¿no sería conseguir el estado más primitivo, es decir, el estado más natural de la arquitectura? Sin embargo, ¡cuántas obras hay a nuestro alrededor que se encierran en sí mismas por estar presas en su universo interno! Indistintamente de que dependa del vocabulario histórico o del vocabulario local, nunca podrá ser *vivida* la arquitectura en tanto que el arquitecto esté preso por este universo interno.

UNA ARQUITECTURA QUE PIDE UN CUERPO ANDROIDE

La cabaña primitiva en la ciudad contemporánea

MARC Antoine Laugier, arquitecto teórico y jesuita que vivió en el siglo XVIII, buscó el concepto de la arquitectura en las cabañas primitivas, y expuso su teoría de la siguiente manera:

El hombre necesita un lugar para descansar. Es por ello por lo que busca un prado a lo largo de un curso de agua tranquilo. La vegetación le regocija la vista; su textura delicada le atrae. Se deja caer dulcemente sobre el tapiz estriado y sueña retozar sobre este don de la naturaleza. No tiene necesidad de nada más. Pronto, no obstante, el calor del sol le quema la piel, lo cual le impulsa a buscar un abrigo. Busca, entonces, un bosque en el que se aprovecha del aire fresco bajo los árboles. (*Kenchiku shiron [Essai sur l'architecture]*, traducido por Riichi Miyake, Editorial Chuo Koron)

Para defenderse de la lluvia y de la humedad, el hombre pronto se refugió en las cuevas, pero enseguida intentó crear una vivienda huyendo de la obscuridad y del aire insalubre de la cueva.

Algunas ramas cortadas en el bosque le sirvieron para empezar a realizar su plan. Reúne las cuatro más sólidas que puede encontrar y las dispone verticalmente formando un cuadrado. A continuación, coloca encima cuatro ramas horizontales. Añade entonces otras ramas en sentido oblicuo, juntándolas dos a dos en un punto para formar una “v” invertida. “El tejado, que debe hacer de pantalla contra el sol y la lluvia, está formado por una masa densa de hojas. Es entonces cuando el hombre se convierte en habitante de una casa. (...) El origen de la arquitectura no es otro que la repetición de este proceso. El tipo de cabaña primitiva descrito aquí ha servido de motor a la imaginación arquitectural más exaltada” (ob. cit.).

Así Laugier introdujo la teoría de la arquitectura clásica compuesta por columnas, cornisas, tímpanos, etc., a partir de la cabaña primitiva. Pero la cabaña primitiva dibujada en la portada de su libro *Essai sur l'architecture* es casi igual que un bosque natural. Las cuatro columnas clavadas en la tierra son árboles con sus hojas frondosas y los cabios colgados entre las parhileras y los travesaños (cornisas), aparecen dibujados entre las ramas de los árboles.

Para nosotros, habitantes de la ciudad, como nómadas que sólo podemos reconocer la “casa” uniendo varias de sus funciones que están esparcidas en medio de la ciudad como si fueran pedazos de un cristal roto, me parece significativo que volvamos a pensar, una vez más, en la cabaña primitiva. Sin embargo, los habitantes urbanos de hoy día disponen ya de una sensación corporal androide. Porque en medio del bosque que se llama espacio urbano, el torrente de la montaña podría ser no sólo el ir y venir de los

automóviles en las autopistas sino también el flujo de las corrientes magnéticas invisibles, y la sombra de los árboles, apropiada para disfrutar del frescor, puede estar dentro del bosque de acero y de aluminio donde retumba el sonido del sintetizador. Por consiguiente, aunque sea una cabaña primitiva donde tenemos que refugiarnos, no tiene una composición clara con columnas y vigas como la describía Laugier, sino que me parece que es un abrigo cubierto por un velo suave e invisible.

Al lado de la cabaña primitiva dibujada por Laugier está sentada una mujer que se apoya en un capitel clásico allí caído, señalando hacia la cabaña con su mano derecha. Debe de ser una arquitecta porque lleva el cartabón y el compás en una de sus manos, y es simbólica la pose que representa, llena de confianza en sí misma como arquitecto. Porque la confianza como arquitecto surge de la alegría de haber extraído la obra arquitectónica artificial de la naturaleza y además esta obra puede demostrar un orden razonable apoyado en una composición clara. La obra construida se separa de la naturaleza-arquitectura y se independiza del sujeto arquitectónico como una existencia completa. Entonces, el cuerpo del arquitecto, que estaba simplemente en medio de la naturaleza entreteniéndose encima de la alfombra verde del prado o gozando de la sombra debajo de un árbol, a partir de este momento, se coloca fuera de la naturaleza-arquitectura.

En cualquier época el arquitecto, con más o menos intensidad, ha venido madurando gradualmente las imágenes arquitectónicas suaves que emanan del interior de sí mismo, para objetivarlas y conseguir el reconocimiento social al

transformarlas en objetos arquitectónicos autónomos. La imagen del arquitecto postmoderno, que dejaba a su alrededor restos arquitectónicos históricos, recuerda la figura minimizada de la mujer que describe Laugier. Para un arquitecto, la arquitectura ha sido siempre algo que se puede ver con facilidad. Sin embargo, si el bosque donde residimos es un espacio invisible, y si tampoco podemos objetivar con claridad la casa donde tenemos que vivir, seremos arrojados de nuevo, inevitablemente, a este bosque y campo que se llama ciudad. Esta ciudad, a diferencia de las ciudades occidentales, jamás enseña su lado externo, por lo que no podemos nunca situarnos fuera del espacio urbano. A pesar de estar perdidos en el interior de esta ciudad confusa, el arquitecto sigue convencido de que puede clavar una cuña desde el exterior en este espacio confuso. ¡Precisamente este exceso de confianza hace que la arquitectura de hoy día sea tan cerrada y corrompida! No nos queda más remedio que buscar la casa, que no se ve, dentro del bosque invisible.

Lo temporal de la arquitectura

Últimamente llegan encargos de obras que se espera que duren tan sólo dos o tres años. En la mayoría de los casos, los clientes de este tipo de obras son promotores que negocian con el suelo, y muchas veces interviene un promotor que coordina el proyecto con el arquitecto. Una parte del suelo destinado para la remodelación a gran escala, en tanto se reúnen las parcelas necesarias para ello, se destina a la construcción de edificios provisionales como discotecas o

restaurantes, y con ello se intenta sufragar los intereses. Dependiendo del proyecto y diseño se puede reunir un número inesperado de jóvenes. El nuevo promotor puede esperar desarrollar, gracias a ello, una estrategia de tipo cultural que eleve su estatus social. Para ello, en muchos de los casos se designan arquitectos jóvenes y populares tanto de dentro como de fuera del país. Así, no es de extrañar que se dé el caso de que jóvenes arquitectos europeos que se dedicaban sólo a hacer proyectos, sin tener oportunidad de realizar obras, se dediquen de repente al diseño de varios edificios comerciales en Tokio.

Tanto es así que en una ciudad como Tokio está cambiando definitivamente el significado de la arquitectura en la sociedad, así como el significado de la profesión de arquitecto. Los que quieren hacer su obra solamente por el gusto de hacerla son más raros cuanto más jóvenes son, y están surgiendo arquitectos que se consideran a sí mismo artistas que crean obras de moda como objetos comerciales o de publicidad a las que consideran arte. Sea cual sea la voluntad de los arquitectos, la arquitectura se está convirtiendo en una creación de modas, de composición de diseño; y los arquitectos en diseñadores de moda. Se puede decir incluso que está avanzando automáticamente la *descomposición de la arquitectura*, por razones comerciales y por la demanda social. Voy a citar un ejemplo típico.

Hace aproximadamente dos años se me pidió el diseño de un restaurante en Roppongi.¹ Como era de esperar, el

¹ Roppongi: Barriada de Tokio considerada como la más moderna y sofisticada (N.T.)

cliente era un joven promotor. Ahora bien, lo que se pidió al principio no era un restaurante sino un pequeño hotel. Lo que pasó es que poco antes de acabar el anteproyecto se canceló la compra del solar colindante, muy poco antes de firmar el contrato, cosa bastante frecuente en el centro de la metrópoli. No se podía construir un edificio elevado en el solar de que se disponía, por lo que se modificó de repente el proyecto, pensándose en un restaurante. Tan sólo dos semanas después de decidirse el cambio, se presentó la solicitud de confirmación de construcción y al cabo de cuatro meses ya estaban terminadas las obras. No hubo tiempo ni para pensar el proyecto. Ya de entrada se determinó el volumen de la obra a realizar calculando aprovechar al máximo el solar, que tenía una configuración compleja, aplicando las limitaciones legales tanto en cuanto al volumen permitido como a la altura. Por tanto, en estos casos, lo único que le queda al arquitecto como trabajo a realizar, es saber qué tipo de cubierta se debe disponer ocupando todo el volumen, y qué tipo de espacio se crea en el interior. Además, el restaurante no tenía que construirse pensando en que durara mucho tiempo, ya que una vez conseguida la compra del solar colindante estaba previsto volver al proyecto inicial de construir un hotel.

Teniendo en cuenta estas condiciones, la arquitectura era suficiente con tal que fuera una cabaña-tienda. De hecho, se estudió la posibilidad de levantar unas carpas, pero por muy provisional que se pensara, legalmente no había gran diferencia en proyectarlo para que tuviera una mayor duración excepto si se demolía en un plazo inferior a un año; aunque se hiciera una carpa para dedicarla a res-

taurante hacía falta, no sólo protegerse de la lluvia y el viento, sino también tener aire acondicionado con las instalaciones correspondientes, todo lo cual hacía que no hubiera una gran diferencia, desde el punto de vista del costo, con construir un edificio normal.

El edificio construido al final se parece a una cabaña-tienda provisional; pero en realidad, tiene el almacén de acero y un techo metálico que lo cubre, y da la sensación de ser un almacén. En el interior de este restaurante llamado “Nómada”, innumerables paneles de malla de aluminio desplegada y trozos de tela metálica flotan como nubes, y el techo pintado de azul hace pensar en el cielo. Todo ello nos remite a los carromatos del sudeste de Asia, donde bajo una tela desplegada muchas personas comen y beben. Justo cuando iba a empezar el proyecto fui a ver el edificio de la Hong Kong and Shanghai Banking Corporation y quedé terriblemente impresionado, al ver allí yuxtapuestos el ambiente artificial sumamente inorgánico y tecnificado del edificio y los carromatos que había a sus pies en su estado natural y primitivo, viniéndome la idea que no estaría mal que apareciera un carromato metálico en medio del elegante barrio de Roppongi.

Pero el restaurante se cerró cuando todavía no había pasado un año desde su inauguración, quedando expuesto al peligro de ser demolido. Aunque la causa directa fue el fallecimiento por enfermedad del cliente, en el fondo fue porque el solar donde se construyó fue objeto de la especulación. Incluso los gastos de construcción, que superaban los cien millones de yenes, equivalentes tan sólo al pre-

cio de costo de uno o dos *tsubo*,² no eran nada en comparación.

El *Restaurante Nómada* resultó ser un trabajo que me hizo perder el tiempo tontamente, pero me hizo reflexionar sobre el gran problema que encierra el modo de existir de la arquitectura en el espacio urbano hoy día.

En primer lugar, pienso en que al cuerpo nómada que flota por el medio urbano de hoy día, el aspecto provisional de la cubrición de este edificio le proporciona sensación de confort, cosa que no se obtiene con la arquitectura monumental que perdura. Tal como he dicho antes, aunque se diga provisional, el *Restaurante Nómada* tenía la misma estructura física que cualquier otro edificio de los que perduran. Por lo tanto se podría decir que su provisionalidad reside en la expresión instantánea de su cubrición transformada en una mera piel que hace pensar en una tienda-cabaña o en un almacén. Normalmente en la arquitectura se manifiesta vivamente el deseo del cliente o del que la utiliza, a través de sus formas y materiales. De la misma forma se genera en la arquitectura una completa cosmología para constituirse como cuerpo propio, y la expresividad y carácter demostrativo que quiere revelar la propia existencia de la monumentalidad. Y estos conceptos presionan y marginan al cuerpo nómada. Pero por el contrario, esa cubrición provisional e instantánea que no te exige nada, como las vallas provisionales que hay en las obras, parece que aporta al cuerpo un confort refrescante.

² Tsubo: Unidad de superficie equivalente a unos 3,3 metros cuadrados (N.T.).

Me gustaría que pensasen ustedes en las numerosas obras actuales que están llamando la atención de la crítica. Por mucho que éstas muestren un aspecto dinámico, al compararlas con nuestro cuerpo, ¿no son casi todas ellas extravagantes y al mismo tiempo rechazan con descaro al cuerpo? Por ejemplo, el *teatro Karaza*, realizado por Tadao Ando, es una construcción provisional; sin embargo muestra una estructura defensiva, concluyente y simbólica, como una fortaleza, situándose en el polo opuesto de lo que yo concibo como provisionalidad.

Un espacio para las imágenes

El verano pasado se realizó una representación de teatro Noo en el *Restaurante Nómada* organizada por la Asociación Hashi no kai. No la pudimos ver porque estábamos ausentes. Aunque el espacio no nos parecía pequeño para restaurante, al disponer el escenario y una pasarela provisionales, quedó ocupado casi en su totalidad. Como el techo era muy alto como en una sala de teatro, la estrechez del local vino a ser una ventaja, y por lo visto la representación tuvo bastante éxito, de manera que aunque estaba prevista para una sola noche, se prorrogó otra.

Al atardecer del día de Tanabata³ la obra de Noo “Tenko” que se representó en el local del restaurante ro-

³ Día de *Tanabata*: Es una de las fiestas más famosas del Japón y se celebra el día 7 de julio. Corresponde a la leyenda de origen chino según

deado de placas finas de metal que reflejaban la luz con tonos plateados mate fue emocionante, ya que se transmitía directamente al público: en la primera escena, el sentimiento complejo del anciano padre; y en la segunda, el alegre baile del espíritu del muchacho muy contento por haber encontrado su tambor. Dado que era en Roppongi donde estaba el restaurante, habrán sido muchos los que hayan presenciado, por vez primera, una representación de Noo y se hayan emocionado con ello. Era una nueva experiencia en la que se podía percibir desde muy cerca a los actores, sus movimientos, respiración, el tono de su piel, el sudor que transpiraban, el ruido que producían los trajes, etc. Seguramente una de las causas que facilitó esta proximidad fue la ausencia del falso techo en el escenario que separa, simbólicamente, el escenario del público como los que hay habitualmente en el teatro Noo.

El hecho de que se estableciera una relación viva con el espectador fue un punto de mucha importancia para Zeami, fundador del teatro Noo, pero esa relación se suprimió durante el Período Edo. La representación del Noo va evolucionando de acuerdo con las circunstancias a través de la relación mutua entre cada escena, alcanzando su máximo “hana” (clímax) al final. En ese sentido, creo que se ha conseguido recuperar la fuerza original del Noo tras la experiencia de esa noche, en la cual se suprimieron las barreras y el espíritu del muerto hizo su aparición en medio del bullicioso barrio de los jóvenes. (Kimiko Mochida, *Hermes*, diciembre, 1987)

Seguramente el espacio provisional y vulgar de este restaurante se superpuso al espacio de representación sagrado

la cual dos estrellas enamoradas que viven en los extremos de la Vía Láctea se encuentran solamente una vez al año, precisamente ese día. De aquí viene la tradición de que sea ése el día de los enamorados (N.T.).

del Noo sólo durante un momento, y como consecuencia, habrá descompuesto la formalidad del Noo normal y habrá hecho sentir su fragilidad. Pero lo que no se me quitaba de la cabeza viendo el vídeo de la representación era la presencia de la cubierta. Visto por fuera, este edificio está cubierto por una filmina, sin revelar su presencia, como si de un almacén se tratara; pero una vez dentro, es totalmente evidente que lo que separa claramente el espacio interior del exterior es también esta filmina. Si se quitara, lo invadirían los ruidos de los coches que corren por la autopista que está delante, y las luces chillonas de neón. No sólo no se podría pensar en la representación teatral del Noo, sino tampoco en el negocio de un restaurante. Sin embargo, a pesar de todo, la filmina del *Restaurante Nómada* no puede ser otra cosa que una cubrición provisional destinada a interpretar, en ficción, un espacio exterior semejante al de los carromatos, lo cual es semejante al telón negro que hace posible que las imágenes proyectadas sobre él sean bonitas. Podremos decir por primera vez que hemos descubierto la arquitectura de hoy, cuando las imágenes empiecen a brillar bellamente aunque se quite el telón oscuro, o sea cuando el espacio ficticio se asimile a la inundación de coches en las autopistas, o al mar de neón de alrededor flotando entre los cuerpos como una visión. Precisamente ese tipo de arquitectura es el que está pidiendo un cuerpo androideo hoy.

Una filmina basada en la actuación

Teniendo como premisa la relación actual entre el cuerpo y la arquitectura ¿cómo puede ser la filmina de la arquitectura? Me gustaría replantear la arquitectura a partir de la cuestión de cómo cubrir el lugar donde la gente actúa, lo que puede ser que no tenga una relación directa con el debate del postmodernismo en torno a la arquitectura, ni tampoco con otras discusiones respecto a la dispersión o la desestructuralización. Sin embargo me atrae, y me parece que es un tema esencial. He venido ocupándome de ello cada vez que se me ha presentado la oportunidad de hablar de diseño en la Universidad o en los talleres académicos de trabajo en el extranjero con jóvenes arquitectos. Por ejemplo, respecto a la cuestión de la vivienda, cada uno de los participantes compone los lugares de actuación que le parecen más importantes sólo con los muebles. Sobre el simple suelo se forman, sólo con muebles, pequeños centros apropiados para diferentes funciones, como comer, dormir, descansar, conforme a la postura y el modo de reunirse. Sólo con la colocación de los muebles ya se pueden imaginar bien los gestos y la manera de reunirse de la gente, ya que los muebles reflejan la manera de ser de las personas. A continuación se van añadiendo los elementos necesarios alrededor de los muebles, que pueden ser elementos arquitectónicos como un pedazo de pared, una columna, una parte del techo, una ventana, o aparatos de iluminación, electrodomésticos como televisión, audiovisuales o aire acondicionado. Los diversos objetos empiezan a flotar libre y suavemente por el espacio de alrededor de es-

tos muebles. Estos centros, pequeños y blandos, se van uniendo gradualmente en conformidad con el grado de la relación respectiva entre ellos. Sin embargo, aún en esta fase, se evita hasta el último momento la introducción de la estructura como trama homogénea. Para que estas actuaciones se engloben finalmente en un espacio, hace falta un sistema para ordenarlas razonablemente, pero a ser posible limitándose a algunos cambios arquitectónicos parciales. Se intenta no mostrar la imagen total de la obra arquitectónica hasta el final. En otras palabras, se trata de ver si somos capaces de crear una arquitectura partiendo sólo del interior, sin estar determinados por el exterior.

Sin embargo, el intentar hacerlo en la realidad es mucho más difícil de lo previsto. Sorprendentemente, incluso los estudiantes que acaban de empezar la carrera de arquitectura, ya desde el principio están determinando la arquitectura como un objeto desde el exterior, con conceptos arquitectónicos preconcebidos. Cuando de pequeños aprendemos la palabra “casa”, ya hacemos coincidir el aspecto exterior de la casa con la imagen de ella. La casa ya existe como algo para ver y para mirar, considerándola como algo que está fuera y no como algo en cuyo interior nos encontramos.

En una ocasión organicé un taller sobre este tema en la universidad de Rotterdam. Una de las participantes era una mujer con bastante experiencia práctica. Entendiendo bien el propósito del taller, se puso a trabajar durante una semana en la realización de una casa proyectándola desde el interior, y continuó haciendo bocetos muy fieles al ejercicio propuesto. Para ella la imagen de la arquitectura era

algo así como una cuna en los brazos de la madre y así, sus bocetos mantenían una forma indefinida como si fueran espuma que va hinchándose. Se trataba de una casa en estado diluido en el cual una piel muy delgada sostenía difícilmente el espacio que fluye, como si fuera un huevo cubierto sólo por su membrana interior sin la cáscara. Pero a partir de aquí, no pudo dar ni un paso más. Después de estar pensando dos o tres días todo el tiempo en ello, tiró de repente el cuaderno con sus bocetos, exclamando que no entendía nada en absoluto y con una expresión en el rostro próxima al llanto. Para mí fue un momento emocionante. Era el resultado natural, al continuar pensando con honestidad. Era necesaria la intervención de un orden racional de la arquitectura para que ésta, en el estado diluido, se convirtiera en una arquitectura que dispusiera de forma, endureciendo su piel. Era indispensable la intervención de la globalidad, la racionalidad, el sistema estructural, etc., como elementos de los cuales la arquitectura tenía que disponer como “*arquitectura*”. Pero era obvio que en cuanto intervinieran estos elementos, todos sus esfuerzos se iban a quedar en nada.

Precisamente en este dilema se revela el egoísmo y la contradicción esenciales de la arquitectura. Fue un momento sumamente breve, pero me hizo cuestionar la relación existente entre el orden arquitectónico basado en los conceptos racionalizados de Occidente y la arquitectura en la cual se iba extendiendo el cuerpo individual.

El orden clásico de la arquitectura

No hay ni que decir que lo que ha dominado el orden arquitectónico de Occidente, desde la época grecorromana hasta la arquitectura moderna, ha sido el sistema arquitectónico clásico, en el cual se intentaba determinar la composición arquitectónica basándose en un orden geométrico, teniendo como modelo el cuerpo humano. Esto se ha explicado repetidamente, basándose primero en Vitruvio y perfeccionado posteriormente por aquellos libros de Alberti, Palladio y Serlio. Es un orden estático dotado de un eje central fuerte en cuanto al plano horizontal y un orden claro que se divide en tres partes, que son base, cuerpo superior y cuerpo intermedio. Es un orden comparable a la música tonal compuesta por armonía, melodía y ritmo, en la música clásica que ha venido dominando en Europa.

Justo a principios de siglo, cuando Schönberg propuso una música de doce tonalidades intentando cambiar el orden estático, en la arquitectura moderna también se insistía en la descomposición del orden arquitectónico clásico cambiándolo por la combinación de los planos horizontal y vertical abstractos descubiertos en la pintura moderna, con el cubismo. Sin embargo, dicen que las obras de los dos arquitectos principales que defendían estas ideas y que influyeron de forma aplastante en la arquitectura de este siglo, Le Corbusier y Mies van der Rohe, aunque estaban compuestas por elementos geométricos claros y simples con la utilización de nuevos elementos como la pared totalmente blanca, los forjados de hormigón armado, o los armazones de acero y de cristal, encerraban detrás la intensa sombra

de la arquitectura clásica. En el caso de Mies van der Rohe, su plano estático, de centralidad cada vez más intensa, era un retorno total al concepto del plano de la arquitectura clásica; en el caso de Le Corbusier, podemos percibir la influencia del clasicismo en el trazado regulador, en la aplicación de la proporción áurea que él mismo denominó módulo y en “la coincidencia proporcional entre su villa y la de Palladio” (C. Rowe, *Manierismo to kindaikenchiku [Manierismo y la arquitectura moderna]*, traducido por Y. Matsunaga & T. Ito, Ed. Shokokusha). Ciertamente, al compararlas con las obras de Rietveld, arquitecto vanguardista contemporáneo, las obras tanto de Le Corbusier como de Mies son mucho más conscientes de la “arquitectura”, frente al método de Rietveld de aplicación del método pictórico al tridimensional, usando todos ellos la composición por planos abstractos. Sin embargo, tanto en Le Corbusier como en Mies la proporción y el ritmo del eje que enlaza con la arquitectura clásica estaban ocultos tras su faceta abstracta, hasta que fueron puestos de manifiesto por C. Rowe. ¡Quién podría imaginarse la Villa de Palladio cuando se viera aparecer de repente entre las paredes hechas de ladrillos tiznados de hollín, la refrescante cuadrícula hecha de acero y de cristal de Mies, o los cubos totalmente blancos hechos de hormigón de Le Corbusier! Aunque hoy día nuestros cuerpos están muy acostumbrados a la vida en el espacio rodeado de superficies blancas y abstractas de acero y de cristal, hace unas cuantas décadas seguramente esto debió de ser algo increíblemente impactante y ficticio para el cuerpo. Lo que tenemos que reconocer firmemente es que la finalidad que tenían estos dos archi-

tectos no consistía en la introducción en sus obras del orden clásico, sino que lo utilizaron como medio inevitable para introducir un nuevo concepto del espacio en la sociedad y sistematizarlo. Si se hubiera invertido este orden, su arquitectura habría quedado en un mero conservadurismo.

En el último capítulo de *Genealogía de la Arquitectura Clásica*, John Summerson dice que la importancia del módulo en Le Corbusier “consiste en que formó parte de la base espiritual de la persona que lo creó, al igual que lo eran otras muchas teorías de arquitectura”. Y dice que gracias a la obtención de tal método, fue posible la libertad de forma o la búsqueda de racionalización, como se observa en la *capilla de Notre-Dame-du-Haut*, en Ronchamp.

“Intentar llevar las cosas con racionalización”, ése es seguramente el último pero no el menos importante legado del clasicismo a nuestra arquitectura. Por llevarse a cabo racionalmente las cosas se frena pero se estimula al mismo tiempo la creatividad. Precisamente éste ha sido el método que se ha utilizado siempre para la creación arquitectónica y lo seguirá siendo.

Sin embargo, me parece que en la confusa ciudad de hoy día tenemos que dudar, incluso, del orden con que “se intenta llevar las cosas racionalmente”.

El Pao de la muchachas nómadas de Tokio

Hace unos años hice un modelo de viviendas denominadas *Pao de las muchachas nómadas de Tokio*, para una exposición que se celebró en unos grandes almacenes de Shibuya. Precisamente la muchacha que vive sola y que vaga

por la inmensa llanura de los media llamada Tokio, es la que más disfruta de la vida de esta ciudad, pero, ¿qué es una casa para ella? El concepto de casa para ella está desperdigado por toda la ciudad y su vida pasa mientras utiliza los fragmentos de espacio urbano en forma de *collage*. Disfruta de la comida y comenta cosas en los restaurantes o cafés bar, obtiene nuevas informaciones en los cines o en los teatros, examina bien la ropa en las boutiques y mueve su cuerpo en un club deportivo. Para ella, el salón es el café bar y el teatro, el comedor es el restaurante, el armario es la boutique, y el jardín es el club deportivo. La muchacha nómada deambula por estos espacios muy de moda y pasa la vida cotidiana como en un ensueño.

Su vivienda es una tienda-cabaña, o sea el pao, que se puede trasladar de un punto a otro, y en cuyo centro está colocada la cama y otros tres muebles a su alrededor:

1. El mueble inteligente: Un dispositivo para colocar y guardar el aparato destinado a obtener información de lo que ocurre en la ciudad y almacenarla. Es una cápsula de información para navegar por la ciudad.

2. Mueble para el coqueteo: Una combinación de tocador y armario ropero. El espacio urbano es un escenario y antes de subir a él, ella tiene que maquillarse y arreglarse.

3. Mueble para la comida ligera: Una combinación de una pequeña mesa y de un armario para guardar la vajilla y los utensilios necesarios para comer. Lo que le espera a la muchacha nómada al descender del escenario es un pequeño pao frío y poco acogedor. Debajo de esta tienda-cabaña donde llegan las luces de neón, la muchacha se acuesta después de haber sorbido la sopa de fideos, sola.

Tanto los muebles como el pao de la muchacha nómada están hechos de una película translúcida, igual que la ropa que cubre suavemente su cuerpo. Desde el punto de vista de su cuerpo, tanto los muebles como la habitación y la casa, e incluso las fachadas y las calles, no presentan grandes diferencias entre sí. Todo ello no son más que películas que van extendiéndose de forma similar.

Pero lo que crea a duras penas la imagen total de la casa uniendo los espacios ficticios de la ciudad, no son sólo las muchachas nómadas. A estas alturas, todos los habitantes de las ciudades grandes están obligados a disfrutar, sin más ni más, la vida de tipo *collage* basada en tal experiencia simulada. Los actos que se deberían realizar dentro de la vivienda se van extrapolando al espacio urbano, a la vez que se fraccionan y nos atraen de forma más diversificada, más especializada, más individualizada, y con menos sentido de la realidad. Por supuesto no solamente el salón de té y la lavandería, sino también los restaurantes de comida rápida, las tiendas de comida para llevar, los supermercados y hasta las saunas, están intentando usurpar a la vivienda espacios tales como la sala de estar, el comedor, e incluso la cocina y el cuarto de baño; y si exageramos un poco, se puede decir que como sigamos así, para una vivienda bastará sólo con que haya un televisor y una papelera grande al lado de una cama. El espacio urbano está absorbiendo al de la vivienda de tal manera que es posible imaginarse tal cosa. La mesa del comedor donde se reunía antes la familia, resulta que ahora es donde se debería encontrar la familia con alegría. Pero en realidad, la familia reunida así, lo que hace es irse a un restaurante de la ciudad. Y se portan

como si fuera la mejor familia confirmando su existencia ante los ojos del público.

De esta forma los habitantes urbanos, simbolizados por las muchachas nómadas de Tokio, visten ropas metálicas por su sensación corporal androidea y reaccionan ante el espacio con más intensidad que lo que se ve en las pantallas. Nuestra piel, sin darnos cuenta, empieza a percibir las materias inorgánicas y artificiales como el metal o el plástico con más naturalidad que las materias naturales. Asimismo empieza a percibir el espacio ficticio e imaginario como algo más comfortable que el espacio real. La ciudad recurre a tal cuerpo androide, ofrece un espacio experimental, simulado, fragmentado y cada vez más cerrado, y sigue formando androides adecuados para este escenario.

Esto no se limita solamente al espacio comercial de la ciudad. Lo mismo ocurre en la vivienda urbana. Los fragmentos de la casa, realizada estratégicamente en los espacios comerciales, se reexportan de nuevo a la vivienda y empieza a formarse la casa como un *collage* del espacio simulado. La casa también se está fragmentando en mil pedazos. Los pisos piloto de los constructores de viviendas muestran de forma representativa el aspecto de la casa, y cómo se ha convertido en un lugar donde se reúnen sólo los deseos. Incluso dentro de la casa las personas tienen que comportarse como si fueran unos actores, o si no tienen que actuar como espectadores. Y los androides que interpretan en un escenario llamado ciudad, siguen interpretando también en otro escenario llamado casa; y al final, agotados, no tienen más remedio que encerrarse en su habitación, víctimas de autismo esquizofrénico. Cuando se

les pide a los estudiantes de arquitectura que diseñen una casa que consideren ideal para ellos mismos, resulta que un número inesperadamente alto de ellos las diseñan por debajo de la tierra o sin ventanas. Este hecho indica de una forma muy reveladora lo dicho anteriormente.

Arquitectura en estado de fusión

Nosotros, que ya tenemos una sensibilidad corporal como la de un androide, no volveremos jamás al mundo real. Cualquiera que sea nuestro entusiasmo nostálgico por un retorno al pasado, la casa que sobrevive en nuestra memoria no es más que una imagen ilusoria, como aquella que flota en el mar en la película *Solaris* de Tarkovski, o la casa fantasmal que flota en la catedral medieval en ruinas.

Para curar el cuerpo, caído en un autismo esquizofrénico, ¿no es necesario que quitemos la pared que separa el interior del exterior? Hace falta producir una corriente de aire entre el espacio real y el ficticio. Este último va creciendo desde el interior, delimitado sólo por una fina capa, y no se debe intentar someterlo a un orden arquitectónico, sino que hay que dejarlo flotar en estado de fusión en medio de la realidad. Se trata de generar un espacio como fluido, en el que se sucedan incesantemente movimientos de ida y vuelta entre la ficción y la realidad. Para mí, el espacio ideal de la arquitectura es el que me hace sentir que estoy siempre dentro de él. Para realizarlo como una nueva *arquitectura*, haría falta describir algún otro sistema que supere el orden y racionalidad arquitectónicos del clasicismo.

LA CORTINA DEL SIGLO XXI

Teoría de la arquitectura fluida

1) Desde lo alto del cielo de Marruecos

DURANTE estos últimos seis meses he visitado Marruecos en dos ocasiones. Hace casi veinte años tuve la oportunidad de visitar Casablanca y Marrakech. La ciudad de Casablanca se ha modernizado, como era de esperar, en tanto que Marrakech apenas se ha transformado. Sobre todo la plaza Jemaa el Fna, animada por juglares, se ha mantenido prácticamente sin cambios como si el tiempo se hubiera congelado. El encantador de serpientes hacía los mismos números, los muchachuelos pedían dinero como antaño y los recuerdos que se vendían en la Medina, al lado de la plaza, seguían siendo los mismos. Viniendo de una ciudad como Tokio, donde todas las cosas están evolucionando sin parar, el estar inmerso de repente en una ciudad donde no se ha experimentado ni un solo cambio durante veinte años resulta, incluso, emocionante. Una vez superada la primera impresión de extrañeza, creo que nadie hubiera dejado de emocionarse al pensar que esta ciudad conserva íntegramente el espacio de otros tiempos.

No obstante, lo que más me emocionó durante este viaje fue sin duda alguna la configuración de Marruecos contemplado desde el cielo. Al ver el bellissimo paisaje que se extendía bajo nuestro pequeño avión durante las dos horas de viaje desde Casablanca a Agadir me maravillé de tal manera que me quedé sin habla, e igualmente a la vuelta. (Agadir es una ciudad de descanso situada al oeste de Marruecos en la costa atlántica, y durante la temporada de vacaciones está muy animada por la afluencia de europeos tanto franceses como españoles.)

En medio de los campos de cultivo llanos, fragmentados en porciones de color verde y pardo como un mosaico, apareció de repente un círculo verde enorme y perfecto. Conforme íbamos alejándonos de Casablanca iban disminuyendo los campos de cultivo verdes y en razón inversa iban aumentando los campos de color tierra rojiza. A veces se veían partes tan rojas que parecía que corriera la sangre. De vez en cuando se veían las carreteras trazando líneas rectas y, haciendo contraste con ellas, los cursos de agua serpenteando.

Varios surcos de agua fluían en medio del desierto sin que la mano del hombre los hubiera tocado en absoluto. Cada uno de ellos formaba grandes meandros constantemente. Ninguno describía una línea recta. Este movimiento dinámico, obediente al ritmo de la naturaleza es lo que más me ha emocionado. Según Teodoro Schwenk, especialista en hidrodinámica, este fenómeno se origina a consecuencia del movimiento del agua que fluye hacia las partes más bajas por acción de la gravedad y por el movimiento en espiral que se produce al mismo tiempo en sentido

transversal al río. En otras palabras, el agua en las curvas desciende hacia abajo porque corre del interior al exterior, regresando después a lo largo del fondo para acabar subiendo a la superficie. Este movimiento circular se mezcla con el de avanzar, formando una espiral. Es igual que lo que ocurre cuando se hace correr agua a presión por una manguera unida a un grifo, la manguera se tuerce y forma una espiral.

Schwenk no se limitó a considerar este movimiento espiral del agua como un mero problema de los fluidos sino que lo utilizó para desarrollar unos principios fundamentales de la evolución morfológica de los seres vivos. Por ejemplo, la morfología de los protozoos unicelulares como el paramecio o el *stentor polymorphus* dibuja una espiral y ambos avanzan con un movimiento helicoidal. Podría decirse pues que se trata de unos seres vivos que surgen a partir de la gelificación del agua ambiente. Este autor también afirma que las células fibrosas en forma de ramas de las algas, como por ejemplo las *spyrogires*, tienen forma espiral. Su morfología sería también una plasmación del movimiento del agua. Igualmente, tanto el modo de nadar de la serpiente de agua, con sus movimientos serpenteantes, como el movimiento de las agallas de los peces, que lo hacen como si el agua fuera una película gelificada, son expresión de la plasmación y visualización del movimiento del agua. En resumen, Schwenk en su libro *El caos sensible* afirma que existe un mismo principio que relaciona al tejido orgánico, la función y el medio que rodea al organismo.

Todavía más interesante es su teoría según la cual el mismo principio es aplicable a tejidos y organismos huma-

nos. La morfología de los músculos y de los huesos de las diferentes partes del cuerpo humano, la estructura de los intestinos, de las orejas, de la garganta, etc., dibuja la misma imagen del movimiento del agua. Se sabe que en el estado fetal el ser humano flota dentro del líquido amniótico, estando constituido su cuerpo casi completamente por agua, y en el caso de las personas mayores también aproximadamente el 60 % de su cuerpo es agua. Así pues, si me pongo a pensar en ello, creo que la teoría de Schwenk es sumamente convincente.

2) El cuerpo humano considerado como un fluido.

La figura humana según Vitruvio

La visión del mundo cambia radicalmente según cómo se interprete el cuerpo humano. Por un lado podemos considerarlo como un sólido estático simétrico y por otro como un movimiento dentro de un flujo. Según las teorías de Schwenk antes citadas, las partes del cuerpo humano son no sólo la plasmación, visualización y solidificación del flujo del agua sino que además el cuerpo humano, en el que se ha acumulado todo ello, va cambiando continuamente su propio estado. La imagen de la figura humana concebida por Vitruvio es la que se aleja más de esta interpretación.

El centro del cuerpo humano está de modo natural en el ombligo, pues si se pone la punta de un compás en el ombligo de un hombre en decúbito supino con sus extre-

midades bien separadas, los dedos de sus manos y de sus pies estarán en contacto con la circunferencia dibujada por el compás. Y además, al igual que se puede inscribir al hombre en una figura circular, también se puede hacerlo en una figura cuadrangular.¹

Si recordamos la figura humana que dibujó Leonardo da Vinci, observamos que la figura masculina con las cuatro robustas extremidades extendidas está inscrita dentro de un círculo y de un cuadrado, manteniendo una postura simétricamente estática con una expresión llena de dignidad. Tanto para Alberti como para Da Vinci, el círculo y el cuadrado son figuras geométricas perfectas que cuadrarían mejor con la naturaleza. Por consiguiente, estas figuras testimoniarían la armonía y la perfección del cuerpo humano y demostrarían una verdad profunda y esencial respecto al hombre y el mundo.

Si el modelo ideal de la arquitectura del Renacimiento se apoyaba en esta concepción estática del cuerpo, ¿en qué puede apoyarse una arquitectura que considera al cuerpo humano como un sistema de fluidos?

Por ejemplo, ¿cómo sería un espacio creado exclusivamente por una cortina? Aunque hoy día se utilizan para delimitar espacios de carácter muy formal, como por ejemplo en ceremonias, antaño se utilizaban para formar un espacio más dinámico y libre, identificándose con la naturaleza. Pensemos en la cortina dispuesta en el espacio situado debajo de los cerezos en flor. La gente se reunía con

¹ *De Architectura*, de Vitruvio. Traducido por Keiichi Morita, Editorial de la Universidad Tokai (N.T.).

ocasión de un acontecimiento tan pasajero como la floración del cerezo y extendían alfombras, eligiendo cada uno el sitio que les gustaba más debajo del árbol, y disponían cortinas alrededor del lugar del banquete, teniendo en cuenta hacia dónde caía el sol, etc. Constituía el mínimo mecanismo tendente a evidenciar de una forma visual y material tanto los hechos humanos como el devenir de la naturaleza. Era una muestra de un acto arquitectónico muy primitivo, que se había originado de forma espontánea con ocasión de un acontecimiento, y que se integraba con la naturaleza. Además era una piel que indicaba la existencia de un límite que circundaba apenas el lugar.

El espacio circundado por la cortina es semejante al de los protozoos unicelulares, en los que lo único que hay es una mera existencia, sin contar todavía con órganos o estructuras como los del cuerpo humano. En la arquitectura tradicional de nuestro país, la cortina cobra por vez primera su función arquitectónica al disponer de otros elementos arquitectónicos de apoyo tales como el tejado, que a su vez va apoyado en pilares que van alineados guardando entre sí espacios regulares. Por consiguiente, esta arquitectura presentaba una paradoja, ya que por una parte tendía a identificarse con la naturaleza, asumiendo la función de una película que englobara provisionalmente el lugar donde se celebraba un acontecimiento, y simultáneamente constituía su propio estilo con su estructuración y creación de formas opuestas a las primeras. Al mismo tiempo que se identificaba con la corriente de la naturaleza sin ir en contra de la topografía, del viento, del agua, etc., intentaba incorporarlos dentro de un mínimo formalismo perdurable.

De esta manera se ha pasado de una simple instalación a un elemento arquitectónico. Así, las cortinas que flotaban en el viento con su blancura se iban incorporando como elementos constitutivos de la arquitectura en forma de “shoji”¹ o de “fusuma”.² Por mucho que quieras seguir la corriente de la naturaleza y quieras formar parte de ella, si no se acompaña por una acción inversa que quiera fijarla e independizarla, la arquitectura como tal no puede subsistir. Pero, con todo, se puede decir que hay una diferencia abismal con el concepto que busca la coincidencia entre la geometrización total del cuerpo humano y la arquitectura, y la abstracción total de la naturaleza.

3) Arquitectura integrada en el ambiente

Las ciudades en que he vivido han sido siempre excitantes y han provocado en mí de una manera constante sueños arquitectónicos. Todo este tiempo he venido pensando que lo que realizo, mirado con un poco de objetividad, es un mero reflejo de diversos fenómenos o paisajes de la ciudad, lo cual no se puede considerar de ningún modo una actividad creativa, sino que no son más que una contemplación del espacio urbano real visto a través de un filtro, y que por eso mis obras no se pueden pensar separadas del ámbito urbano.

Dicho con otras palabras, resulta que la naturaleza no ha causado en mí ningún impacto. Por eso dentro de mí la

¹ Panel enrejado deslizante cubierto con papel opaco (N.T.).

² Puerta deslizante cubierta con cartón (N.T.).

naturaleza y la ciudad, o la naturaleza y la arquitectura han sido, durante mucho tiempo, unos conceptos opuestos. Por supuesto, algunas de mis obras se han construido en medio de la naturaleza y en dichos casos he considerado, como es lógico y natural, aquellas condiciones referentes a la naturaleza y al ambiente tales como la topografía, el soleamiento, el sentido del viento, el paisaje, etc. Pero mi arquitectura no ha tenido, por lo demás, una relación estrecha con la naturaleza. Creo que mi arquitectura se completaba dentro de un sistema independiente y que no ha estado integrada dentro de otro sistema mayor en donde estuviera incluido también el ambiente.

Sin embargo, me parece que el proyecto para el *Centro de Acogida de la Sociedad Sapporo Beer* en Hokkaido, cuyas obras se terminaron el año pasado (*Shinkenchiku*, noviembre 1989), ha ampliado un poco más mi visión referente a estas cuestiones. Aquí se partió del punto de vista según el cual la arquitectura también, después de todo, sería un elemento constitutivo de la naturaleza o del ambiente. A lo mejor dirán ustedes que es una cosa evidente, y que por qué lo planteo yo a estas alturas. Sin embargo, para mí este tema de hasta qué punto puedo abrir mi arquitectura ha sido un gran problema a lo largo de los últimos diez y tantos años.

El terreno bastante extenso y llano del *Centro de Acogida de Sapporo Beer* se encuentra en medio de la naturaleza. Cuando lo visité por primera vez era pleno invierno y la tierra estaba completamente cubierta de nieve. No se apreciaban con claridad los límites del terreno y en él no había ni siquiera un árbol. Nunca me había pasado algo pareci-

do. En la ciudad la serie de reglamentaciones que existen tales como el porcentaje de superficie a edificar, o del volumen permitido de los edificios, etc., determinan, casi de forma automática, la forma que tomará el edificio. Era obvio que aquí no era válido el método que había estado poniendo en práctica hasta entonces. Me quedé parado, lleno de estupor y medio sepultado por la nieve.

En el viaje de regreso empecé a pensar que no había más remedio que meter el edificio dentro de la tierra, ya que me parecía que no tenía sentido alguno levantar un pequeño edificio en medio de un terreno tan vasto. Siendo así que había muchas posibilidades de que el viento se llevara mi arquitectura de finas pieles, a la que llamo “metamorfosis del viento” por afán de presumir, era más seguro si la enterraba, con lo que evitaba exponer al exterior unos muros y un tejado gruesos y pesados. Así que el motivo de su realización fue completamente prosaico. Excavamos el terreno e hicimos una plaza en forma de concha, y a su alrededor se levantó el edificio subterráneo y se construyó también una pequeña colina aprovechando la tierra extraída de la excavación. Aunque el motivo era prosaico, este procedimiento me ha enseñado algo muy importante. Gracias a la colina realizada con la tierra extraída de la excavación, en este terreno llano se creó un relieve con líneas de nivel como si se dibujara una carta atmosférica con líneas de alta y baja presión. Y al igual que el viento sopla arremolinándose desde las altas presiones a las bajas, en este relieve también empezaron a producirse diversos flujos y esto hizo posible trazar flujos de actividad de las personas, de las plantas, del agua y del viento siguiendo estas líneas

de nivel. Fue fácil incorporar la arquitectura dentro de tales flujos. Es decir, se trataba de integrar la arquitectura en el ambiente como uno de los elementos que lo componen. La arquitectura no se enfrenta a la naturaleza como una entidad independiente sino que se incorpora a ella.

Razonando así, me pareció que el considerar mi arquitectura como una expresión morfológica frente al ambiente resultaba ya insignificante. Además, me empezó a parecer que este concepto puede aplicarse tanto a un ambiente natural como a un ambiente urbano. Es decir, considerar que el espacio urbano no es más que flujos de personas, coches y otros diversos objetos. Si consideramos los edificios o la vegetación como entidades, podemos percibir en torno a ellos un cierto flujo y así el agua, el aire o el ruido estarían fluyendo incesantemente por el espacio urbano. El hecho de construir unos edificios dentro de este espacio urbano no sería otra cosa que colocarme en estos flujos y situar mi obra en ese sistema de relaciones relativas.

En una ciudad como Tokio, cuando quieres diseñar un edificio, encuentras que las otras construcciones que rodean la parcela son totalmente diferentes, tanto su volumen, forma, altura, materiales de construcción o estructura, como su función. Además, normalmente no se puede prever cuándo desaparecerá uno de los edificios para ser sustituido por otro nuevo. El levantar un nuevo edificio en medio de ellos es igual que mover una ficha en el juego del “go”.³ Son actos relativos, fenomenológicos y lúdicos. Este planteamiento de proyecto es totalmente diferente en las

³ Juego japonés parecido al de las damas (N.T.).

ciudades europeas, en donde se diseña atendiendo a un contexto y se va, poco a poco, hacia un todo completo. En un juego que se repite indefinidamente, en este otro espacio urbano, ¿qué clase de contexto podríamos considerar?

Lo único que podemos hacer en un espacio relativo como el tablero del “go”, es generar una nueva relación momentánea de tensión. Se podría decir que es como si pusiéramos un palo en la corriente de un río. A causa del palo que se ha puesto, se produce un nuevo remolino en el río, y este remolino interfiere con los que había ya y termina formándose una corriente más compleja. Y precisamente el centro de estos diversos y pequeños remolinos, el estancamiento, es donde se reúnen las personas. En otro tiempo lo que ocupaban esos centros eran flores de cerezo o bien una hoguera. En la actualidad vienen a ser la televisión o los aparatos audiovisuales, es decir por donde se obtiene la información. Se puede considerar que el espacio urbano en la actualidad es la acumulación de innumerables remolinos que se van sucediendo sin cesar. Lo que tenemos que hacer nosotros es introducir un nuevo remolino entre los innumerables ya existentes, para estimular los alrededores, y provocar una nueva corriente en el espacio periférico. Así pues, ¿no nos haría falta revisar nuestras ciudades desde este punto de vista relativo y fenomenológico?...

De todas maneras, la cuestión que me preocupaba acerca del antagonismo entre ciudad y naturaleza o entre arquitectura y naturaleza, empezó a disolverse. La postura que he mantenido durante estos últimos diez y tantos años de querer abrir mi arquitectura, está culminando en el sentido de incorporar la arquitectura al ambiente.

4) La cortina del siglo XXI

Mi proyecto para unos *Barcos de medios de comunicación flotantes sobre el Sena*, para el concurso del Centro Cultural Franco-Japonés, propone una arquitectura desde los puntos de vista fenomenológico y relativo en la era de los media. Lo que forma el núcleo de este proyecto son tres barcos de medios de comunicación, es decir, equipos de emisión de informaciones. Estos barcos están flotando en el aire reflejando sus sombras sobre el Sena en constante fluir. Ellos emiten diversas informaciones a los espacios periféricos. Según las características de la información, el espacio periférico se divide en áreas para diferentes funciones como teatro, galerías de arte, cafetería, biblioteca o espacio para seminarios, etc. A fin de separar cada área, se colocan unas pantallas onduladas rodeando los polos de información. Estas pantallas sirven como separación ligera destinada simplemente a delimitar áreas donde se reúna el público, al igual como lo hacían las cortinas en otro tiempo.

Además, se alza una gran pantalla de cristal para separar el conjunto de este edificio del exterior a lo largo de la calle de delante con la materia más delgada posible, como con una película. La pantalla tiene insertado cristal líquido, a modo de un bocadillo, pudiéndose controlar eléctricamente el grado de transparencia u opacidad de cada uno de los paneles que la forman y así trazar a voluntad, en tonalidad transparente u opaca y en cada parte de la fachada, diversos motivos, tal como se hace en un gran panel eléctrico.

El eje urbano de París ejerce una fuerte influencia sobre esta área, y es el que determina y estructura elementos

arquitectónicos tales como la pantalla ondulada o el barco de comunicación; en paralelo o formando ángulo recto con este eje, se inserta un armazón en rejilla.

Los barcos de comunicación jugarán, en consecuencia, el mismo papel que las flores de cerezo (información) en otro tiempo, y la pantalla de cristal líquido puede considerarse quizás como la cortina del siglo XXI, apoyada por las nuevas tecnologías. Esta cortina se hace opaca como si se hubieran producido nubes o niebla, y también queda transparente como si aquéllas se hubieran despejado. Conforme se va haciendo transparente, lo que aparece detrás de la pantalla es el volumen sólido situado a lo largo del eje de París. La arquitectura en la que los diversos remolinos producidos se cubren con una película ligera, siguiendo la corriente incesante de las informaciones y de la naturaleza, y el hecho de organizarlos con un mínimo formalismo, constituye el concepto sobre el que descansa este proyecto.

Como he mencionado antes, en otro tiempo los hombres se dejaban llevar por la corriente de la naturaleza, en continuo cambio, creando un estilo arquitectónico abierto con una forma poco duradera. Hoy día estamos inmersos no solamente en la corriente de la naturaleza sino también en la corriente más dinámica de la ciudad. En medio de este espacio inestable y fugaz desde el punto de vista fenomenológico y relativo, también tenemos que descubrir un sistema que perdure mínimamente y tenemos que transformarlo en arquitectura. Además, en la arquitectura de hoy es imposible evadirse de la relación con el entorno, que se transforma a una velocidad acelerada con la tremenda energía de la sociedad de consumo. Por mucho que mire-

mos a nuestro alrededor no podemos encontrar ninguna base firme donde la arquitectura pueda apoyarse. Aquellas obras que van sólo detrás de los fenómenos y que se dejan llevar por la corriente, deben desaparecer enseguida. Sin embargo, aquellas obras aparentemente muy sólidas pero que dependen del estilo arquitectónico convertido ya en cliché, tampoco deberían lograr el favor de los coetáneos. La arquitectura de hoy, llena de vitalidad, podrá a duras penas resistir en la lucha contradictoria entre el estado inestable de flujo incesante y el estado estable que se llega a conseguir tras superar el primero.

En el teatro Noo, del cual se dice que es el arte en el que se consiguen las formas más perfectas, la postura de un actor muestra “la postura de ansiedad” que procede de la limitación extrema de la visión debida a la máscara que llevan y a la estrechez del escenario. La parte superior del cuerpo se inclina hacia delante, y manteniendo esta postura se alza y abomba el pecho. Dicen que al conseguir estas posturas es cuando engendran en su interior la fuerza que se necesita para rechazar la ansiedad. Así, en la danza del Noo, no se trata simplemente de moverse por el escenario sino de trasladarse adonde te lleve la fuerza que nace a partir de las posturas tomadas. Se dice que en ese momento, la danza se convierte en una “corriente de fuerzas” (*Noo* de Keiichiro Tsuchiya, Editorial Shinyosha).

Esta observación es muy subjetiva. ¿Cómo se puede conseguir una corriente de fuerzas a partir de la postura de ansiedad en un lugar llamado escenario? Un buen actor de Noo puede hacerlo con sólo su lenguaje corporal. Esto es la arquitectura de hoy.

LA ARQUITECTURA COMO METAMORFOSIS

1. Espacio blando - I

CUANDO yo iba a la escuela primaria, el jardín de la casa donde vivía daba directamente al lago Suwa. En cuanto volvía de la escuela me desprendía de los libros y me iba a pescar quisquillas y pececillos; podía echar el anzuelo desde el mismo jardín de mi casa, o bien jugaba con un barquito a motor hecho por mí mismo. En pleno invierno, iba a la escuela patinando sobre el lago completamente helado. En las noches de mucho frío, el hielo se dilataba, y recuerdo haber oído entre sueños cómo retumbaba en plena noche su sonido metálico y amenazador, como cuando estalla una mina. Al día siguiente, al amanecer, veía montones de hielo que habían sido empujados hacia la orilla del lago y que quedaban allí varados.

Sin embargo, la experiencia más misteriosa que tuve entonces, aunque era todavía un niño, fue ver el arco iris suspendido por encima del lago al final del otoño, poco antes de la época en que comenzaba a helarse. En las madrugadas, al inicio del invierno, cuando bajaba repentina-

mente la temperatura, subía al piso de arriba a contemplar desde la ventana el arco iris de tonos pálidos que aparecía hacia el oeste, a ras de la superficie del lago. Todo ello en medio de la niebla matinal. Este fenómeno se daba solamente en las madrugadas en que el cielo estaba despejado y no había viento, y duraba muy poco tiempo. Las gentes del lugar lo llamaban arco iris horizontal, ya que se extendía horizontalmente sobre la superficie del lago. Era un fenómeno tan bello y silencioso, que daba la sensación de que el arco iris, que aparecía sólo en aquella parte del lago terso como un espejo, lo hacía por el poder del dios de las aguas. Sin embargo, en cuanto comenzaba a salir el sol, cuando ya empezaba a verse el paisaje de alrededor, desaparecía el arco iris imperceptiblemente, y se veían los patos silvestres que habían llegado de Siberia, flotando sobre el agua como pequeños puntos negros.

Durante cierto tiempo me apasionó jugar a la caza de libélulas durante el verano a la orilla del lago, y también cogía sus larvas que subían a las rocas de la orilla poco antes de su metamorfosis, tras una larga permanencia en el agua azul. Las metía en una palangana, con piedrecillas mojadas con agua, que colocaba junto a la cabecera de mi cama cuando me iba a acostar. Quería que me despertaran al día siguiente, muy temprano, cuando todavía estaba oscuro, para poder observar el espectáculo del proceso de la metamorfosis de las larvas. Transcurría muy poco tiempo desde que aparecía una grieta en el dorso de la larva y ésta se convertía en imago. En medio de esa grieta, asomaba un cuerpo sólido de color blanquecino de consistencia pastosa, y progresivamente iban saliendo del caparazón el torso,

la cabeza y las patas, por este orden. Eran unos movimientos suaves y continuos, algo así como si un líquido muy concentrado fluyera produciendo remolinos. Al salir todo el cuerpo fuera del cascarón, se desplegaban rápidamente las partes correspondientes a la cola y a las alas que se extendían gradualmente, y que con el contacto de la atmósfera se endurecían. El cuerpo, de color blanquecino, tomaba una tonalidad verdinegra brillante. Así mismo, las alas suaves y blandas se solidificaban como convirtiéndose en una placa de cristal delgada y transparente, en cuya superficie iban apareciendo unas rayas negras como nervaduras. Aquellas grotescas y cómicas larvas que se arrastraban por encima de las rocas, en menos de treinta minutos, se convertían en un insecto brillante que volaba por el aire. Yo contemplaba aquella imagen, casi divina, de la libélula posada encima de su caparazón con sus alas recién extendidas y temblorosas. Contemplar todo este proceso a partir del cuerpo blando y blanquecino, era emocionante más que sorprendente.

2. Espacio blando - II

El placer de beber no consiste en olvidarse de uno mismo emborrachándose, sino en la sensación embriagadora que durante poquísimo tiempo empieza a correr por el cuerpo. A medida que envejeces, se acelera cada vez más la llegada de ese momento, quedando ambiguo el contorno de la conciencia que hasta entonces estaba clara. Es igual que lo que ocurre con el paisaje a la hora del crepúsculo en

que todo aquello que tenía forma y colorido definido, así como profundidad y textura, se convierte en una existencia ambigua y blanda diluyéndose en medio de la capa de aire color morado claro y opaco. El poco tiempo en el que el cuerpo flota, pasando del mundo transparente al mundo intransparente, es un momento dulce como el que se tiene cuando la conciencia real se aleja sin darse uno cuenta cuando se está medio dormido.

La novela corta *Romane Conti* (1935) de Ken Kaiko describe solamente la escena en que aparecen dos hombres de edad mediana sentados a la mesa en un restaurante, tomando dos botellas de vino, uno frente al otro. El autor describe magníficamente cómo se va extendiendo una atmósfera densa entre los dos hombres, un director de empresa de cuarenta años y un escritor de cuarenta y uno, conforme va haciendo efecto el vino. Este restaurante se encuentra dentro de un edificio elevado construido de acero y cristal. Al atardecer de un día de invierno, “el interior de la habitación es tranquilo, está semioscuro y tiene un aspecto parecido a una pecera de un acuario, vacío. Se levanta verticalmente un gran ventanal como un muro de cristal, y desde allí se puede ver abajo la ciudad como agazapada (...). El sol se encuentra al oeste y aunque da su calor, deslustrado en medio del humo y de la niebla, está fatigadísimo. Su resplandor no se atreve a llegar hasta la ventana. En varios puntos de la ventana aparecen ya las señales del crepúsculo. Algo que avanza inclemente, aunque dócil y blando, empieza a filtrarse con la apariencia de una suavidad opaca”. Frente al mundo exterior, que cambia sin clemencia y avanza hacia el atardecer como si fuera una secreción,

el espacio interior, hecho de acero y de cristal, no pierde en absoluto su equilibrio.

Sin embargo, cuando ellos vuelven su mirada del muro de revestimiento de cristal que rodea el espacio universal inorgánico, hacia las copas, “que parecen unas frutas hechas sólo con el núcleo de un ágata”, ya en ese espacio hecho de acero y de cristal, se está iniciando el centro de una especie de remolino que está distorsionando su homogeneidad. El corazón de ese remolino “que brilla con una tonalidad carmesí clara (...), ese rojo tiene una profundidad que no se puede expresar con palabras y parece que en ese corazón oscuro está escondido un continente, una selva o un precipicio”.

La esperanza y la tensión de estos hombres ante este *Romane Conti* (1935), valioso como una obra de arte antigua, caen en picado en la desesperación cuando gustan el vino. Al mismo tiempo, la conciencia del escritor, liberada de la tensión, se enturbia, acudiendo a su mente recuerdos febriles del pasado en medio de la niebla. El paisaje nocturno que está a la vista va superponiéndose a la imagen desnuda de una mujer nórdica con quien se encontró y pasó una noche en el barrio de estudiantes de París. La mugre del vino, de color pardo negruzco, de aquel vino denso y envejecido, comienza a manchar el cristal de la copa y termina fluyendo al espacio inorgánico como si fuera una corriente de lava que va avanzando. Y finalmente, el escritor está con su cabeza metida entre los muslos de la mujer. “La mujer pierde su forma llenando toda la habitación. Se ha transformado en la propia habitación. Y después empezó a correr por todo el cuerpo del escritor un animal hú-

medo, pequeño y astuto. Se van marcando unos puntos pálidos y húmedos aquí y allá. Todos estos puntos son magníficamente precisos y están vivos. Los puntos, en el instante que se marcan, se extienden convirtiéndose en un cálido halo, se fusionan entre sí y se disipan; y se disuelven tanto los huesos como los músculos en medio de la niebla cálida y confusa”.

El globo transparente de color carmesí que se había producido en un punto de la caja de cristal, homogénea y dura, va llenando el espacio geométrico formándose una corriente a borbotones como si fuera residuo de alquitrán acumulado en el fondo de la botella.

3. Metamorfosis constante

Es una realidad fatal el hecho de que la arquitectura tenga una forma fija, a la vez que resulta incluso cruel para las imágenes, que van cambiando incesantemente. Es igual que aquella sensación que experimentamos en el momento de transformar en palabras algún pensamiento que nos está dando vueltas en la mente y que queremos manifestar a otra persona, o al querer sustituir por palabras las impresiones visuales que están diluidas en la mente, o los pensamientos vagos que parecen paisajes difuminados más allá de la niebla matinal: palabras que pierden ya su frescor antes de alcanzar el oído de nuestro interlocutor, quedando insípidas.

El hecho de fijar las imágenes arquitectónicas y sustituirlas por formas, es como si estuviera viendo en vídeo la

imagen fija de una escena de un baile o de una competición deportiva. Naturalmente que hay instantes decisivos dentro de una serie de movimientos continuos. Al igual que el instante en que la pelota de béisbol da contra el bate o un fuerte puñetazo golpea la mandíbula, también en la arquitectura hay momentos fundamentales en los que uno siente satisfacción, si bien el diseño es un acto sobrio que necesita continuidad. Por eso, hay momentos en los que te llega hasta el fondo del corazón una sensación agradable como la que produce el sonido del bate a consecuencia del golpe que decide una victoria indecisa. También hay momentos en los que experimentas una excitación como la de un boxeador que mira a su adversario rendido tendido en el suelo.

Pero aunque sean edificios contruidos así, después de haber experimentado este tipo de emociones, al transcurrir algo de tiempo empiezan a parecer como una imagen instantánea dentro de la corriente de diversas imágenes que van cambiando indefinidamente. Aquel a quien creías que habías vencido se ha vuelto ya a levantar y permanece ahí, pasado un poco de tiempo, como si nada hubiera ocurrido.

Si las expresiones basadas en un diseño constituyen una tarea encaminada a fijar la corriente constante de las imágenes, igual que la transformación de las imágenes en palabras, la propia obra construida se podría considerar como la fijación del lugar donde se desarrollan los actos continuos de los hombres, que pueden ser incluso caprichosos, cambian con el paso del tiempo, y los cubre con un abrigo constituyendo un espacio determinado. Por consiguiente, se puede decir incluso que el auténtico aspecto de

la arquitectura es aquel espacio suave y flexible, como si fuera una película delgada, que envuelve el cuerpo humano, y lo cubre en su totalidad.

Por otra parte, la arquitectura es una presencia física enraizada sólidamente en el mundo real. También ha sido una presencia que regula y limita los actos caprichosos del hombre, capaz de dominarle. La arquitectura siempre encierra la fuerza fenomenológica del símbolo, que puede considerarse como la ampliación de sí misma. La cubierta, llamada arquitectura, cuyas dimensiones son de una escala mucho mayor que el cuerpo humano, cae sobre la gente con un peso enorme, con terrible sublimación y simbolismo. Así, el espacio blando que debería garantizar la libertad de movimientos de la gente, es fijado como un monumento pesado e inamovible, tanto corporal como espiritualmente, y comienza a existir de una manera opresiva.

Para otorgar esta fuerza sublime a la arquitectura se han formulado diversas normas desde la antigüedad. Me parece que hasta la actualidad, a la arquitectura se la ha distinguido y se ha mantenido su gloria absoluta por medio de la unión simbólica de la gente con normas tales como el orden y proporción de las columnas con sus capiteles, disposición en tres cuerpos, ejes, simetría, forma geométrica platónica, marco tridimensional cartesiano, etc. En otras palabras, puede decirse que estas normas son artificios que dan a la arquitectura, que está blanda y diluida, una forma clara, y la convierten en una presencia social, incluso egoísta.

Viéndolo así, pienso que en la arquitectura siempre hay dos acciones contradictorias y que éstas se enfrentan entre

sí. Por una parte, tiene una función que se orienta hacia un espacio fluido correspondiendo a los actos de la gente que van cambiando sin cesar; la otra es la función que se orienta hacia el monumento inmóvil, fijando la arquitectura eternamente. La primera pretende que la arquitectura siga siendo un proceso de metamorfosis en que los significados se formen posteriormente, en tanto que la segunda, por el contrario, pretende sumergirse plenamente dentro del sistema de los significados ya existentes, intentando constantemente incorporarlos dentro del orden estable.

Cualquier arquitecto habrá experimentado que la introducción de un eje en el espacio produce efectos sorprendentes. Los elementos constitutivos que estaban hasta entonces flotando de una forma ambigua por el espacio, en cuanto se introduce un eje, empiezan a disponerse por su propia cuenta a lo largo de él. El proceso, según se va componiendo la simetría, está lleno de seguridad, pudiendo considerarse casi automático como si las materias, imantadas, fueran atraídas a sus polos magnéticos.

Yo mismo he venido aprovechando intencionadamente estas herramientas de composición arquitectónica como la forma y ejes de la geometría euclidiana: el cubo, el círculo, el cuadrado, etc. Respecto a las proporciones, es seguro que también habré tomado de una forma inconsciente la arquitectura tradicional como modelo. Sin embargo, no puedo dejar de pensar en evitar al máximo el crear formas fijas. Quería conservar hasta el final el espacio como el lugar donde las acciones se sucedieran con el paso del tiempo. Es un espacio donde se siguen levantando remolinos, fluye la luz y corre el aire.

Por consiguiente, los ejes introducidos en mi arquitectura empiezan a torcerse casi siempre a la mitad del camino, y los elementos atraídos por ellos comienzan a flotar de nuevo sin rumbo en medio del espacio. Así mismo se van descomponiendo continuamente las formas geométricas del armazón, empezando a mostrar signos de destrucción. Y por el hecho de producirse estas torceduras en el espacio, se originan diferentes densidades tanto del claroscuro como del aire y empiezan a fluir lentamente la luz, el sonido y el aire. Dicho de otra manera, los ejes y los marcos que estaban medio encaminados a ordenar y fijar el espacio, para mí no son más que una ocasión para provocar un flujo suave en tal espacio. Así, una vez comienza a ponerse en marcha tal espacio como fluido, se eliminan las normas, bastando sólo con que quede su huella.

El proyecto *Instant City* de Peter Cook de Archigram en los años 60 visualiza, de la manera más fantástica, una ciudad que sirve sólo como lugar donde se suceden los actos que sobrevienen en combinación diversa de lugar y tiempo, a través de los medios de comunicación. Numerosas tiendas colgadas de globos cubren el espacio que hay alrededor de los medios de información incorporados en una caravana móvil, prestando una protección ligera. ¿No se podría decir que este proyecto grácil anunciaba, en cierto sentido, la ciudad de Tokio como es hoy? En innumerables puntos de esta estructura homogénea de la metrópoli llamada Tokio, la mayor ciudad de consumo del mundo, se están produciendo incesantemente acontecimientos utilizando una enorme cantidad de medios de información. La gente está creando, dentro de sí misma, el espacio urbano

como su propia metamorfosis, escogiendo los lugares y uniéndolos.

Es evidente que la arquitectura como monumento se está quedando reducida a un vestigio, si bien está destinada a mantenerse, de alguna manera, en una forma fija. Aunque se trate de una vivienda pequeña, cuya superficie no llegue a los 100 metros cuadrados, me parece mucho más fresca la tarea de crear un espacio como metamorfosis suave uniendo los puntos de comportamiento grácil de la gente que vive allí, que crear un monumento como esqueleto gigantesco.

4. Metamorfosis de la luz

Se pueden denominar espacios como metamorfosis de la luz, las obras creadas en la década de los 70, desde la *Casa de Aluminio* (1971) hasta el *Hotel D* (1977), con la adición de la *Casa de Kasama* (1980). Aquí el protagonista es la luz que produce un flujo en el espacio.

Lo que era común en las obras realizadas en esta etapa fue: rodear una superficie con un muro, determinar un espacio lineal en forma de tubo, e introducir en él la luz natural abriendo diversas aberturas. En el interior del tubo blanco se produjeron claroscuros porque entraban luces diferentes en cantidad e intensidad desde la parte superior y desde los lados. Así, se dibujaba un diagrama de distribución de luces de la misma intensidad, en torno principalmente de la parte que tenía aberturas. Dentro del tubo se producen unos espacios donde se suscitan las actividades

de la gente iluminados por luces de diversa intensidad, algo semejante a lo que se da en los escaparates en que hay luces enfocadas sobre determinados sitios. Si en esos lugares se disponen muebles que determinen las actividades de la gente, esta escena iluminada brillará todavía más. Y la gente irá tejiendo el espacio suave en estado diluido uniendo estos puntos de luz como si anduvieran sobre los *tobiishi* (piedras dispuestas en un jardín japonés que sirven para pasar sobre ellas). Los elementos arquitectónicos se disponen intentando interferir, lo menos posible, tanto el ritmo de claroscuro como la corriente suave de luz, transformándose así en una obra arquitectónica. Aquí, aunque hablemos de los elementos arquitectónicos, no nos referimos a aquellos elementos clásicos que van fraccionando la arquitectura desde la parte superior a la inferior como la columna, la viga, la pared o el techo, sino que son elementos neutros y abstractos que van rodeando simplemente las áreas de luz. A estos elementos, se les denominó “morfemas”.¹ Por estos “morfemas” se producen halos en las zonas llenas de luz, y tanto los elementos arquitectónicos como las personas y los muebles pierden su forma y su colorido, diluidos en medio de la luz, creándose una gradación luminosa hacia el área oscura, y aumentando así la suavidad del espacio. La luz natural va cambiando de tonalidad a cada momento, según la estación del año, la hora o el tiempo atmosférico, por lo que el espacio del interior del tubo va

¹ Morfema. En lingüística, el elemento significativo más pequeño realizado en un enunciado; pero para el autor de este artículo tiene otro significado, según se expone en el texto (N.T.).

cambiando también tanto en cuanto a la suavidad como en cuanto al color, correspondiendo con esos cambios. En otras palabras, el espacio se convierte, precisamente, en metamorfosis de la luz.

Tal espacio, como metamorfosis de la luz, formó el tubo más cerrado en la *Casa de Nakano Honcho*, aumentando la intensidad de la luz gradualmente a partir de esta obra. Y así, mientras que aquí se ven los focos de luz dentro del tubo oscuro, en la *Casa de Kamiwada* y en el *Hotel H* empiezan a superponerse entre sí las zonas de luz, estando ya en la *Casa de Kasama* el grado de luz en su cenit.

5. Metamorfosis del símbolo

Hasta principios de la década de los 80, la luz no había variado en mis obras, desempeñando un papel importante; pero el elemento “morfema” que compone la arquitectura sí que había variado. El “morfema” que se utilizaba para la metamorfosis de la luz era un elemento neutro y abstracto tal como he mencionado antes, pero con el tiempo el significado de estos elementos fue adquiriendo progresivamente un carácter simbólico. En otras palabras, se trata de coger algunos de los elementos que componen una determinada obra o una característica parcial tal como son, e incorporarlos a otro espacio nuevo, según el llamado método de *collage*. Como consecuencia, resulta que se forma un espacio en donde flotan todos esos grupos de signos con sus significados superficiales, y la gente deambula y reacciona entre estos signos y crea el propio espa-

cio, uniéndolos. Es exactamente el mismo método por el que nosotros elegimos nuestro lugar de acción en el espacio urbano.

Dentro de mis obras, se pueden considerar como metamorfosis del símbolo, el anteproyecto de la *Casa de Ogi* (1978), la *Casa de Chuo Rinkan* (1979) y los tres *edificios de PMT* (Nagoya-1978, Hakata-1979, Fábrica de Osaka-1979), etc. Por ejemplo, en el anteproyecto de la *Casa de Ogi* están esparcidos por todo el espacio los elementos utilizados en las viviendas que construyeron los arquitectos de finales del siglo XIX a principios de este siglo, como C. R. Macintosh, A. Loos, Le Corbusier, etc., o los motivos típicos del Art Decò de los años 20. Todos estos grupos de símbolos tienen el mismo valor, y el modo de unirlos varía según el comportamiento de cada individuo, pero nunca se eleva a un mismo centro como consecuencia de haberlos entrettejido. Resulta que se forma un lugar de fluido siempre llano.

6. Metamorfosis del viento

En el momento de crear una obra arquitectónica, aunque se supone que se crea a partir de un cuerpo hinchándolo desde su interior y prolongándolo, para que la arquitectura tenga estructura y forma, en algún momento hace falta dar un salto o invertir el orden de la importancia de lo interno a lo externo. Una vez realizado este salto o inversión, la arquitectura pasa al contraataque y empieza a imponer su estructura y formalismo.

La arquitectura como metamorfosis del viento es aquella en la cual la película fina que sirve como cubierta va aumentando de tamaño como si fuera un globo y termina siendo la piel externa. Los ejemplos más primitivos de este tipo de arquitectura son la cabaña-tienda y el pao mongol. En este tipo de arquitectura el interior y el exterior están separados por una tela que, en el caso de que esté bordada, viene a ser un elemento decorativo.

Aunque no sea un ejemplo tan extremo como la arquitectura construida con una tela, la vivienda abierta compuesta por columnas y vigas tiene también, en esencia, un carácter similar. Ni qué decir tiene que la arquitectura como metamorfosis del viento tiene que depender de la forma básica de tal arquitectura. Pero en lo que quiero insistir aquí es en eliminar la pesadez que oprime al cuerpo, que se deriva de la fuerza de la forma arquitectónica. La arquitectura que me gustaría llamar metamorfosis del viento es aquella que se acopla al cuerpo humano y cuya suavidad llena todo el conjunto arquitectónico, y que hace sentir una sensación ligera y refrescante, en lugar de ser determinado rígidamente el lugar de actividades de la gente por la costumbre sistematizada llamada arquitectura.

**PAISAJE ARQUITECTÓNICO DE UNA CIUDAD
ENVUELTA EN UNA PELÍCULA DE
PLÁSTICO TRANSPARENTE**

HACÍA tres años que no veía la Bahía de Tokio desde un barco, y cada vez que vengo aquí me sobrecoge una emoción que no puedo expresar con palabras, porque desde aquí se puede entrever el terrible aspecto de esta metrópoli, cosa que no puede hacerse cuando uno se encuentra dentro de ella: un número inconmensurable de contenedores que circulan de forma automática sobre cintas transportadoras, montañas de basura que se acumulan desmesuradamente, el mar sucio y diversos barcos de transporte de diferentes tipos que van por él. Todo ello te hace pensar más bien en el patio trasero de una enorme ciudad que en la parte de la ciudad que mira al mar. Los que vivimos en el interior de la metrópoli experimentamos todos los días sólo los espacios falsos, con *glamour*; sin embargo, al venir aquí, se ve la enorme energía y los artificios y espacios reales que sostienen la ficción, como si estuviéramos viendo, desde detrás, el escenario.

Sin embargo, en tan sólo tres años, la Bahía ha experimentado grandes cambios. La parte de la Bahía que está detrás de la metrópoli enorme y misteriosa como un extra-

terrestre, se está convirtiendo en un nuevo centro de la ciudad sin que nos demos cuenta. A lo largo de la zona de la Bahía que va de Shinagawa a Harumi, aparece una hilera de rascacielos, y diversas vías de acceso se extienden desde el interior hacia el terreno ganado al mar de Ariake. La isla artificial que está al lado de Yumenoshima está ya a punto de unirse a la ciudad existente a través de una serie de tuberías. ¡Y qué gran cantidad de grúas erizan esta isla artificial!

Al subirme a un pilar del puente que cruza a una altura de 120 m, me quedé sin palabras ante la enormidad de la energía concentrada en la ciudad que se está transformando. Sencillamente, me quedé estupefacto. Todo sentimiento nostálgico del pasado queda totalmente aplastado aquí. Sin duda dentro de unos cuantos años en esta isla artificial se erigirán unas cuantas decenas de rascacielos y las actividades ciudadanas se establecerán en ella como si fueran órganos artificiales de alta calidad conectados con la metrópoli monstruosa.

Lo que está naciendo aquí es un espacio totalmente nuevo como nunca jamás habíamos experimentado antes. Grupos de edificios construidos en un terreno homogéneo y totalmente seco, todos ellos perdiendo su *genius loci*. ¡El hecho de que la arquitectura se aisle hasta este extremo del entorno donde nace es incluso emocionante! No son pocas las ciudades que no tienen historia, como Houston o Atlanta. El conjunto formado por la Ciudad Académica de Tsukuba o de Tama New Town corresponden a ciudades que se crearon de una manera en extremo artificial. No obstante, la homogeneidad de esta parte de la ciudad que

mira al mar es inusual e incluso sin precedentes, dada la velocidad tan feroz y repentina con que avanza, la construcción en un terreno ganado al mar y de contornos muy delimitados. Incluso el área de la Salida Oeste de la Estación de Shinjuku, llena de rascacielos y de actividad administrativa y con características similares parece, en comparación con ésta, un paisaje tranquilo e idílico.

¿A la arquitectura aislada del entorno donde nace, le queda algo que pueda llamarse arquitectura? Aunque no tengamos delante nuestro impresionante paisaje de la Bahía, al pensar en la homogeneidad que está cubriendo Tokio en su totalidad, nos empiezan a parecer insignificantes las teorías arquitectónicas con las que tanto nos hemos obsesionado.

No ha pasado tanto tiempo desde que Tokio se ha cubierto por un vasto espacio uniforme en grado tal que es difícil de resistir, o más bien te hace incluso sentirte cómodo sin ataduras. Como mucho, esto debe de ser de hace cosa de diez años...

A comienzos de la década de los 80 empezamos a habitar en dos ciudades. Una es la ciudad como objeto material, la cual es una presencia física sostenida por objetos físicos. Desde hace mucho tiempo, estamos familiarizados con este tipo de ciudad, en la cual hay una jerarquía espacial que corresponde a la organización social ordenada en individuos-familia-comunidad local-Estado. Por consiguiente, es una ciudad que tiene un sistema de redes que se van extendiendo en círculos concéntricos y que dispone de un orden estático y estable. Se podría decir que todas las teorías urbanísticas de la era moderna se han ideado te-

niendo como premisa este tipo de ciudad como objeto material.

Frente a ello, la ciudad como fenómeno es la que surgió junto con los media filtrados en la sociedad que había venido desarrollándose repentinamente a partir del año 80. Es la ciudad como información y también es la ciudad virtual como acontecimiento. Esta última no tiene el orden de tiempo y de espacio estables que se da en la ciudad como objeto material, y es una ciudad en que tampoco hay jerarquías teniendo una expansión topológica en cuanto al espacio y al tiempo.

Ni que decirse tiene que estas dos ciudades corresponden a las dos caras de una misma moneda que no pueden ser separadas de una forma clara entre sí. Así, a lo largo de la década de los 80, la ciudad como fenómeno continuó expandiéndose, y empezó a formarse de manera gradual un espacio propio independiente de la ciudad como objeto material. Este fenómeno no se limita únicamente a la ciudad sino que va paralelo al fenómeno de la separación o independencia del significado de los objetos que aparecen en las sociedades de consumo desarrolladas. Viéndolo desde el lado opuesto nosotros, que hemos venido consumiendo solamente significados, y sustituyendo continuamente unas cosas por otras, empezamos a aplicar también este mecanismo de la sociedad de consumo a la arquitectura y al espacio urbano. Como consecuencia de ello, la superficie de los edificios que llenaban la ciudad se cubrió de una cantidad enorme de adornos, ocultando a los edificios. Este proceso abarca no solamente a las luces de neón, a diversas clases de paneles de anuncios publicitarios o a los escapa-

rates de los edificios comerciales, sino incluso al conjunto de la fachada en su totalidad que manifiesta, de una manera muy notoria, su lujo y esplendor. Podemos observar el mismo fenómeno en las viviendas de venta construidas por las empresas inmobiliarias en las que el aspecto externo está decorado con extremada elegancia. Así, el espacio urbano como conjunto ha llegado a presentar un paisaje que de día parece un estercolero, pero en donde a partir del atardecer da la sensación de que uno se ha metido en un caleidoscopio. Al atardecer, se difumina el grosor y el peso de la existencia de las cosas como objetos materiales y empieza a flotar el espacio urbano cubierto sólo por los fenómenos provocados por las luces o las imágenes, viniendo a ser el momento más atractivo en una ciudad como Tokio. Es el momento en que el cuerpo se embriaga y se disuelve en la ciudad como fenómeno. El cuerpo, que se resistía a ser consumido, está a punto de ser tragado, sin darse cuenta, por la ciudad sin sustancia.

La ciudad como fenómeno es una ciudad sin tiempo y sin lugar. Este tipo de espacio urbano puede decirse que se caracteriza por tener: homogeneidad, transparencia, fluidez, relatividad y fragmentación. Todo el espacio es neutro, sin sombras, seco, inodoro y homogéneo. Es un espacio enrarecido y transparente que no te hace sentir ni el grosor ni el peso de las cosas. Es un espacio pasajero que va fluyendo incesantemente y en el que un signo da a luz al signo siguiente. Es un espacio relativo en el que está siempre preparada la alternativa que se puede copiar, y es un espacio fragmentado que no puede contener un cosmos cerrado tanto en cuanto al espacio como en cuanto al tiempo.

Vemos el modelo más típico de tal espacio en los *convenience stores*.¹ Las estanterías están llenas de toda clase de artículos necesarios para la vida cotidiana, no habiendo entre ellos una diferencia de categoría aparente. Tampoco hay una decoración lujosa y en ellos la distinción entre los artículos caros y baratos sólo se nota en el precio. Los alimentos perecederos están recubiertos por una película de plástico transparente y por este hecho están homogeneizados y relativizados. Todos ellos, por estar envueltos por esta película fina y transparente, pierden la materialidad vivida y se convierten en algo neutro y abstracto semejante a un signo. La película transparente originalmente tenía la misión de preservar la frescura, pero ahora desempeña un papel mucho más importante, estableciendo una homogeneidad que garantice la igualdad en el proceso de selección.

Sin embargo, todas estas características: homogeneidad, transparencia, fluidez, etc., son las que buscaba la arquitectura moderna a principios de este siglo. Por ejemplo, la homogeneidad está expresada simbólicamente en el concepto del espacio universal y en la estética de “*Less is more*” de Mies van der Rohe. La *neutral grid*² basada en el armazón de acero es el espacio que encarna este concepto de la homogeneidad. Asimismo transparencia es una palabra sumamente importante que nos remite al concepto arquitectónico de Walter Gropius y Le Corbusier en su primera etapa.

¹ Tipo de supermercado abierto todos los días del año y las 24 horas del día, que dispone de toda clase de artículos (N.T.).

² Trama neutra.

Colin Rowe realizó el estudio analógico de estas arquitecturas con la pintura de Moholy-Nagy y Fernand Léger. En cuanto a la flexibilidad está expresada directamente en el concepto de la interpenetración recíproca de los espacios interior y exterior, o del tiempo-espacio de Giedion. Además, tanto la relatividad como la fragmentación aparecen normalmente en los métodos de *collage* de los vanguardistas rusos. Es decir que estas palabras clave indicaban un concepto estético sumamente básico que abarcaba la totalidad del arte y de la arquitectura del Movimiento Moderno.

Si es así, ¿se puede decir que la estética del Movimiento Moderno se ha conseguido en el espacio urbano basado en el consumo? Ciertamente nuestra ciudad en su conjunto es mucho más homogénea, transparente, fluida, relativa y fragmentada que el mundo de la expresión individual de la arquitectura y el arte. Da la sensación de que a nuestro alrededor está extendida, infinita, una trama invisible y neutra. Todas las expresiones fenomenológicas e individuales parecen un juego de signos transparentes dentro de ese eje de coordenadas. Por mucho que todas las obras arquitectónicas insistan en su originalidad, en cuanto que se sitúan dentro de esta ciudad empiezan a parecerse a los alimentos envueltos con esa película transparente presentes en el escaparate de los *convenience stores*. Dicho al revés, a todas las expresiones personales y fenomenológicas se les ha dado la posibilidad de su realización por estar envueltas en dicha filmina. Sin ella no se puede mantener la homogeneidad y la transparencia en esta ciudad.

Antes, cuando Mies o Le Corbusier quisieron introducir los cubos de acero y cristal o bien totalmente blancos

en las ciudades europeas, hechas de piedra y ladrillo, el espacio sobre el que se operaba era sumamente sustancial, opaco y heterogéneo. Sin embargo, hoy día las circunstancias se han invertido por completo. Precisamente el espacio en el que se trabaja es transparente y está envuelto de homogeneidad. ¿Qué clase de arquitectura podemos introducir en tal espacio? ¿Estarán garantizados todos los intentos sólo con la presencia de la película transparente? Si no insistimos en la existencia de esta película, es imposible saber el lugar que ocupa la arquitectura en esta ciudad.

La ciudad como objeto material intenta mantener la comunidad local, en tanto que la ciudad como fenómeno la va anulando con tiranía por medio de los media. La casa también expresaba una cosmología cerrada en la ciudad como objeto material. La relación entre individuo - familia - sociedad es sustituida claramente dentro del espacio de la casa por un esquema formado por dormitorios - sala de estar y comedor - vestíbulo. La sala de estar y el comedor constituían el centro del espacio de la vivienda, y las habitaciones eran espacios periféricos que lo rodeaban. Allí estaba actuando una fuerza centrípeta, que atraía a los espacios periféricos hacia el centro.

Pero en la ciudad como fenómeno cada uno de los miembros de la familia, en lugar de estar relacionados entre sí, tienen extendidas hacia la sociedad distintas redes en múltiples capas, por medio de los media. El teléfono en especial amplía la comunicación por encima del tiempo y el espacio, y es reforzado por diversas redes de transporte. Los individuos se unen entre sí por medio de innumerables redes ramificadas. El individuo se dirige de una forma di-

recta y completa hacia la sociedad, en tanto que hacia la familia lo hace de una forma secundaria. Hay un gran desfase entre la disposición del espacio residencial convencional y la realidad actual. Podría decirse que el esquema de la vivienda en la que cada dormitorio se pusiera en contacto directo con la sociedad y en la que la sala de estar y el comedor estuviera en el trasfondo como un espacio arbitrario, estaría mucho más cerca de la vida real. Así, se pierde el carácter centrípeto de la vivienda y al mismo tiempo se descompone la cosmología de la casa. Y la vivienda no tiene más remedio que transformarse en un espacio llano y homogéneo.

Sin embargo, por mucho que se arruine de hecho la familia como unidad, se mantendrá como la célula más importante de la sociedad, y tampoco desaparecerá la vivienda cosmológica y completa. Porque cuanto más se dirija el individuo directamente a la sociedad, más tendrá que quedar el espacio del salón y el comedor como un espacio simulado que simbolice una pseudofamilia. La relación que hay entre una casa elegante y decorativa y el apartamento de una sola habitación refleja fielmente la relación existente entre el espacio de la pseudocosmología y el espacio individual y aislado que ha perdido sus vínculos con la comunidad.

Las enormes instalaciones comerciales son las que proporcionan a los innumerables grupos temporales que están dispersos por la ciudad, un lugar donde mantener una relación interpersonal. Dichas instalaciones fragmentan las funciones que había anteriormente en el interior de las viviendas, las sacan al exterior, y las distribuyen por la ciu-

dad. Cafeterías, bares y restaurantes que sustituyen al cuarto de estar y al comedor, *convenience stores* que funcionan 24 horas al día y que vienen a ser como un gran frigorífico, las *boutiques* que sustituyen al armario ropero, los gimnasios que sustituyen a un inmenso jardín, los establecimientos en cadena de comida rápida y *lunch box*, como alternativas de la cocina, etc., etc. Cada uno de estos espacios atrae a la gente por encima del tiempo y de la distancia, compitiendo desesperadamente entre sí, enarbolando las mínimas diferencias que hay entre ellos, y proporcionan un espacio de comunidad momentáneo y accidental. Al igual que el cuarto de estar y el comedor funcionan como un espacio simulado para la familia dentro de una vivienda, el enorme espacio comercial en la ciudad es un fragmento del espacio simulado de la vivienda, el cual por estar envuelto por una película transparente y por ser un espacio simulado, sigue anulando el espacio que resulta ser el núcleo de la comunidad local o de la vivienda. Y así lleva unilateralmente la vida urbana de la gente hacia lo simulado. Como consecuencia, resulta que somos unos nómadas que fijamos nuestra residencia en la ciudad como hasta ahora hacíamos, pero que por otro lado montamos en la ciudad como fenómeno una casa virtual uniendo los espacios simulados. Una vida nómada sólo se puede llevar en la ciudad envuelta en una película transparente y desde el momento que nos la quitan, volvemos a la residencia fija. El nómada en la ciudad de película de plástico transparente está sostenido por este tipo de doble vida.

Por tanto, la pregunta de si le queda a la arquitectura que se ha aislado del entorno algo que pueda llamarse ar-

quitectura, puede ser sustituida por la pregunta acerca de la posibilidad de realizar arquitectura en la ciudad como fenómeno incluso cuando se le ha arrancado la película transparente. Creo que todos los proyectos concretos que hemos venido haciendo en los últimos tiempos han sido para tantear la posibilidad de contestar a esta pregunta. Han sido, a veces, proyectos de exposiciones para plasmar la imagen de la ciudad, y a veces intentos de crear una arquitectura como entidad en concreto; otras veces se trata de objetos artísticos colocados en un espacio público de la ciudad o algunos proyectos realizados a escala urbanística. En cuanto al lugar, no se limitan a Tokio, sino que también se han dado en algunas ciudades europeas o en medio de la naturaleza, lejos de la ciudad. Ni que decir tiene que las respuestas no son perfectas, pero veamos dónde reside el problema resumiéndolas.

(1) ***La Torre de los Vientos de Yokohama*** (1986)

Es un objeto luminoso que se alza en el centro de la plaza que hay delante de la Estación de Yokohama. Se trata de un proyecto de remodelación de una torre de hormigón armado (altura: 20 m) que hay allí, destinada a depósito elevado de agua y a las instalaciones de ventilación del centro comercial subterráneo. La superficie de la torre de hormigón se cubrió con espejos, se rodeó con paneles de aluminio ovalado con múltiples orificios y se dispusieron más de mil lámparas entre la torre propiamente dicha y la estructura que la rodea. Durante el día parece que es un simple cilindro de aluminio, pero a partir del crepúsculo

presenta una iluminación intermitente basada en la información que le transmite un sensor que mide el viento y los ruidos procedentes de los alrededores de la torre. Es un dispositivo que hace “visible” el ruido existente en el aire de la ciudad.

(2) ***El Huevo de los Vientos, Okawabata River City Gate 21*** (1991)

Se trata de la puerta principal de una urbanización formada por edificios de diversa altura construidos con ocasión de la remodelación del barrio de Tsukudajima de Tokio, situado frente al mar. Esta entrada está “flotando” a una altura de 4 m por encima del suelo y tiene forma de un cuerpo giratorio ovalado cuyos diámetros son de 16 m y 8 m. Está recubierta por un panel de aluminio en parte perforado; y al llegar el atardecer, se proyectan imágenes procedentes de cinco proyectores de cristal líquido instalados en su interior sobre la pantalla trasera que está instalada también en el interior así como sobre el panel perforado. Se pueden combinar cinco clases de imágenes (VTR x 2, LD *player* x 2 y TV). Se puede utilizar también como galería de vídeo al aire libre. Ahí se crea un lugar de comunicación temporal alrededor de las fuentes de información en un espacio urbano homogéneo. En otras palabras, es un proyecto destinado a confirmar que, en un mismo espacio homogéneo, se produce una diferente distribución de información.

(3) ***Propuesta para participar en el concurso para la construcción del Pabellón Cultural Franco-Japonés***
(1990)

Se trata de un conjunto de instalaciones compuestas por vestíbulo, galería, aulas para seminarios, restaurante, cafetería, etc., etc., situado a orillas del Sena en París. La información se emitirá desde tres Barcos de Comunicación que flotarán por encima de una trama uniforme que es paralela o forma ángulo recto, según desde donde se vea, con el eje urbano de los alrededores (la Torre Eiffel y el Palacio Chaillot). Según la diferente información se crean lugares de comunicación con funciones distintas, y al separarlos con pantallas se crean espacios relativos y fluidos. La fachada que va a lo largo del límite del terreno está cubierta por una pantalla de cristal líquido y se controla libremente cada uno de los paneles que la forman, pudiendo éstos ser transparentes o translúcidos. Aquí la arquitectura viene a ser un dispositivo destinado a provocar ciertos fenómenos (comunicación entre las personas y actos diversos). La pantalla de la fachada debe remedar fenómenos de la naturaleza tales como niebla, etc. Se le da el subtítulo de “Barcos de Comunicación que flotan sobre el Sena”.

(4) ***Edificio “T” de Nakameguro*** (1990)

Es un pequeño edificio de oficinas compuesto de tres plantas y sótano. Tiene forma cúbica y está constituido por un armazón de acero recubierto por cristal y paneles de aluminio. En el interior hay un atrio que hace la función de vestíbulo de entrada y al mismo tiempo llega hasta el te-

cho, comprendiendo en altura los tres pisos de que consta el edificio. En este espacio abierto están a la vista todos los elementos tales como ascensor, escaleras, tuberías, conducciones del aire acondicionado, cuartos de aseo, etc., etc., creándose así un espacio transparente y fluido que desempeña una función de relación entre diversas actividades. En la pantalla de cristal que separa el atrio del exterior están dibujados unos patrones a rayas hechos con tiras de vinilos transparentes y translúcidos. Por ello el paisaje, tanto desde el interior como desde el exterior, parece como convertido en signos similares a las imágenes de infografía, sin materialidad.

(5) **Hotel "P"** (1992)

Es un hotel con 26 habitaciones construido en medio de la naturaleza en Hokkaido. Se compone de un cuerpo lineal donde van las habitaciones y de un espacio ovalado rodeado por un muro de hormigón armado. Las dos estructuras son geométricas y forman un espacio inorgánico independiente, en cierto modo, de la naturaleza. En el espacio ovalado hay un estanque y un patio; allí el agua refleja paneles de aluminio y en el patio hay plantas que están distribuidas entre pantallas de cristal de varias capas, constituyendo así un espacio de carácter sumamente artificial. En otras palabras, se ha formado un microespacio urbano introducido en medio de la naturaleza. Los clientes, por el hecho de pasar por este espacio artificial, reconocen de nuevo el paisaje de la naturaleza como si lo estuvieran viendo en la televisión. Es, como si dijéramos, una arquitectura

a modo de instalación destinada a hacer resaltar la naturaleza.

(6) ***Habitación simulada (Sala III: Exposición Visiones del Japón)*** (1991)

Es el espacio de la exposición de videoimágenes celebrada en el *Victoria and Albert Museum* de Londres formando parte del Festival del Japón. Fluyen las videoimágenes desde más de diez proyectores de cristal líquido tanto sobre las tablas acrílicas del suelo flotante como sobre la pantalla acrílica, de 5 m de altura, y que presenta una curvatura moderada. Las videoimágenes integradas en 12 discos láser tratan principalmente diversos paisajes de Tokio: vistas de coches rodando por las autopistas, grupos de edificios tomados a vista de pájaro, el bullicio del centro de la ciudad, gentes cruzando pasos de peatones, que hablan en teléfonos públicos, o que están en un andén esperando, en hora punta, que llegue el tren tranvía, etc., etc. Son paisajes sumamente cotidianos, pero se les da el tratamiento de imágenes de infografía y se plasman en las pantallas a modo de *collage*. Los visitantes de la exposición van andando por encima de las imágenes que van corriendo y cambiando incesantemente por el suelo acrílico, y están envueltos en el espacio de las videoimágenes. Al final el paisaje caótico se funde en la corriente de agua o en el espacio de ruidos ambientales. El estado extremado de entropía que llega. El estado natural de una ciudad que está invadido por la tecnología. Y la simulación del espacio urbano como fenómeno.

(7) ***Proyecto de la Exposición de Urbanismo de Yokohama*** (1992)

Fue una de las partes de la Exposición referente a la visión de lo que será la parte que mira al mar de la ciudad de Yokohama dentro de unos decenios. Los dibujos están realizados por ocho artistas y arquitectos. Se trataba nuestro proyecto de una maqueta de un sistema por el cual se recoge información procedente de la superficie del agua a fin de crear, posteriormente, un paisaje acuático artificial. Se introducen continuamente en el ordenador central datos tales como el estado de las corrientes de las mareas, el estado de contaminación en varios puntos de la bahía, la situación de los barcos dentro de la misma, la situación meteorológica en la orilla, etc.; y desde él se emiten transformados en información visible en la pantalla tomando la forma de, por ejemplo, niebla artificial, de una cortina de agua o de una fuente. Para ello, se establecen cinco redes diferentes y se crea un nuevo paisaje a partir de la superposición de las mismas. Desaparece así la arquitectura como sustancia y queda descompuesta en diversas redes de información.

(8) ***Plan de Remodelación del Antiguo Muelle Sur de la ciudad de Amberes*** (1992)

Se trata del plan de remodelación del antiguo muelle situado a lo largo del canal que hay en la ciudad de Amberes. Había sido un gran muelle, con una longitud de unos 900 m, pero en la actualidad está terraplenado y se utiliza

como aparcamiento. Nuestra propuesta consistía en excavar el muelle (que está subdividido en tres partes) y crear en su fondo (a unos 8 m aproximadamente por debajo del nivel del suelo) una zona de aparcamientos lineal cuyo suelo está decorado por diferentes acabados. En la parte superior de este paisaje artificial se disponen edificios haciendo de puente y como “flotando” sobre el aparcamiento con sus funciones respectivas como un teatro y una galería para niños, un complejo cinematográfico, instalaciones deportivas y comerciales, cafés, etc., etc., desempeñando al mismo tiempo una función decorativa del aparcamiento. A nivel del suelo se intentará crear una arquitectura que no tenga relevancia y que sirva como dispositivo productor de fenómenos que funcione sólo como un sistema, como por ejemplo, el código de barras.

El cuerpo como conciencia puede vivir en una ciudad virtual como fenómeno, pero el cuerpo físico no puede superar ni el tiempo ni la distancia. Del mismo modo, la arquitectura como imagen puede existir en la ciudad como fenómeno, pero la arquitectura como objeto material no puede superar ni el tiempo ni el espacio. Al igual que el cuerpo está a punto de no poder soportar la vivencia en estas dos ciudades diferentes, la arquitectura tampoco puede soportar más esta contradicción. La arquitectura ha perdido la relación con el entorno donde nace; pero como presencia física, no puede flotar por el cosmos apartándose de la madre tierra. Como consecuencia de ello, la arquitectura no hace más que adornar su superficie con signos super-

fluos sin saber qué hacer con su materialidad pesada y grave que continúa como siempre tras ella.

La arquitectura en la ciudad de película de plástico transparente no se inclinará ni a un lado ni al otro, es decir, que ni puede decantarse hacia la expresión con signos pasajeros y arbitrarios, apoyada por dicha película, ni tampoco puede obsesionarse sólo con la existencia de las cosas, abandonando la misma. Así como las dos ciudades donde vivimos nosotros tienen una relación entre sí como dos caras de una misma moneda, de igual manera nos es imposible abandonar una de ellas solamente. Por tanto, la arquitectura que buscamos nosotros ahora no puede ser otra cosa más que la sustanciación de la propia película transparente, es decir, dar una estructura a esa filmina, lo que viene a ser la creación de un “dispositivo que produce fenómenos”. No se trata de existir como tal fenómeno, sino de que la propia sustancia produzca y garantice los fenómenos. La arquitectura debe ser un dispositivo que produzca paisaje, que haga visible el fluir de cosas invisibles como el aire, y que indique la actuación humana (comunicación), es decir un dispositivo que produzca programación. Aunque aquí se diga dispositivo, no se parece en nada a la máquina que buscaba el Movimiento Moderno a principios de este siglo. Es más bien una arquitectura como sistema que no posee ninguna expresión morfológica por sí mismo y que, siendo sumamente simple, puede emitir diversos significados, al igual que el “código de barras”. No me atrevo a lanzar una consigna pero, ¿no se podría substituir la arquitectura de filmina transparente por la “arquitectura de código de barras”?

UN JARDÍN DE MICROCHIPS

La imagen de la arquitectura en la era microelectrónica

La imagen visual de la era microelectrónica

CREO que la exposición de 1990 titulada “Information Art – The Diagraming of Microchips”, celebrada en el Museo de Arte Moderno de Nueva York (MOMA), fue un acontecimiento de gran significación para el mundo de la arquitectura y del diseño. Yo no vi personalmente la exposición, pero por lo que puedo juzgar por el catálogo, parece que se expusieron numerosas fotografías de microchips ampliadas varios cientos de veces, es decir, imágenes diagramáticas de los circuitos integrados que se usan en los ordenadores.

Estos microchips parecen telas delicadamente tejidas. Tienen dibujos en bellos colores aplicados sobre silicón formando patrones en retícula, pero cada imagen diagramada es diferente. En algunos chips los patrones a rayas se repiten y en otros se dividen en varios bloques, y además en cada bloque cambia tanto el color como la textura, mostrando así el aspecto de estar hechos con *patchwork*.¹ Mu-

¹ Labor a base de reunir pedazos de retales (N.T.).

chos de los chips están ribeteados a su alrededor formando cuadrados en forma de células y dispuestos como la representación de edificios en un plano. Otro chip tiene un complejo diagrama en el cual aparece una malla que sugiere una forma orgánica semejante al sistema nervioso del cuerpo humano superpuesto a una cuadrícula.

De todas maneras, estos dibujos de microchips son tejidos electrónicos que evocan el plano de una ciudad contemporánea. Un chip, que es tan pequeño que debe aumentarse varios cientos de veces para que el ojo humano pueda verlo a simple vista, puede contener millones, y más recientemente decenas de millones de transistores, siendo así que para finales de este siglo se espera el desarrollo de un chip con billones de transistores. Además, los dibujos que parecen casi planos son, en realidad, composiciones tridimensionales que tienen de diez a veinticinco capas.

Lo que me parece realmente innovador en el MOMA es el hecho de que, a través de estas fotografías de microchips, se muestra claramente la estética de la era de la microelectrónica por medio de imágenes visibles. Se ha logrado plasmar por vez primera y de un modo decisivo la imagen de la existencia de una nueva estética que substituye a la de la era de la máquina, la cual ha dominado el siglo xx.

Ya ha pasado casi medio siglo desde que se inventó el transistor, e incluso el ordenador de alta calidad ya había experimentado un progreso sorprendente en la década de los 60. A lo mejor se preguntarán ustedes cómo es que yo me refiero a la era de la microelectrónica a estas alturas puesto que hace tiempo que se pasó de lo mecánico a lo electrónico. Es cierto que ya en la época de la Olimpiada

de Tokio, al ver el sistema de reserva de billetes para el *Shinkansen*, tren bala, experimentamos en nuestra propia piel que la tecnología de los ordenadores iba a cambiar la sociedad de un modo definitivo.

Sin embargo, a pesar del enorme desarrollo de la microelectrónica, no podíamos plasmarlo en imágenes visibles claras, cosa que sí se había conseguido en la era de la máquina. En el campo de la arquitectura y del diseño, por mucho que nos imaginemos una sociedad futurista, al final no tenemos más remedio que depender de la forma de expresión visual.

Esta circunstancia se revela con claridad en las imágenes de las ciudades y de las obras arquitectónicas dibujadas sucesivamente, en poco tiempo, por el Grupo Archigram, que cautivaron tanto a los arquitectos jóvenes como a los estudiantes en los años 60. Proyectos tales como *Plug-in City* (1964) e *Instant City* (1969) de Peter Cook y *Walking City* (1964) de Ron Herron fueron visualizaciones de una utopía tecnológica generada por un sistema constituido por la máquina y el hombre que jugaba con el ordenador.

Sin embargo, estas ciudades futuras, por muy fantásticamente que fueran diseñadas, quedaban en cualquier caso dentro del ámbito estético de la máquina. Estaban constituidas por un *collage* de objetos mecánicos tales como grandes grúas, armazones tridimensionales, lanzaderas de cohetes y de naves espaciales para ir a la luna. Mirando retrospectivamente, sólo el proyecto llamado *Computer City* (1964) de Dennis Crompton traza la imagen de una red, en forma de *grid*, como si se tratara del sistema nervioso. Con

todo, incluso este proyecto de Dennis da la sensación de ser una sustitución de un circuito integrado ampliado, y configurado como el trazado del plano de una ciudad. Es decir, una simple analogía visual era la que determinaba el armazón de la ciudad.

Precisamente en ese punto es donde está la razón por la cual no podíamos dibujar del todo la estética de la era de la microelectrónica. Así como en la era de la máquina, los aviones, los barcos, los coches y sus componentes mecánicos tales como motores, tornillos y pernos, constituían por sí una imagen de la época, en la era electrónica hemos llegado hasta el día de hoy sin haber encontrado una forma visual que pueda servir para un propósito iconográfico representativo.

La forma de los objetos mecánicos expresa alguna relación causal con su función aunque sea ambigua. En el caso de los vehículos, la forma dinámica que reciba la menor resistencia del aire o del agua expresa como resultado la velocidad. El mito que afirma que la forma que va acorde con la función es la más bonita, ha dominado el mundo del diseño del siglo xx. Sin embargo, en el caso de los objetos electrónicos, no hay ninguna relación causal entre la función y la forma. Incluso en el caso de los objetos que generan imágenes o sonidos tales como los aparatos audiovisuales, la forma no insinúa la función. La enorme capacidad de los ordenadores en cuanto a memoria y cálculo no evoca una imagen formal. Lo único que hay delante de nosotros son los datos para introducir y los resultados obtenidos. No podemos ni siquiera imaginarnos la corriente eléctrica, su velocidad y su enorme volumen. Precisamente por

eso hemos venido utilizando como sustituto, incluso para “ver” la imagen de la era electrónica, la imagen de los objetos mecánicos.

Sin embargo, los microchips así colocados evocan claramente imágenes totalmente diferentes de las de los objetos mecánicos. Estas imágenes, más que formas, son espacios en los que fluyen cosas invisibles. Se podría decir que es un espacio transparente en el cual emergen diversas formas fenomenológicas al producirse el flujo. Es decir, parece que lo que es importante aquí no es tanto las propias formas que se expresan, como la visualización de la imagen de un espacio que genera expresiones.

Se ha señalado con frecuencia que el reciente diseño de los automóviles en nuestro país es producto de la era electrónica, y que no expresan una forma sólida inmediatamente reconocible como lo hacen los famosos automóviles europeos como el Porsche o el Mercedes-Benz. Los automóviles japoneses son delicados y presentan una expresión sutil y elusiva como la calima. Incluso para expresar la sensación de velocidad, no presentan necesariamente una forma aerodinámica, sino que dan la impresión de ser automóviles diseñados para circular sin ruido en un mundo sin aire. En el trasfondo de tales automóviles japoneses debe de existir aquel espacio electrónico y transparente simbolizado por los microchips. La forma sutil y elusiva como la calima, ¿no será un fragmento del diseño fenomenológico, como si fueran imágenes que surgen y se desvanecen al instante en medio de ese espacio?

La ciudad es un jardín de microchips

Un diagrama ampliado de un microchip es como una perspectiva realizada a vista de pájaro de una ciudad procesada por ordenador. Una fotografía de un área urbana, si se la convierte por medio de un efector, puede venir a ser un diagrama altamente abstracto que muestra sólo el contorno ahuecado de los edificios y de las obras de ingeniería civil, o un diagrama lleno de puntos de luz y color. El lado real del espacio urbano se borra del todo y comienza a parecer una fotografía de microchips.

Es simbólico el hecho de que emerja otra ciudad, esto es, la ciudad como microchip, cuando se borra la substancia del espacio urbano, porque la ciudad no es solamente entonces diagramáticamente análoga al microchip sino que comienza a mostrar las características que le son comunes con las del microchip. Dichas características comunes se pueden indicar con las siguientes tres palabras:

- (1) Fluidez.
- (2) Multiplicidad de capas.
- (3) Fenomenalidad.

Ya he señalado en varias ocasiones el hecho de que el espacio urbano está compuesto por objetos inmóviles tales como los edificios y las obras de ingeniería civil, a la vez que de la acumulación de diversas cosas que fluyen. Éstos son los flujos provocados por diversas actividades como el agua o el viento, o las personas y los coches, así como por diversas clases de energía o de información.

La ciudad japonesa en un principio se desarrolló aprovechando los cambios del relieve natural debidos a los di-

ferentes niveles del terreno y a los ríos y otras corrientes de agua que fluyen entre ellos, superponiéndose una red de caminos y canales hechos por el hombre. Sobre todo en Edo,² se creó un espacio urbano atractivo donde se fundían de forma armoniosa los cambios naturales del relieve del terreno y los caminos y canales artificiales. Al contemplar el “Bushu Toyoshima-gun Edo Shozu”,³ que es considerado como el mapa de Edo más antiguo que se conserva, y que representa a Edo hacia la mitad del siglo XVII, se aprecia una red de ríos, caminos y canales centrados alrededor del castillo de Edo, que se extienden como un remolino formando espirales según una configuración dinámica. Aquí se ve con claridad cómo se tuerce y curva la trama que en teoría debieran formar las calles, por la influencia del dibujo en espiral que forman las diversas líneas onduladas, lo que la convierten en un espacio sumamente orgánico y fluido. Se forma un espacio totalmente diferente del espacio urbano de Occidente en donde los patrones geométricos se imponen de forma rigurosa al relieve natural del terreno aunque se basen en él. Así mismo, al contemplar el *Edo ikkenzu byobu*,⁴ que según se cree fue pintado a principios del siglo XIX por Esaitsuguzane Kuwagata, se ve todavía mejor la configuración en espiral del espacio. El cuadro es una perspectiva a vista de pájaro, mirando en di-

² Edo: Nombre antiguo de Tokio (N.T.).

³ “Bushu Toyoshima-gun Edo Shozu”: Mapa de la ciudad de Edo, en la comarca de Toyoshima, provincia de Bushu (N.T.).

⁴ “Edo ikkenzu byobu”: Biombo con la vista panorámica de Edo (N.T.).

rección del castillo de Edo y del monte Fuji, realizada desde arriba del barrio de Fukagawa; se ven grupos de viviendas que corresponden a las mansiones de los señores feudales y a las casas de la gente común que van formando ondulaciones a lo largo de las corrientes de agua y del rico verdor. Así se comprende que allí existiera un espacio urbano vivo que fluía dinámicamente, cosa que ni siquiera se puede imaginar del Tokio de hoy.

Refiriéndose a la construcción de esta ciudad, bella como un “jardín”, en donde se combinan maravillosamente los grupos de edificios con el verdor y el agua, el señor Hidenobu Jinnani dice “que se puede interpretar como el equilibrio entre ‘la voluntad de planificación’ que es común a las ciudades desarrolladas alrededor de un castillo y ‘la adaptación flexible al terreno natural rico en desniveles’ de la meseta de Musashino. (...) No se creó una estructura urbana clara y fuerte que dominara el conjunto, sino que por el contrario se estudió con detalle, teniendo como referencia el terreno en sus delicados cambios de nivel, y se trazó un dibujo como si fuera un mosaico armonioso que encaja en el terreno distribuyendo de forma adecuada cada uno de los elementos urbanos que se han citado antes”.⁵

Por lo visto, la ciudad-jardín llamada Edo estaba formada por un espacio donde los elementos artificiales como edificios, caminos y canales se fundían con la naturaleza a cada nivel formando un único espacio. En otras palabras, me parece que la tecnología y la naturaleza estaban unifica-

⁵ Hidenobu Jinnani, *Tokyo no kukan jinruigaku (Antropología espacial de Tokio*, Editorial Chikuma) (N.T.).

das en un solo sistema, desde el nivel de la macroescala urbanística que conformaba el plan maestro de la ciudad hasta la microescala que coordinaba la relación entre cada vivienda y los jardines.

A partir de la era Meiji se fueron introduciendo en este bello espacio, donde estaban fundidos los elementos artificiales y la naturaleza, otros elementos artificiales nuevos empezando por los medios de transporte, con lo que el equilibrio se fue destruyendo unilateralmente. Sobre todo, contribuyó de forma terminante a la eliminación del sistema natural el aumento de tamaño de los edificios y la introducción de las redes de autopistas, unido todo ello al crecimiento económico repentino de la postguerra.

En el Tokio de hoy día se puede señalar fácilmente la confusión existente debida a la tiranía tecnológica y a la acumulación de diversos sistemas heterogéneos. Pero en mi opinión tiene mucho más sentido que tratemos de buscar el nuevo atractivo que existe escondido en el espacio urbano de nuestros días que quejarnos del desastre del Tokio actual y entregarnos a la nostalgia de los recuerdos que se tienen del Edo, ciudad-jardín del pasado.

En comparación con el espacio urbano de Edo, es cierto que Tokio ha perdido la fluidez dinámica del verdor y del agua. En cambio, como he dicho antes, ha aumentado repentinamente el flujo de diversas cosas artificiales. En especial, en el centro de la metrópoli están superpuestas enormes redes de transporte unas sobre las otras, a diversos niveles, desde la profundidad de decenas de metros bajo el suelo hasta arriba, en el aire. En cada uno de estos niveles, se forma una red horizontal propia de cada transpor-

te sumamente compleja, existiendo un sistema vertical que une a las redes horizontales. En diversos puntos de la metrópoli existen espacios en los que las redes de transporte forman varias capas, cosa que no se podía ni siquiera imaginar en la era Edo.

Además, lo característico es el hecho de que lo que fluye no se limita a la gente o los coches. El flujo de diversas energías o el flujo de la información están aumentando de una manera tremenda, y se podría decir que estos flujos invisibles están dominando cada vez más el espacio urbano. Nosotros no podemos plasmar este espacio de informaciones en imágenes visibles ya que no forman una red física, pudiéndose apreciarlas sólo a través de los terminales. Frente al aumento de estos flujos electrónicos y por supuesto de informaciones, el espacio urbano no tiene más remedio que ser fenomenológico. Es decir, que sobre el espacio urbano real constituido por las obras arquitectónicas se superpone otra ciudad que tiene su origen en fenómenos tales como la luz, los sonidos, las imágenes, etc. Esta ciudad fenomenológica también abarca diversas áreas, desde el espacio creado por la luz y las imágenes de una manera sumamente espontánea, hasta el espacio abstracto tejido por el entrelazado de los signos de los llamados *media*. Sin embargo la ciudad como fenómeno es, después de todo, un espacio con una función (efecto) efímera generado por el flujo electrónico invisible y no toma una expresión morfológica. La ciudad como fenómeno transforma la superficie de la ciudad real en una ciudad de ilusión cubierta por la luz, los sonidos, las imágenes y los signos. Así que si se eliminara su parte substancial, se revelaría a su espalda una

enorme cantidad de energía y la red de flujo electrónico que manipula esa ilusión.

Así pues, las características espaciales de la ciudad contemporánea son la fluidez, la multiplicidad de capas y la fenomenalidad, que coinciden completamente con las de los microchips.

Sin embargo, me parece que esto de llamar a esta ciudad “jardín de microchips” es idealizarla demasiado, porque la presencia de los objetos artificiales introducidos en el proceso de la modernización, las redes de diversas clases de transporte que ignoran el relieve natural, los canales terraplenados y, sobre todo, los grupos de enormes edificios que ignoran totalmente el flujo natural, es demasiado avasalladora. Tenemos que sacar a la luz la delicada red de flujos tapada por estas otras presencias como si se tratara de la excavación de unas ruinas arqueológicas.

¿No podríamos descubrir la estructura y el flujo natural históricos en el interior de las construcciones de la era mecánica, superponer las redes de la era electrónica y hacer que renazca todo ello como un espacio fenomenológico? Esta ciudad podrá llamarse, por vez primera, “jardín de microchips” cuando las capas superpuestas de las redes de las nuevas tecnologías que se creen y el flujo de la propia naturaleza comiencen a generar un efecto mutuo.

Arquitectura como artificio para retener y transmitir información

Si el espacio urbano actual está convertido ya en un jardín de microchips, ¿es posible materializar como arquitectura tal espacio fenomenológico?

Siempre he pensado mi arquitectura superponiéndola al jardín, lo cual quiere decir que he considerado que mi arquitectura es ella misma un jardín y no que mi intención haya sido que estuviera necesariamente integrada en el paisaje. No obstante, ciertamente, en estos últimos años he intentado en varios proyectos integrar la arquitectura en el paisaje. Y así he tratado de ocultar el volumen de los edificios o bien establecer una relación positiva entre los propios edificios y el espacio exterior por medio de la operación de quitar tierra o bien añadirla. Estos intentos eran de por sí muy estimulantes para mí; y además me ha parecido una estratagema eficaz esto de insertar un entorno natural de forma artificial entre los edificios en los espacios urbanos del Japón, en los que no se puede encontrar con facilidad un contexto entre los edificios.

Sin embargo, cuando me refiero a la arquitectura como jardín, la arquitectura que tengo en mi imaginación es fluida y fenomenológica como el espacio urbano. No se trata de una arquitectura que revele su conjunto en un momento, sino que se trata de una arquitectura en la que la gente va uniendo los espacios fenomenológicos que van sucediendo en cada una de las escenas, surgiendo al final la imagen total como un continuo de cada una de las escenas. No quería que cada escena quedara separada claramente

como las habitaciones de un edificio, sino que quería que fuera un espacio en el que unas escenas pasaran a las escenas siguientes dejando algo así como un eco, como en las películas cinematográficas en las que se repiten apariciones y desapariciones progresivas.

Se puede decir que la arquitectura en la cual la importancia descansa en la secuencia temporal, está mas próxima al espacio de los sonidos que al visual. Es un espacio donde están flotando innumerables sonidos. Por supuesto, no son sonidos emitidos al azar como los sonidos del espacio urbano, sino que son elegidos de forma que entran en una relación basada en la voluntad; mas tampoco el conjunto está controlado según una forma, como una partitura de música clásica o un jardín japonés de tipo *kaiyu*.⁶ Respecto a la elección de los sonidos a combinar, cada uno puede elegir los que desee. Por consiguiente, aunque existe el espacio musical que genera las partituras, la tarea de ir poniendo las notas por orden cronológico es diferente según cada uno. Para mí, la arquitectura como un jardín tiene esta imagen de espacio sonoro.

Sin embargo, mi primer intento de hacer una obra como un jardín, en la *Casa de Nakano Honcho* o *White U*, se trataba un espacio similar al de un jardín japonés del tipo *kaiyu* que he mencionado antes. Entre dos paredes de hormigón curvadas trazando la letra U, se creó “El jardín de la Luz”. Dentro del anillo tubular de un blanco puro, se pro-

⁶ Jardín japonés tipo *kaiyu*: Es un tipo de jardín donde el recorrido está previamente determinado, visitándose el jardín siguiendo un circuito (N.T.).

duce un espacio de luz muy rico en transformaciones, provocado por la luz natural que entra bien por la parte superior o bien por los lados. Se crea un espacio de corrientes y de remolinos utilizando el fenómeno de la luz. El usuario puede detenerse un momento, pero no cambiar de itinerario, pudiendo circular sólo alrededor del vacío central del patio. El espacio es vigoroso porque la simplicidad y la claridad del anillo cerrado hace que lo sea, lo que alude precisamente a un universo completo, es decir, a la fuerza de la cosmología, como en un jardín japonés de tipo *kaiyu*.

El *Edificio ITM de Matsuyama* recientemente acabado, podría decirse también en cierto modo que es un “jardín de luz”. Frente al interior cerrado por hormigón que se ve en la *Casa de Nakano Honcho*, se crea aquí un espacio lleno de luz suave envuelto por cristal traslúcido controlándose la intensidad de la luz con una película transparente. Los diversos elementos arquitectónicos situados dentro de este volumen de luz suave muestran su expansión tanto en sentido horizontal como vertical, manteniéndose recíprocamente su relación gradual como si fueran sonidos que flotan en el aire. Aunque la relación horizontal y vertical se mantiene, aquí decir arriba y abajo apenas tiene significado. Es decir que aquellos elementos arquitectónicos cuyo significado deriva de su relación con la gravedad como suelos, paredes y techos se han perdido, y aun suponiendo que este espacio girara 90 o 180 grados, parece que no cambiaría apenas nada el significado de este espacio. Todos los elementos arquitectónicos como pavimentos, escaleras, separaciones, etc., etc., están hechos con paneles traslúcidos de tal manera que se filtra la luz por todas partes. En el interior de este nuevo

“jardín de luz” el público, no ceñido por la gravedad, pasea escogiendo los sonidos (elementos arquitectónicos) con libertad y toma sus notas musicales.

Si la *Casa de Nakano Honcho* y el *Edificio ITM de Matsuyama* son “jardines de luz”, la *Silver Hut* y el *Museo Municipal de Yatsushiro* son “jardines del viento”. Los puntos comunes de estos dos proyectos son los tejados construidos a base de bóvedas continuas ligeras y delgadas hechas de armazón de celosía de acero, y el espacio abierto que se abre entre las columnas independientes que la sostienen. ¿No se podría considerar este espacio como un jardín que provoca corrientes de aire como si fuera viento que pasa a través de un bosque? Sobre todo, en el caso de Yatsushiro, están preparadas diferentes escenas que van variando conforme a una secuencia, empezando por el puente curvo que está construido encima de una pequeña colina cubierta de verdor, y sucesivamente el espacio de debajo de las bóvedas que proporciona una perspectiva desde un lugar elevado, el espacio de exposición con soportes que evocan un grupo de árboles que crecen al azar, el local de exposición al aire libre, que ofrece un espacio completamente diferente del lado de la entrada al museo, etc., etc. A este edificio se le otorga la función de ser un museo, pero sobre la parte que tiene como finalidad propia el de ser un espacio de exposiciones, se ha creado un jardín que tiene espacios exteriores e interiores. La gente que lo visita capta la corriente de aire y los remolinos, y andando y parándose va tejiendo el “jardín del viento”.

Empecé a tomar interés por los fenómenos electrónicos a partir de la *Torre de los Vientos* de 1986. Este proyecto

no se puede decir del todo que sea una obra arquitectónica, pero fue precursor de una serie de trabajos en los cuales se utilizaba tanto la luz como las imágenes. Aquí la intención era escoger la corriente de aire (viento) y el sonido (ruido) de entre las diversas corrientes existentes en el ambiente en el que está emplazado el proyecto, y transformarlas en signos luminosos, es decir informaciones visuales. Si lo quisiéramos expresar en pocas palabras, diríamos que se trataba de realizar la informatización del ambiente.

Exactamente la misma intención de informatizar el ambiente estaba también en el proyecto que presenté en la *Yokohama Urbana Ring Exhibit* de 1992. En este caso se trataba de convertir la información sobre las condiciones existentes en la Bahía de Yokohama en un espacio visual y sonoro a través de instrumentos como la luz, el sonido y las imágenes. El espacio de luz y sonido que se iba a producir aquí, y que debería llamarse “media park”, es otro espacio de agua fenomenológica superpuesto al de agua física real. Por lo tanto, este proyecto trataba de convertir la información en ambiente a la vez que informatizar el ambiente.

Se pregunta uno entonces cómo se puede transformar en ambiente la información para que se formalice una arquitectura como “jardín de microchips”. Por su propia naturaleza, el acto arquitectónico representa la creación de un nuevo ambiente físico y a la vez fenomenológico por añadirse la información al ambiente existente desde el principio; en ese momento, la arquitectura viene a resultar un dispositivo para emitir información a la vez que lo es de memorización. La arquitectura no debe reclamar su propia

forma física sino que debe convertirse en un dispositivo para interpretar la forma como fenómeno (ambiente).

En el proyecto para el concurso para construir la *Biblioteca de la Universidad Nacional de París* elaborado el año pasado, se perseguía conseguir hacer arquitectura como un dispositivo para controlar el ambiente. Aquí, en primer lugar, se establecía un gran local ovalado (centro) en un terreno libre que está situado entre tres edificios del campus universitario. Este local es el centro de información que transforma el espacio libre de negativo a positivo uniendo los tres edificios. En concreto es un espacio con una función en torno principalmente de la sala de lectura de la biblioteca, es decir que es un dispositivo de memorización y de emisión de información, siendo al mismo tiempo un área con una densidad muy alta de información ya que es el centro de comunicaciones para estudiantes y profesores. A continuación, se colocan dos capas de planchas a rayas atravesando este espacio ovalado, elementos arquitectónicos que componen el suelo y el tejado y que a la vez son un dispositivo controlador del ambiente, de la luz, del sonido y del calor, constituyendo un gran *louver*⁷ dispuesto horizontalmente. A través de este *louver* de dos capas, se forma dentro del local oval un lugar agradable para la lectura. Al igual que los *louvers* son unos dispositivos que dejan pasar la luz y el viento controlándolos, estas dos capas de planchas no separan el interior del exterior, sino que la intención al disponerlas es que creen un ambiente parecido

⁷ Boca de aire para ventilación a la vez que sirve como claraboya o lumbrara (N.T.).

al externo pero más confortable. Por lo tanto, en esta arquitectura está ausente el concepto de fachada. Aunque estén separados físicamente por medio de un cristal, da la sensación de ser un espacio continuo. Por una parte es un dispositivo de memorización y de emisión de información, un lugar donde los flujos electrónicos forman remolinos; por otra parte, es como un aparato de filtración de la luz, del calor (aire) y de los sonidos, un lugar donde cambia el flujo de la naturaleza. El óvalo y la raya, que simbolizan, respectivamente, cada uno de esos aspectos, se superponen formando un espacio en capas. ¿No se podría considerar este proyecto como la realización arquitectónica del jardín de microchips en el sentido de que está caracterizado por la fluidez, la multiplicidad de capas y el carácter fenomenológico, ya que además estas características se han materializado en elementos arquitectónicos tales como planchas y pantallas?

El mismo espacio en capas se está empleando en los dos proyectos que están ahora en curso en el municipio de Yatsushiro, un parque de bomberos y una residencia de ancianos. En ambos proyectos, se intenta crear un lugar como si fuera un jardín abierto situado en los alrededores, a la vez que se cumplen las funciones específicas de ambas construcciones. En mi opinión, en el caso del llamado espacio en capas, no se trata solamente del problema de constituirlo físicamente, sino que también deben superponerse sus funciones específicas como parque de bomberos sobre su función más ambigua como jardín, y hacer que estas funciones interactúen creando un jardín peculiar dentro del mencionado parque como consecuencia de su per-

meabilidad mutua, consistente en la relación transparente de las dos funciones sociales, y es la que tenemos que constituir como arquitectura materializada. En el caso de la residencia de personas mayores, la cuestión es exactamente la misma.

Los proyectos tales como el *Plan de Remodelación de la ciudad de Amberes* y el *Plan de Remodelación del Centro Financiero "Lujiazui" de la ciudad de Shanghai* intentan también crear un "jardín de microchips", pero puede decirse que es más fácil tomar la referencia de los espacios urbanos reales ya que se trata de unos proyectos a escala urbana. Empiezan a aparecer unos nuevos jardines gracias a la operación de ordenar las múltiples redes de que dispone el espacio urbano real y de otorgar una relación transparente a las redes que están formando capas.

Para mí, de todas maneras, la tarea de visualizar las imágenes de la era microelectrónica coincide con el intento de dibujar el sueño del "jardín de microchips". Se trata de intentar resolver un remolino electrónico en el espacio de la corriente electrónica, es decir, de originar un lugar de información que substituya al *genius loci* que había antes.

LÍNEAS SIMPLES PARA LE CORBUSIER

NO sé por qué pero mi actividad transcurre siempre al lado de Le Corbusier, aunque nunca voy detrás de él conscientemente. Cuando elaboro mis proyectos no soy consciente de que sea así, y sólo me doy cuenta cuando la gente, viendo mis maquetas o planos, me lo advierte.

Como arquitecto, Le Corbusier siempre ha ocupado el eje central en las obras que he diseñado hasta ahora. No es que vea cuál es mi destino final, pero siempre ha estado la arquitectura de Le Corbusier en la línea del camino a seguir. Es curioso, pero siempre que me salgo de la órbita de lo que quiero hacer y tengo que rectificar, me encuentro otra vez al lado de Le Corbusier.

Lo mismo pasó cuando, a primeros de la década de los 80, hice una serie de viviendas que yo mismo denominé *Dom-ino*. Las pequeñas y cúbicas casas de esta serie, hechas de estructura de acero con paredes exteriores de paneles de hormigón, como la *Casa en Koganei* (1980) y la *Casa en Umegaoka* (1982), alternaban con casas de una especie diferente, como la *Casa en Chuorinkan* (1980) y la *Casa en Kasama* (1982). Estas últimas se caracterizan por el

tejado a dos aguas, el tratamiento de las superficies, que se puede considerar como ornamental, y una manipulación formal de un conjunto de volúmenes. Es decir, que *Domino* era una respuesta a la sofisticación que se había expresado en la preocupación por las superficies y las manipulaciones formales, y que había caracterizado mi obra desde la década de los 70.

Para mí, este proyecto fue el punto de arranque para comenzar a revisar una vez más la ciudad que iba cambiando rápidamente, y para considerar de nuevo la arquitectura desde el punto de vista de la vida urbana. El proyecto *Domino House* del propio Le Corbusier también brindó una ocasión, en medio de las ruinas provocadas por la Primera Guerra Mundial, de descubrir cómo deberían ser las viviendas en una nueva era. Fue un proyecto innovador que barría el estilo que había venido arrastrando él hasta entonces de su anterior época. Y en este proyecto estaba encerrada la energía esencial que iba a desarrollar en sus proyectos posteriores, la *Casa en Garches* y la *Ville Savoie*, y contenía, además, las bases de “los cinco principios de la nueva arquitectura” difundidos mundialmente.

Lo que yo buscaba a principios de la década de los 80, era precisamente este tipo de energía viva en la arquitectura; buscaba descubrir, en medio de la visión de la vida urbana actual, algo definido y vital que afectara a la esencia viva, y que no fuera simplemente la manipulación conceptual de las formas. Al igual que Le Corbusier nunca dejó de buscar la sencilla admiración que tiene el hombre por el sol y el verdor por mucho que estuviera él inmerso en formas geométricas y abstractas, yo también quería tener

una base cierta que repercutiera hasta en los últimos rincones del cuerpo, por encima del mundo que se rompía en pedazos.

Silver Hut (1984) fue la respuesta, a mi manera, a tal deseo. Al igual que lo que buscaba Le Corbusier, esta obra fue el resultado de la búsqueda de una arquitectura que pudiera estar en contacto con el sol, el verdor y el viento, sobre todo este último. A lo mejor, la propia forma del tejado con bóvedas poco profundas y continuas, podía hacer sentir la existencia de alguna relación con obras como la *Casa de Fin de Semana en la Celle-Saint-Cloud* o los *Apartamentos [Roq]* y *[Rob]*. Podría ser que tuvieran algo en común, desde el punto de vista de tender hacia la vivienda vernacular.

Sin embargo, había una diferencia decisiva entre la vida que buscaba Le Corbusier para los moradores de sus casas y la que buscaba yo. Pienso que incluso *Silver Hut* estaba más abierto a la naturaleza, en cierto modo, que esta serie de viviendas proyectadas por Le Corbusier, y es porque en estas últimas estaba más definida la separación entre el interior y el exterior que en mis obras. Yo quería crear una arquitectura en la que no hubiera límites de separación entre el interior y el exterior. Esta diferencia podría derivar de la existente en la tradición de nuestras arquitecturas. De todas maneras, tanto las viviendas de Le Corbusier como las mías intentan crear una relación positiva con la naturaleza. Sin embargo, la diferencia decisiva reside, no en la relación con la naturaleza, sino en la manera de existir el hombre y la arquitectura en una sociedad informatizada y en otra por informatizar.

Algo sobre lo que he escrito cada vez que he tenido ocasión es que, en una sociedad como la nuestra de hoy día, en la que la información lo invade todo, nosotros tenemos dos cuerpos. Se trata del “cuerpo real” conformado por nuestro ser corporal, y el “cuerpo virtual” formado por la acción de la información. Por supuesto ambos cuerpos no están separados de forma tan clara en la vida cotidiana, sino que constituyen un solo cuerpo interactivo. La influencia del cuerpo virtual se va haciendo cada día más importante, y está socavando radicalmente la manera de ser de las unidades que componen la sociedad, desde las relaciones entre los individuos a las interfamiliares, las de vecindad y las comunitarias.

En realidad, se puede decir que hoy día ha sido sustituida casi totalmente la relación entre los grupos así como el concepto de comunidad basados en el cuerpo real, por las relaciones de grupo establecidas a partir de un cuerpo virtual. Incluso la existencia de la última unidad que queda, llamada familia, está viendo amenazada su existencia por el cuerpo virtual. La diferencia decisiva con la época en que vivió Le Corbusier reside en que no tenemos más remedio que considerar la arquitectura teniendo como premisa esta realidad de la sociedad contemporánea. Es en mi obra *Silver Hut* donde yo quería que se plasmara, precisamente, la diferencia entre mi obra y la de Le Corbusier.

El hecho de anteponer en aquel entonces la palabra “pao” a esta vivienda, recubierta por una lámina translúcida, y el hecho de llamar “nómadas” a los habitantes del pao, fue debido a la imagen de los habitantes urbanos que disponían de cuerpo virtual y su vivienda. Por consiguien-

te, yo quería que *Silver Hut* estuviera precisamente en el punto de cruce de la vivienda de los residentes con cuerpo real y, por otro lado, del pao donde viven los nómadas.

En la época de Le Corbusier, seguramente no se hubiera podido pensar en unos habitantes que estuvieran por una parte añorando la imagen de una familia fuertemente unida y de la casa en que habitan, y por otra pidiendo constantemente liberarse de tal familia y de tal vivienda. No obstante, los habitantes urbanos de nuestro tiempo viven en una sociedad impregnada de información, han sido dotados de cuerpos virtuales, y no pueden hacer otra cosa que tener dicha actitud ambivalente.

En cuanto a lo que pensaba respecto de los “nómadas”, el “pao”, y de *Silver Hut* como la materialización de los mismos, recibí entonces críticas diversas, diciéndose que eran producto de una visión mía muy particular carente totalmente de la posibilidad de generalizarse. Pero por muchas críticas que recibiera, yo no podía tener en mi mente otra imagen distinta de los habitantes de las ciudades que la de seres que disponen de dos cuerpos, imagen ésta que se va haciendo cada vez más intensa con el paso del tiempo.

Sería fácil volver a la imagen de la casa y de la comunidad apoyadas en una única cosmología tal y como Le Corbusier la entendía, y concebir una arquitectura basada en esas imágenes; y es evidente que atraería las simpatías de la sociedad. Pero al intentar materializar estas imágenes, aparecen como algo basado meramente en la nostalgia, no dejando de ser unas expresiones superficiales alejadas totalmente de la realidad de la ciudad. Durante la década de los

80, hemos visto muchos de estos casos. Así que si pensamos aunque sea sólo un poco en el futuro, no podremos soslayar la imagen de la vivienda y de la comunidad basadas en el cuerpo virtual.

Por esta razón, después de *Silver Hut*, la presencia de Le Corbusier se alejó durante mucho tiempo de mi mente, y pensé que ya no volvería a Le Corbusier mientras estuviera ocupado con la cuestión del cuerpo virtual.

Sin embargo, a través de los dos proyectos que tenía en la Ciudad de Yatsushiro, la *Residencia Municipal de Ancianos (Hozyuryo)* y el *Edificio Central del Parque de Bomberos*, volvió Le Corbusier a aparecer sin que yo me diera cuenta. La *Residencia Municipal de Ancianos* ¿no tendrá algo en común con la imagen arquitectónica del proyecto de Chandigarh, como por ejemplo el Palacio de Justicia? Porque este proyecto aparentemente tiene la forma de un rectángulo tridimensional, pero lo que lo caracteriza es un gran tejado plano. Este gran tejado, de una sola pieza, no está formado por planchas de hormigón sino por chapas de acero tipo *deck* soportadas por vigas de acero. El tejado está apoyado en una pared de hormigón y tubos delgados de acero. Este tejado plano tiene varias aberturas ovaladas. En algunas de ellas están colocados cristales formando claraboyas y otras sirven simplemente para la toma de luz. De todas maneras, lo que evoca las obras de Le Corbusier en Chandigarh puede que sea este gran tejado plano con aberturas, pensado para combatir la fuerte luz solar del sur del Japón.

El espacio libre que existe debajo del tejado plano se subdivide por medio de pantallas compuestas de varios materiales que acotan diversos espacios en los que se con-

creta la vida cotidiana de los ancianos. La residencia está muy lejos de Tokio, y aunque el lugar no es tan bello como el Mediterráneo, queda aquí todavía el sol que calienta fuerte, el verdor intenso y el mar de Shiranui que refleja unos hermosos crepúsculos.

Los ancianos comenzarán a vivir una nueva vida en contacto con la naturaleza, bajo este tejado grande y plano que les cubre y protege de los fuertes rayos del sol, y que al mismo tiempo permite su paso para iluminarlos. Pero eso no quiere decir que sus vidas estén unidas por un lazo fuertemente espiritual, por lo que, aunque vivan una existencia en comunidad en sentido físico, cada uno de los residentes deben tener formado un conjunto de relaciones humanas en el exterior. Desde este punto de vista, son unos ancianos que disponen de cuerpo real como para llevar a cabo una vida de convivencia, pero a la vez ¿no serán nómadas que tienen otro cuerpo virtual bajo su conciencia?

Por consiguiente, la *Residencia Municipal de Ancianos* no es simplemente un receptáculo para llevar físicamente una vida en comunidad, sino una casa como la que cada uno de los residentes como nómadas desearían que fuera. Lo que se demanda es una casa en la cual pueda habitar una comunidad de espíritus que no tienen fuertes lazos que les unan al lugar. Yo creé varias conexiones entre este receptáculo y la naturaleza, pero no quería que este espacio fuera una sola cosmología. Quería un espacio que fuera poco definido y que no tuviera otro centro que los sueños de los residentes (ilusión colectiva). Así, en ella no hay nada de la cosmología o de la materialidad que Le Corbusier

buscaba expresar en Chandigarh. Aunque se utilizan diversos materiales, se tratan de una manera abstracta de forma que puedan establecer una relación con los cuerpos virtuales. Se podría llamar esta obra “Le Corbusier en líneas simples” en el sentido de haber eliminado tanto la profundidad como el grosor reales de la propia existencia.

El *Edificio Principal del Parque de Bomberos de Yatsushiro*, otro proyecto de este municipio, es exactamente igual en ese sentido. Si la *Residencia Municipal de Ancianos* es equiparable a Chandigarh, la fachada de este edificio se puede equiparar a la *Villa Saboya*. Seguramente el prisma alzado sobre pilotes, la proporción del conjunto, de horizontalidad acentuada, o las ventanas continuas horizontales, me llevan a este tipo de comparación. Pero en el proceso de diseño apenas fui consciente de ello. Más bien se emplearon estos pilotes con el fin de producir una reacción mutua entre los edificios levantados y el paisaje a nivel del suelo como en el *Proyecto de Remodelación de la Ciudad de Amberes* (1992).

El espacio más importante de este proyecto está a ras del suelo. Gran parte del terreno situado por debajo de los pilotes son espacios verdes cubiertos por césped. Se podría decir que es casi un parque donde pueden pasear libremente los ciudadanos, excepto por el espacio reservado para los coches de bomberos y para las ambulancias, así como para el entrenamiento de los bomberos. Es un parque extraño en el que, en medio del verdor, están alineados los coches de bomberos de color rojo, y hay algunos con trajes plateados que van con las sirenas ululando. Delante de la gente que pasea con su perro los bomberos desarro-

llan ejercicios aéreos como si fueran trapevistas. Es algo totalmente corriente y, al mismo tiempo, es una escena extraña. Estas imágenes transportan de forma instantánea a la gente haciéndoles pasar de la vida cotidiana a un espacio futurista sacado de una película de ciencia-ficción.

En los últimos tiempos, todos nosotros hemos tenido muchas ocasiones de experimentar cuán aburridos son los parques que se hacen en todas partes, no pudiéndose decir en absoluto que constituyan puntos que faciliten los lazos de comunidad de los habitantes de las ciudades, porque con un poco de verdor, un poco de agua y un poco de espacio para que jueguen los niños, no se puede pretender que se cree un espacio natural que merezca tal nombre. ¿No habría que pedir que los parques fueran también un espacio fantástico e imaginativo que actuara sobre el cuerpo virtual y no sólo sobre el cuerpo real?

Tal como proponía Le Corbusier, en este proyecto los pilotes proporcionan un espacio para el público. Pero no se puede formar un espacio comunitario hoy día con sólo convertirlo en uno con vegetación. La gente se siente por vez primera estimulada en su cuerpo virtual al ver la inesperada unión existente entre una función sumamente atípica, como es la de parque de bomberos, y el verdor. Al igual que en el proyecto de la *Residencia Municipal de Ancianos*, la gente sueña con otra comunidad.

“Le Corbusier en líneas simples”, ésta es mi lectura hoy del Le Corbusier que sigue dándonos en la actualidad energía. Antes escribí sobre lo que pienso respecto a la evolución efectuada de la era mecánica a la era electrónica (*Un Jardín de Microchips – Imagen arquitectónica de la Era*

de la Microelectrónica). Es éste un ensayo que trata acerca de en qué medida la arquitectura y la ciudad de hoy día emiten mensajes al cuerpo virtual. Le Corbusier emitió un enorme mensaje hacia el cuerpo de la era mecánica. Mi tarea es traducir estos mensajes a la era electrónica, ésa es la versión de la arquitectura de Le Corbusier con toda su robustez, en líneas simples.

PAISAJE DEL ÁREA DE LA BAHÍA

En torno a dos proyectos

Antagonismo entre la naturaleza, la historia y la modernidad: Yatsushiro

Es bello el mar cuando lo contemplo desde la oficina de obras de Hinagu a la hora de la calma crepuscular. Yatsushiro es conocido como el mar de Shiranui¹ por sus miles de fosforescencias. Es calmado como si fuera un lago y su superficie se tiñe de color dorado como si fuera un crepé, estando protegido del mar exterior por las islas de Amakusa.

Hinagu antaño era muy conocido en Kyushu por su balneario. A ambos lados de las calles angostas que van curvándose ligeramente a lo largo de la costa, había hileras de posadas y dicen que estaba lleno de turistas al final de la

¹ El nombre Shiranui significa “fuegos de origen desconocido”, siendo en realidad el reflejo de las luces de los barcos de pesca de calamar que faenan por la noche y que cambian aparentemente de forma por efecto del aire frío que hay sobre el mar. También se refiere a la leyenda que dice que aparecieron múltiples luces en la superficie del mar para guiar al ejército del Emperador en su campaña contra los rebeldes de Yatsushiro (N.T.).

Era Meiji.² No guarda ni por asomo el aspecto de entonces, pero aún hoy día quedan siete posadas de madera con tres pisos que nos permiten imaginar la prosperidad de aquel entonces.

Inmediatamente detrás del barrio del balneario están las montañas. Según lo que cuentan los ancianos del lugar con nostalgia, al mirar la costa desde un barco a la hora de la puesta del sol, el color dorado del mar se reflejaba en las montañas que se sucedían en la lejanía y parecía como si fuera un biombo dorado.

No está abierto directamente al mar del sur como en Okinawa, pero también en estas tierras el sol pega muy fuerte y se dan lluvias tropicales torrenciales tan fuertes que parecería que fueran a agujerear los tejados. Al contemplar el mar del oeste a la hora de la calma crepuscular envuelta en silencio, me da la sensación de que no tengo más remedio que creer en la existencia de *Niraikanai*.³ Según Ken'ichi Tanigawa es el país de los muertos, siendo a la vez el punto de partida de nuestro subconsciente. Viene a ser algo así como el recuerdo de cuando nosotros llegamos a este archipiélago sobre la Corriente Negra.

Se proyectó construir la *Residencia Municipal de Ancianos de Yatsushiro llamada Hojyu-ryo* en una parcela de tierra desecada ganada al mar de Shiranui. El suelo terraplenado sigue con su aspecto agreste y desolador. Además

² A principios de este siglo (N.T.).

³ *Niraikanai*: Paraíso que se cree que está más allá del mar en las regiones de Amami y Okinawa. Se cree que los dioses de allá visitan cada año estas tierras y propician las buenas cosechas (N.T.).

está previsto que una autopista lo atraviese en toda su longitud justo por el centro dentro de unos años, estando ya construidos los pilares de hormigón muy próximos a este terreno.

Por lo tanto, el terreno destinado a la nueva construcción por una parte se abre al mar de Yatsushiro, cuya vista te convence de la existencia de *Niraikanai*, y por otra parte da al barrio de balnearios de Hinagu, situado a las afueras del municipio de Yatsushiro. Es un contraste muy extraño el existente entre la impresionante escena formada por el sol y el mar del oeste por donde se oculta, y el barrio de balnearios, que al ser de dimensiones humanas suscita una sensación de sosiego que todo japonés conoce. El suelo terraplenado está justo entremedio de estos dos paisajes, pero no puede identificarse con ninguno de los dos y se sitúa, separándolos, flotando en el aire. En otras palabras, coexisten estos tres paisajes sin fusionarse y guardando cada uno su independencia respecto a los demás.

¿Sería demasiado audaz intentar sustituir estos tres paisajes enfrentados, el mar que lleva a *Niraikanai*, el barrio de los balnearios ahora casi desierto, y la tierra desecada ganada al mar y la autopista, por los tres elementos enunciados antes: la naturaleza, la historia y la modernidad? En cualquier caso, pensándolo bien, éste es un paisaje normal como el que se ve en las ciudades costeras del Japón, desde las grandes como Tokio, Yokohama, Osaka, Kobe o Fukuoka, hasta las más pequeñas de las provincias. En cualquiera de estas ciudades se dan estos tres espacios limítrofes entre sí, aunque la escala es diferente.

El estado extremado de tal composición de antagonismos se muestra en el área de la Bahía de Tokio que va desde la costa Makuhari de la Prefectura de Chiba a Urayasu donde se encuentra Tokyo Disneyland, y Tokyo Teleport Town, hasta llegar a la MM21 de Yokohama, habiendo pasado por el aeropuerto de Haneda. En Hinagu, aunque se hable de antagonismo sentimos que estamos en plena naturaleza por el mar que se impone y por el sol que calienta con fuerza, en cambio en la Bahía de Tokio, el terreno artificial que se extiende a una escala enorme da la impresión incluso de que está expulsando tanto al mar como al sol.

Hace dos años escribía yo:

Hacia tres años que no veía la Bahía de Tokio desde un barco y cada vez que vengo aquí, me sobrecoge una emoción que no puedo expresar con palabras, porque desde aquí se puede entrever el terrible aspecto de esta metrópoli, cosa que no puede hacerse cuando uno se encuentra dentro de ella: un número inconmensurable de contenedores que circulan de forma automática sobre cintas transportadoras, montañas de basura que se acumulan desmesuradamente, el mar sucio y diversos barcos de transporte de diferentes tipos que van por él. Todo ello te hace pensar más bien en el patio trasero de una enorme ciudad que en la parte de la ciudad que mira al mar. (...)

Sin embargo, en tan sólo tres años, la Bahía ha experimentado grandes cambios. La parte de la Bahía que está detrás de la metrópoli enorme y misteriosa como un extraterrestre, se está convirtiendo en un nuevo centro de la ciudad sin que nos demos cuenta. A lo largo de la zona de la Bahía que va de Shinagawa a Harumi, aparece una hilera de rascacielos, y diversas vías de acceso se extienden desde el interior hacia el terreno ganado al mar de Ariake.

La isla artificial que está al lado de Yumenoshima está ya a punto de unirse a la ciudad existente a través de una serie de tuberías. ¡Y qué gran cantidad de grúas erizan esta isla artificial!

Al subirme a un pilar del puente que cruza a una altura de 120 m, me quedé sin palabras ante la enormidad de la energía concentrada en la ciudad que se está transformando. Sencillamente, me quedé estupefacto. Todo sentimiento nostálgico del pasado queda totalmente aplastado aquí. Sin duda dentro de unos cuantos años en esta isla artificial se erigirán unas cuantas decenas de rascacielos y las actividades ciudadanas se establecerán en ella como si fueran órganos artificiales de alta calidad conectados con la metrópoli monstruosa.

Lo que está naciendo aquí es un espacio totalmente nuevo como nunca jamás habíamos experimentado antes. Grupos de edificios construidos en un terreno homogéneo y totalmente seco, todos ellos perdiendo su *genius loci*. ¡El hecho de que la arquitectura se aisle hasta este extremo del entorno donde nace es incluso emocionante! (*Paisaje arquitectónico de una ciudad de filmina transparente*)

Estas frases fueron escritas hace ya casi dos años, y ya se ha inaugurado el “Puente Arco Iris” que cruza al otro lado. El órgano artificial de la ciudad monstruosa ha comenzado a funcionar.

Esta sensación inexpresable de estupor suscitada por esta isla artificial se une a cierta sensación de impotencia. Seguramente ello es debido a la excesiva diferencia entre lo que hay en la actualidad, el concepto espacial que teníamos hasta ahora de la ciudad y a la emoción profunda que produce la perspectiva de vivir dentro de poco en un espacio tan seco, artificial y homogéneo. Nos empieza a parecer

que seguramente aquel concepto arquitectónico con el que hemos estado obsesionados tanto ya no tiene ningún significado en este lugar. La extraña envergadura de las edificaciones y su falta de correspondencia con el lugar es tan tremenda que a uno le entran ganas de preguntarse si realmente esto puede llamarse arquitectura. Repitiendo las tres palabras que enuncié al principio, el espacio de la modernidad y la tecnología ha llegado a un punto en el que no se puede fusionar, bajo ningún concepto, con el espacio de la naturaleza y el de la historia.

Antagonismo entre la naturaleza, la historia y la modernidad: Tsukuba

El terreno destinado al *Aparcamiento Sur de Tsukuba*, otro de los proyectos, está situado en el centro de la Ciudad Académica y de Investigación de Tsukuba, a muy poca distancia del *Edificio Central de Tsukuba* diseñado por Arata Isozaki (véase 8311 de esta revista). Cuando se terminaron las obras de este último, parecía que destacaba de un modo extraño por encima de los otros edificios existentes en esta Ciudad Nueva. Precisamente ése era el propósito de Isozaki. Sin embargo, ahora que han transcurrido más de diez años, incluso este edificio encaja dentro del entorno como centro cívico dando sensación de tranquilidad. El terreno que entonces estaba lleno de polvo, hoy día aparece lleno de verdor entre los edificios. Aunque todavía hay terrenos libres no edificados en proporción mayor que en otras zonas urbanas, ha disminuido ya el número de edifi-

cios en construcción y ya podemos considerar que la Ciudad Nueva ha entrado en un período de estabilidad.

La Ciudad Académica y de Investigación de Tsukuba destaca por encima de todo entre las nuevas ciudades japonesas de la postguerra porque se proyectó de acuerdo lo más fielmente posible con las teorías modernas de planificación, debido a que las condiciones geográficas de Tsukuba permitieron que ésta mantuviera su autonomía total de tal manera que era difícil que se convirtiera, como ha sucedido en otros casos, en una ciudad dormitorio de otra gran ciudad ya existente. Arata Isozaki en el momento de anunciar el “Edificio Central de Tsukuba” dijo lo siguiente:

La característica de la Ciudad Nueva desde el punto de vista del proyecto, consistía en intentar plasmar en la tierra japonesa los conceptos y métodos modernos de una forma tan exacta que pudiera parecer incluso demasiado exagerada, al igual que los macroproyectos para otras áreas del Japón durante la postguerra. Seguramente estos planes urbanísticos se habrán basado fundamentalmente en las concepciones de Howard. En su inicio, este concepto nació como una crítica a las ciudades occidentales con alta densidad en poco espacio. En realidad esto conlleva una contradicción ya que se trata de construir una ciudad en medio de unas condiciones bucólicas; sin embargo, no se sabe por qué, pero la imagen espacial del urbanismo que nació con el siglo xx estaba obsesionada con esta misma imagen, tanto las tendencias demasiado radicales como en cuanto a las conservadoras. Así que es natural que la Ciudad Académica y de Investigación de Tsukuba buscara un espacio urbano de baja densidad donde dominaran las calles y el verdor ya que así es como se concebía la imagen típica de la ciudad moderna. (“Cuestiones sobre la ciudad, la nación y el estilo”, nº 8311 de esta revista)

Esta especial consideración respecto al tratamiento del verdor y de los coches, citados como ideal de la Ciudad Nueva, tiene un punto común con la imagen de la ciudad futura que tenía Le Corbusier. Las teorías básicas consistían en fijar módulos en base al tamaño de los vehículos, fijar el sistema de separación entre las personas y los automóviles estableciendo una red de zonas peatonales en el centro y plantar árboles a lo largo de las calles. Estas teorías se realizaron tal como se preveía en el proyecto y ello conforma el espacio del área central en la actualidad. Ciertamente al caminar por el interior de esta Ciudad Nueva abundan más las zonas verdes que en otras ciudades y se tiene más en cuenta los coches y el tráfico, tal y como se esperaba.

Pero si alguien pregunta si ésta era la imagen real de la ciudad ideal que se buscó durante 100 años, desde los albores del siglo XX, seguramente nos quedaríamos perplejos. No parece que la idea de separación entre peatones y coches por medio de zonas peatonales ofrezca un espacio en especial atractivo a la gente; además lo que es más problemático son los espacios dedicados al aparcamiento de vehículos. Al ver el centro de la ciudad desde lo alto de los rascacielos, dichos espacios resaltan de una manera anormal. Casi la mayor parte de los solares desocupados se utilizan como espacio de aparcamiento sin más ni más; no hay allí zonas verdes y el suelo está desnudo o acaso está pavimentado provisionalmente. Esto constituye el reverso no dibujado de la escena proyectada de la Ciudad Nueva, y es un espacio negativo, que se revela por el hecho de que muchos de los crímenes terribles que se producen continua-

mente en las ciudades norteamericanas tienen como escenario las zonas de aparcamiento de vehículos.

La Ciudad Académica y de Investigación de Tsukuba no se construyó en un terreno ganado al mar, pero su terreno se proyectó como un sistema totalmente independiente, separado tanto de la naturaleza como de las poblaciones que ya existían aquí. En ese sentido se puede aplicar aquí también el esquema del antagonismo entre la naturaleza, la historia y la modernidad de los terrenos ganados al mar antes citados. De hecho, el paisaje que se da en los límites entre la Ciudad Nueva, este proyecto y las tierras agrícolas allí existentes produce un contraste que sólo se puede calificar con la palabra “raro”. Lo que une mínimamente estas dos zonas es el verdor, pero ¿será excesivo si digo que incluso este verdor que cubre la superficie de esta Ciudad Nueva es un mero remedio para ocultar el suelo desecado y uniforme, al igual que en el terreno terraplenado ganado al mar?

Escala del área de la bahía

A diferencia de la arquitectura, la formación del espacio urbano no tiene fin aunque tenga un inicio y evolucione constantemente. La ciudad es más una expresión global de todas nuestras actividades como la política, la economía, la cultura, etc., que un efecto de la voluntad del hombre. Por consiguiente, por muy bien planeadas que estén las ciudades, no se puede decir que la planificación haya sido un éxito o un fracaso. Por ejemplo, el concepto de es-

cala humana al que a menudo nos referimos, está sujeto a cambiar con facilidad con el paso del tiempo. Por poco que uno se haya habituado a la escala del área de la bahía, ya no se tiene sensación de extrañeza alguna ni ante la trama de Tsukuba ni ante la salida oeste de la estación de Shinjuku. No sé si esto es debido a la poca sensibilidad o al empecinamiento, pero la inmensa mayoría de las personas se acostumbran finalmente sin más ni más al nuevo entorno.

Al parar el coche en los alrededores del Centro Comercial de la Ciudad Nueva de Tsukuba y al contemplar las jóvenes amas de casa de aspecto jovial con sus bolsas de la compra y acompañadas de sus hijos, me puedo imaginar aquel terreno de la Tokyo Teleport Town tan desolado que deja sin palabras, lleno tanto de hombres de negocios como de oficinistas que charlan y ríen animadamente tomando el sol al pie de los rascacielos que se levantan formando una hilera. Empiezo, entonces, a pensar que tales temores de que la gente no pueda superar una escala antihumana desmesurada sólo se deban a la imaginación engreída de un arquitecto como yo.

Aunque uno no se pregunte sobre si es un éxito o un fracaso, lo que no se puede negar es el hecho de que estos desarrollos basados en el planeamiento moderno de la ciudad están enfrentándose en todas partes sin fundirse, ni con la naturaleza ni con el espacio histórico. Porque el propio planteamiento no tiene lógica para fusionarse ni tampoco tiene la intención de hacerlo. Aunque se diga que ahí está acumulada la tecnología actual, lo que se siente al contemplar ese espacio no es una expresión material de la tec-

nología en sí sino que son todas expresiones simbólicas que quieren ostentar la presencia de la tecnología. Sólo con la contrapropuesta de cubrir la superficie con vegetación no puede solucionarse esta estructura antagónica.

El hecho de que algunos planteamientos actuales intenten conformar un espacio independiente sin integrarse ni en la naturaleza ni en el espacio histórico, sería una reminiscencia de aquella postura idealista, de principios de este siglo, cuando se intentó desarrollar una utopía independiente más allá de la realidad, negándose ésta. Se puede entender este hecho al observar cuánto distaban aquellos planes como la *Ciudad contemporánea para tres millones de habitantes* o el *Plan Voisin* para París de Le Corbusier del espacio urbano ya existente. Este movimiento, que en su inicio tenía un carácter reformista de la sociedad, se estableció en nuestro país en la década de los 60 y ahora mismo está casi eliminando y pisoteando, incluso, tanto la naturaleza como el espacio histórico.

Mecanismo para crear una relación transparente

Lo que pensé ante los dos proyectos, a saber, la *Residencia Municipal para Ancianos de Yatsushiro* y el *Aparcamiento Sur de Tsukuba*, fue cómo podría poner fin a la composición antagónica de los tres espacios, o sea de la naturaleza, de la historia y de la modernidad. En otras palabras, se podría decir que era un intento por recuperar las relaciones con la naturaleza y el espacio histórico que habían sido eliminadas por crear arquitectura sobre una tierra aplanada por la modernidad.

La zona terraplenada de Hinagu no se puede comparar, en cuanto a dimensiones, con el área de la Bahía de Tokio, pero no deja por ello de ser también una tierra totalmente seca que ha perdido su *genius loci*. Lo que empeoraba la situación es que no se planeó una instalación para jóvenes sino espacios para acoger a unos ancianos en los últimos días de su vida. Al principio pensamos que era imposible garantizar un espacio adecuado para estos ancianos a no ser que llenáramos este terreno con árboles y flores. Sin embargo, nuestras ideas fueron cambiando gradualmente conforme fuimos visitando este terreno repetidas veces. Tal como he mencionado al principio, lo que predomina en esta tierra es el sol del sur y el mar de Shiranui. Nuestra principal tarea en esta construcción era ofrecer un “lugar” que uniera el barrio del balneario y este bello mar. Se trataba de conseguir un “lugar” abierto para ambas partes, la tierra y el mar, y crear un “lugar” que generara una relación transparente entre ellos. Aquí la relación transparente no se refería a una relación que pone un muro entre la municipalidad existente y el mar, sino a una relación según la cual se superponían mutuamente. No se trataba de que los ancianos pasaran una vida encerrada en el terreno terraplenado, sino hacerlo de tal manera que estuvieran envueltos por la ciudad de Hinagu o las montañas que hay detrás, donde habían crecido, y de que pudieran pensar en *Niraikanai* contemplando el mar del oeste. En ese momento, la arquitectura seguro que empezará a funcionar por su propia cuenta como un mecanismo que una estos dos paisajes, en lugar de ser un mero receptáculo que ofrezca un refugio seguro.

Si Yatsushiro era un artificio concebido para unir dos paisajes diferentes, Tsukuba lo era para controlar dos cosas de escala diferente, que son las personas y los automóviles. El automóvil viene circulando siguiendo las normas de separación entre personas y coches, se introduce dentro de este edificio reduciendo su velocidad y aparca, convirtiéndose en ese momento en un peatón. Aquí no se trata de que el automóvil se introduzca dentro de una caja, llamada edificio, hecha a medida del peatón como suele pasar, sino que aquí el espacio a escala del automóvil (calle) se introduce en el edificio como si éste fuera una continuación de su espacio. Por esta continuidad, la sensación de escala dinámica de la Ciudad Nueva llegará a expresarse en la misma arquitectura. Otro tema importante en esta arquitectura era convertir un lugar de aparcamiento que había sido siempre considerado como algo negativo en un espacio claro y positivo. Queríamos eliminar, en lo posible, la lúgubre impresión que produce un edificio de aparcamiento, por medio de estructuras de grandes luces, con una articulación dinámica que diera impresión de que fuera un espacio libre y con fachadas que no rompieran la continuidad entre el interior y el exterior.

Soñando con *Niraikanai*

Francamente, cuando me pongo ante el terreno uniforme y plano que se extiende a escala terrible en el área de la Bahía, espacio urbano donde viviremos en el siglo XXI, me quedo sin saber qué contestar cuando me pregunto respec-

to a lo que la arquitectura pueda aportar. Al igual que la magnitud de estos terrenos hizo que se perdiera la dimensión humana que poseíamos, destruyeron además desde su base el concepto de comunidad en el que nos fundamentábamos, en alguna medida, los arquitectos.

Ciertamente, el concepto de comunidad en donde vivimos está ahora mismo experimentando cambios decisivos. Estamos llegando a un momento en el que tendremos que revisar objetivamente los hechos, y enfrentarnos con la tarea de recomenzar la arquitectura desde cero, abandonando la confianza en el humanismo que queda en algún rincón de nuestro corazón.

Hasta ahora creo que lo que he venido haciendo es trazar una ciudad conceptual y construir unos edificios conceptuales en su interior. Tal tarea ha sido eficaz en el sentido de desarrollar las propias impresiones, pero ya se ha pasado esta fase. Siento que tengo que demostrar cuanto antes qué es lo que puede hacer una arquitectura realista en las ciudades reales, por muy modesta que sea mi aportación.

Sin embargo, por muy seco que sea el terreno artificial, el viento fresco que viene del mar pasa, y también llega la calma dorada del crepúsculo. No puedo dejar de pensar que la gente, aunque esté sobre este terreno artificial, podrá compartir sus sueños de *Niraikanai* en algún punto.

¿CÓMO SERÁ LA REALIDAD DE LA ARQUITECTURA EN LA CIUDAD DEL FUTURO?

Una ciudad sin contornos

AL visitar una ciudad por vez primera, ya en el curso del trayecto desde el aeropuerto al centro urbano, nos hacemos una idea de cómo es. Ese recorrido es de por sí excitante. Cada ciudad se presenta con una expresión peculiar y envuelve y devora al visitante. A veces nos acoge con una ternura sonriente, y a veces se planta delante de nosotros como si fuera un muro inexpugnable. A veces, nos encontramos que estamos metidos en su núcleo de golpe y porrazo, a una velocidad feroz, como si una aspiradora gigantesca nos hubiera engullido. A pesar de que no podemos prever con quién nos vamos a encontrar o qué tipo de acontecimientos nos esperan en esa ciudad, el grado de interés que experimentamos hacia ella se determina ya entonces.

Por ejemplo, con ocasión de mi primera visita a Nueva York, tomé un taxi, “yellow cab”, en el aeropuerto John F. Kennedy para ir directamente a mi hotel de Manhattan. Era una noche lluviosa. Se oía un ritmo de jazz que proce-

día de la radio del coche y el conductor, de color, canturreaba; llevado por la música, comenzó a golpear el volante con la mano. Los limpiaparabrisas iban y venían repetidamente con rapidez y chirriando, y se acompañaban curiosamente al ritmo rápido de la música. De repente, el paisaje nocturno de Manhattan, impreso en mi mente como una tarjeta postal, apareció tras del abanico dibujado por los limpiaparabrisas.

Cuando visité la ciudad de Bangkok, nada más bajar del avión y todavía en el aeropuerto, me vi envuelto por un calor tremendamente húmedo y por un olor indescriptible. Era un aire como el que se respira cuando uno entra en las termas, con un olor intenso producido por la fermentación de toda clase de sustancias. En las calles, cubiertas de flores de buganvilla por las que los “samlors”, automóviles tailandeses de tres ruedas, corrían haciendo ruido y echando humo, mi cuerpo se iba fundiendo con esa ciudad estallante. Era un espacio urbano que tenía un ritmo suave y armonioso. Mientras me dejaba llevar por ese ambiente extasiante, el protagonismo del olfato era mayor que el de la vista.

Cada ciudad tiene su propia fisonomía, acogedora u hostil, con una dominante ya sea visual, ya sea olfativa. Londres, Barcelona, México, Shangai, Sydney, Yakarta... Cada una de estas ciudades nos deja descubrir el conjunto de sus características propias: estructura, densidad, actividades económicas, etc., etc. Precisamente por eso, nos sentimos fascinados en el momento de ir desde el aeropuerto hacia el centro de una ciudad, pues es entonces cuando nuestro instinto percibe su aspecto global, cosa que no se

puede apreciar una vez estamos inmersos en ella. Sin embargo, esto no es aplicable a la ciudad de Tokio.

Después de desembarcar en el aeropuerto de Narita, se toma un autobús y se va por autopista hacia la Metrópoli. Se descubre, hasta perderse la vista, un paisaje anodino con hoteles situados entre los bosques y campos, chalets, supermercados, almacenes, pequeños bloques de casas de vecinos... El paisaje no tiene ninguna característica: no es natural ni tampoco artificial, no es agresivo ni tampoco te acoge con dulzura. No es cortante como el de Manhattan, ni da aquella sensación de exuberancia de Bangkok. Podríamos decir que es un paisaje pobre. En medio de la sucesión de paisajes anodinos, uno se encuentra dentro de la ciudad de Tokio, sin haber experimentado ninguna impresión o estímulo. Es decir, que uno se encuentra envuelto por el macrocuerpo, la metrópoli, sin haber percibido claramente su fisonomía ni tampoco haber tenido una impresión intuitiva. Estoy convencido de que esta ausencia de estímulo no se debe a que yo esté habituado a este trayecto. Creo que los extranjeros que visitan Tokio por primera vez comparten esta sensación incierta de estar inmersos en un pantano sin fondo. Una ciudad sin contornos, en donde se penetra sin darse uno cuenta, como en un laberinto. Ésta es la característica misteriosa de esa ciudad llamada Tokio.

El futuro proyectado por el movimiento moderno y el carácter de futuro de la ciudades contemporáneas

En otros tiempos, Manhattan encarnaba el paradigma de ciudad del futuro. Aquella silueta de espacio urbano formada por numerosas columnas que parecen de hielo, constituidas en realidad de hierro y cristal, era precisamente la plasmación de los rascacielos que dibujaba Mies van der Rohe en los años 20. La imagen arquitectónica que se levantaba como un espejismo detrás de la ciudad oscura, sucia y pesada, hecha de ladrillos y de piedra, era la ciudad futura soñada por un arquitecto proyectando hacia un espacio aún desconocido. Mies consagró toda su vida a asimilar y plasmar poco a poco una imagen de arquitectura o ciudad de ficción sostenida en su confianza en la tecnología.

Tal como él dijo: “La arquitectura es la voluntad del tiempo transmutado en espacio”; Manhattan, puro producto urbano del siglo XX, ha encarnado el sueño de Mies en términos de espacio urbano.

Le Corbusier se parecía a Mies en el sentido de proyectar el espacio futuro, aún no visto, más allá de la ciudad real. En el vídeo *Le Corbusier* elaborado por Jacques Balzac, gracias a la aplicación de la infografía, se puso de manifiesto magníficamente el carácter vanguardista y fantástico, y su comparación con la realidad, de *Ciudad de 3 millones de habitantes* (1921-22) y del *Plan de París Voisin* (1925). Al igual que los dibujos de rascacielos de Mies Van der Rohe, esas ciudades del futuro brillan difuminadas pero resplandecientes más allá de las calles reales de París.

Así, tanto las imágenes de las ciudades del futuro dibujadas por los arquitectos del Movimiento Moderno como Mies o Le Corbusier, como la Manhattan que se plasma en la realidad, son siempre ciudades soñadas que sólo se podrían constituir más allá de la realidad. Lo mismo pasó con los proyectos de ciudades futuras realizados por arquitectos japoneses en la década de los 60. Pero, después de la década de los 70, los arquitectos dejaron de dibujar el futuro de la ciudad porque todos ellos le dieron la espalda, atónitos, al darse cuenta de la gran diferencia que hay entre la visión concebida por ellos y la propia realidad de la ciudad que iba desarrollándose rápidamente. No tenían más remedio que dejar de dibujar su visión de la ciudad, y entre tanto el propio espacio urbano donde habitamos iba cambiando día a día, creándose un espacio urbano totalmente diferente de lo concebido por los arquitectos años antes.

En Tokio hay rascacielos en el barrio de Nazi-Shinjuku, cuya imagen recuerda a la de Manhattan, pero lo que nos hace percibirlos como algo perteneciente al futuro no son estos factores visuales sino más bien un conjunto de diversas señales que el espacio urbano invisible nos transmite. La tarea de los arquitectos de dibujar la ciudad futura se ha transformado y así, si antes se trataba de imaginar un espacio no entrevisto todavía, situado más allá de la realidad, ahora de lo que se trata es de visualizar las imágenes captadas a través del sentido táctil o auditivo que hacen de filtro, en medio de un espacio invisible, de la propia realidad.

Esto se refleja fielmente en el hecho de que los que imaginan hoy día la ciudad del futuro son los cineastas an-

tes que los arquitectos. Porque el mass media llamado cine es más apto para imaginar el espacio urbano invisible, gracias a su riqueza en medios tecnológicos. Se podría decir que es natural que los arquitectos, que se limitan a expresarse sólo con dibujos bidimensionales o a lo sumo con modelos tridimensionales, no puedan representar fielmente el futuro.

No obstante, incluso en películas que van desde *Blade Runner* hasta *Akira*, en las cuales se toman las ciudades del futuro como escenario, al observar detenidamente las imágenes que se proyectan en la pantalla, se ve que corresponden exactamente a las del espacio urbano de la realidad. En la mayoría de los casos las imágenes muestran, alternativamente, grupos de diversos rascacielos gigantescos y las partes oscuras de la ciudad, degradadas y sucias, que están convirtiéndose en ruinas. En cuanto que muestran dos espacios heterogéneos, se parecen a los dibujos de Mies y Le Corbusier, pero los grupos de rascacielos que aparecen en escena son totalmente diferentes de aquella arquitectura bella como un sueño y visionaria mostrada en el vídeo de infografía sobre Le Corbusier. Precisamente aquellos se parecen mucho al paisaje real de Shinjuku o de Hong Kong. Al verse los rascacielos en un primer plano, parece un espacio rodeado de columnas alineadas como si se tratara de un templo maya, o bien un espacio en donde se encuentren alineadas tuberías de acero como si fuera el vagón gigantesco que aparece en la película *Metrópolis* y ahí, más bien, se encuentran encerradas nostalgias que enlazan con la memoria del pasado. Si están basadas en paisajes totalmente reales o en descripciones que retroceden a un pa-

sado inmediato, ¿por qué será que se nos aparecen como algo perteneciente al futuro...?

Lo que transforma bruscamente estas imágenes nostálgicas en imágenes de futuro es el aumento casi anormal de las proporciones de los grupos de rascacielos, la velocidad extraordinaria del ritmo de paso de un paisaje a otro en el espacio urbano, el ruido y el ritmo musical que acompaña al conjunto, la creación de un espacio tramado por innumerables fascículos de rayos láser que salen de los edificios, y el espacio extremadamente artificial creado por los recursos tecnológicos propios del cine. Así, al quedar inmersa en dicho ambiente, la ciudad real consigue convertirse, de un modo magnífico, en una ciudad del futuro llena de ficción. Tanto la película *Blade Runner*, con el Spinner, vehículo aire-tierra del futuro, como la película *Akira*, con la motocicleta de Kaneda dotada de un generador supraconductor, que alcanza los 243 km/hora como el tren bala, materializan la velocidad y el ritmo de la ciudad del futuro. De vez en cuando se hacen tomas de la ciudad a vista de pájaro; pero no es este género de escenas lo que aumenta substancialmente el efecto de futuro. Hay que sumergirse en el interior de la ciudad, como si fuera una jungla sin fondo, consiguiéndose así el ambiente de una ciudad del futuro sólo por la experiencia espacial y topológica, como si recorriera uno el interior de un laberinto en una montaña rusa.

La tecnología crea la ficción

La ciudad de Tokio de hoy posee todas las características de una ciudad del futuro, experimentables a pesar de las imágenes nostálgicas del cine, pero que no pueden ser representadas por un arquitecto. Por ejemplo:

1. La progresión incesante del laberinto: La sensación que se tiene de correr, montado en un vehículo del futuro por un espacio intrincado, es parecida a la que sentimos cuando vamos en coche por una autopista. Nos sentimos rodeados de altibajos interminables, la velocidad aumenta sin cesar y la altura de los edificios que vemos desde abajo aumenta también unas cuantas veces. Es un placer desplazarse libremente tanto en dirección horizontal como vertical en el interior de este laberinto donde se han multiplicado las proporciones. Así como un mismo espacio parece completamente diferente cuando lo ves caminado que cuando lo ves desde un coche, yendo en el vehículo del futuro, cuando se acelera la velocidad y el movimiento en sentido vertical, se crea un espacio muy poco cotidiano.

2. Espacio lleno de ruidos creado por la tecnología: La atmósfera de esta metrópoli está llena de diversos ruidos, colores, informaciones, olores, etc. No todos se perciben con la vista, pero están esparcidos y distribuidos en la atmósfera gracias a la tecnología, cambiando su densidad como si fueran nubes o niebla flotando en el espacio urbano. En las películas son los hombres superdotados o androides los que distinguen y reconocen estas atmósferas; en tanto que dentro de esta metrópoli, nosotros podemos sólo sentirlos con nuestro sentido del oído o por el tacto agudi-

zados. Podría decirse que los compositores de música y algunos escritores saben interpretar esta atmósfera invisible de la metrópoli con mucha más agudeza que los arquitectos.

3. Un mundo sin sustancia en el que se suceden los acontecimientos entre los innumerables símbolos de consumo que están allí flotando: Nosotros hemos sido capaces, desde antaño, de crear en el acto el espacio adecuado para ciertas actividades. El sentido que tiene el japonés del espacio se muestra de una manera muy notoria en actos como los siguientes: crear el espacio para una ceremonia simplemente con disponer una cortina alrededor, o bien preparar el sitio para la ceremonia del té meramente colocando un parasol por encima de una alfombra roja. Lo mismo pasa con el espacio que hay en las casas de madera tradicionales, que no tienen casi muebles, y en donde se puede crear un espacio provisional, adecuado para variadas actividades, a partir de la diversa disposición de muebles y otros enseres. El espacio creado así, instantáneamente, según los acontecimientos que se van sucediendo, ha constituido un elemento esencial del espacio urbano hasta hoy en día. Esta facultad de adecuar el espacio a las necesidades, facultad que ha poseído siempre el pueblo japonés, se ha sustituido hoy día por el reconocimiento y el consumo de símbolos que hay en el espacio, representando la exuberancia y el esplendor de esta metrópoli. Rótulos comerciales de publicidad que hasta hace tan sólo diez años no eran más que carteles de anuncios o escaparatismo o a lo más anuncios comerciales adosados a la fachada de los edificios, hoy día ocupan la totalidad, tanto del interior como

del exterior. Todo el espacio urbano ha empezado a cambiar incesantemente como un signo de consumo.

4. Ciudad temporal creada por la estela de los cuerpos: Espacio irreal que se crea por medio de los acontecimientos que se suceden como si fueran fuegos artificiales lanzados uno tras otro en el conjunto de la ciudad. Esta ciudad está sostenida por un sentido de la distancia totalmente diferente del concepto de espacio occidental, dotado siempre de perspectiva y jerarquía. Incluso sería más adecuado decir que carece del sentido de la distancia, físicamente hablando. Se podría comparar con la diferente manera de reconocer el espacio en la Ópera y en el teatro Noo. En el primero aspectos como la distancia, la perspectiva y la ubicación del espectador respecto al escenario, se revelan con un significado concreto, de forma que el espacio para los espectadores se extiende en disposición radial respecto al escenario; en tanto que en el segundo, el concepto de espacio es mucho más abstracto, no teniéndose en cuenta la distancia o la orientación física de los asientos y el escenario y flotando cada uno en el vacío. Es decir, que el reconocimiento del espacio consiste en enlazar la relación abstracta con los actores, siéntese donde se siente el espectador. Lo mismo pasa con nuestro espacio urbano. Nuestros cuerpos son los que seleccionan el espacio de sus experiencias sucesivas. La estela que une a un ser humano con otro es, justamente, el espacio urbano para cada uno de nosotros. Por tanto, se puede decir que el espacio urbano en su conjunto no es más que el punto donde se entrecruzan las infinitas estelas lineales escogidas y enlazadas por cada uno.

Libertad y realidad de la arquitectura

¿Cómo podemos vivir en una ciudad ficticia y del futuro, sin confines, parecida a un laberinto, llena de tecnología invisible en la atmósfera como si fuera niebla, ciudad en la que se pueden ver sus espacios por vez primera cuando sus habitantes eligen y enlazan sus experiencias sucesivas? Y en esa ciudad, ¿qué tipo de arquitectura podemos construir?

Todas las dificultades que encontramos al habitar en esta ciudad proceden del hecho de que por una parte vamos flotando por el espacio de las imágenes inmateriales, y que por otra parte llevamos una vida cotidiana real e igual a la de siempre. Ciertamente, nuestra vida vista desde cierto ángulo es la de un nómada que trashuma por una ciudad aparentemente muy moderna. Andamos por las calles llenas de símbolos de consumo y vamos corriendo de un lado a otro, del restaurante a la tienda de modas, a los centros de deporte, a los supermercados, de teatro en teatro, etc. Podemos pasear por este escenario de ensueño, pasando de una ficción a otra, y disfrutar plenamente de la vida urbana del futuro.

Y se puede decir que en este proceso, nuestro cuerpo también se va transformando para adaptarse al espacio ficticio tecnificado. Al estar en contacto con el ruido y los ritmos, la luz y el viento, o el aire que se forman a partir de la tecnología, y al respirarlos, tanto nuestra conciencia como el sentido del tacto, el del oído y el del olfato, e incluso el propio cuerpo se transforma en androide. Realmente, en la película *Blade Runner* sentimos mucha más simpatía por

los replicantes envueltos en ropas de plástico que por los agentes de policía que huelen a humanidad. Y así, dirigimos nuestras miradas llenas de envidia a los maniqués que son idénticos a los replicantes. Sin embargo, aquella sensación de extrañeza inexplicable y el sentimiento de perplejidad que sentimos cuando nos vemos envueltos en aquellas ropas de marca que visten los maniqués, debe ser la que siente el cuerpo ambiguo situado entre el hombre de carne y hueso y el androide. A medida que nuestro cuerpo se va convirtiendo en el de un androide, nos vemos obligados a adoptar una doble naturaleza. Del mismo modo, cuanto más futura y ficticia se hace una ciudad, nuestra vida no tiene más remedio que adquirir esa doble naturaleza. Aunque vayamos perdidos a la aventura por el espacio urbano como nómadas, seguimos teniendo un domicilio fijo; vivimos en un espacio arquitectónico fijo aunque estemos en busca de ese espacio fugaz y provisional; se pasa el tiempo en un espacio concreto de la propia realidad aunque se busca un espacio ficticio y breve como si estuviera en la pantalla cinematográfica; se busca la naturaleza de la ciudad aunque se respira en una atmósfera llena de tecnología; aunque se busque el espacio bullicioso y anárquico donde se entrecruzan los ruidos, se desea un espacio de tranquilidad y de silencio. Cuanto más avanza la descomposición de los lazos familiares, más busca la gente el hogar.

Tal dualidad de la vida urbana se puede sustituir por la dualidad de la arquitectura. Es decir, que cuanto más se pide a la arquitectura unas imágenes libres, más aparecen también sus aspectos conservadores. Por ejemplo, imaginemos que yo imagino un edificio con una cubierta tan liviana co-

mo una tela que revolotea con el viento. Yo puedo dibujar esta imagen dándole toda la ligereza deseada. Mas, si yo quisiera que fuera un proyecto arquitectónico, aparecerán enseguida ante mí todas las limitaciones, como que debe tener una estructura estable, o que cumpla unas condiciones funcionales, económicas o legales pertinentes. Y si intento mantener este estilo “como si fuera una tela que revolotea con el viento”, seguro que va a ser un diseño cargado y sumamente expresionista. La palabra “tela” no es más que una expresión metafórica y lo que tenemos que hacer es encontrar una solución arquitectónica conforme a esta imagen.

Supongamos que he imaginado una arquitectura “tan provisional como una carpa de circo” o una “tan efímera como el arco iris”. En estos casos, no estoy pidiendo una arquitectura transportable como la carpa de circo propiamente dicha. He utilizado simplemente esta expresión para buscar una arquitectura tan ligera como la carpa de un circo, que no haga sentir el peso de su existencia.

La acción arquitectónica está situada siempre entre la libertad de imagen y el dominio sistemático de su materialidad. En este espacio urbano que nos obliga a llevar una vida ambigua como la de hoy día, es inevitable que la arquitectura también tenga la misma característica, oscilando entre la ilusión hacia la libertad y las limitaciones de la realidad. No obstante, por muy inevitables que sean estas limitaciones, tenemos que intentar liberarnos de ese dominio insistentemente, perfilando imágenes libres, ya que según mi opinión, las imágenes tanto de la arquitectura como de la ciudad futuras no se descubrirán más que en este intento de liberación.

CAMBIEMOS EL CONCEPTO DE LÍMITE Y ABRAMOS LOS EDIFICIOS PÚBLICOS

***Blurring Architecture* o Arquitectura de límites difusos**

LA exposición titulada “*Blurring Architecture*” se ha celebrado en dos ocasiones, una en Aachen (Alemania) y otra en Tokio.¹ Las exposiciones son de mi trabajo y han sido organizadas por mí, pero en su título he encerrado las dudas que tengo sobre el concepto de arquitectura, en especial sobre la manera de ser de los edificios públicos en nuestro país.

“Blur” quiere decir empañar, difuminar o estar borroso. Por tanto, la “*Blurring architecture*” viene a ser la “Arquitectura de límites difusos”. Se refiere a la arquitectura cuyos límites son oscilantes y sinuosos como los que nos parece que tienen los objetos que están en un estanque de aguas agitadas.

Sin embargo, no se trata aquí de la forma del edificio. No importa nada si el edificio tiene una expresión geomé-

¹ En el Museo Municipal Suermondt-Ludwig de Aachen, del 22.10.1999 al 25.01.2000 y la exposición de Tokio, en TN Probe, del 16.11 al 23.12.1999.

trica o si por el contrario adopta una expresión orgánica, con más pliegues, etc.

Lo que en realidad me gustaría explicar es la duda que tengo respecto al límite de los edificios, que separa claramente el mundo exterior del interior. Es una duda hacia el modo de ser de la arquitectura, demasiado independiente y conclusa.

Concepto de límite en la arquitectura conclusa

En esta sociedad que se reconoce como fluida, la arquitectura está demasiado acabada. Incluso en el espacio urbano, donde la densidad de la aglomeración de los edificios es tal que parece como si estuvieran empujándose unos a otros, cada uno de ellos es independiente de los demás, formando respectivamente su propio entorno artificial concluido. Por mucho que se delibere sobre la manera de ser de la arquitectura ecológica, la arquitectura continúa creando su propio entorno independiente, basándose en las nuevas tecnologías.

No hay ni que decir que el carácter independiente y concluido de la arquitectura es un concepto propio de la arquitectura en el mundo occidental. Vamos a recordar las palabras de Otto Friedrich Bollnow, aunque a lo mejor, no hace falta citarlas ya:

El hecho de construir una casa es levantar un mundo con orden –cosmos– en medio del caos existente. (...) El hombre acota un espacio peculiar y privado en cierto mo-

do, del vasto espacio general, por el cercado de su casa, y allí separa un *espacio interno* del externo. (...) Precisamente, la *dualidad de tales espacios*, externo e interno, forma la base de la composición de todo el espacio en que se experimenta la totalidad de la vida del hombre.²

También en la sociedad actual, ¿se deben aceptar estas palabras de Bollnow como una teoría universal que concierne a la base más esencial de la arquitectura?

La arquitectura del Movimiento Moderno hizo su aparición trayendo consigo un nuevo método de planificación que sustituía los pensamientos arquitectónicos clásicos, utilizando la “máquina” como metáfora. Se intentó que la arquitectura se uniese a la sociedad, uniendo los espacios interno y externo. Lo que ocurre es que fue sólo un momento, y enseguida se volvió al marco clásico de la arquitectura. Podremos seguir el proceso de este retroceso tanto en las obras de Mies como en las de Le Corbusier.

El motivo es que según la teoría de la planificación de la Era Moderna, los diversos y complejos actos humanos deben resumirse en unos conceptos “funcionales” simples y abstractos, para hacerlos corresponder con unos espacios determinados, y se intentó inducir, de manera racional, el espacio a partir de los hechos.

Sin embargo, tal conversión en diagramas no era más que una operación para extraer el mundo interno puro, ordenado, a partir del mundo externo caótico, tal como dice

² O. F. Bollnow: *La morada del hombre*, traducción de Takehiko Kojima, Ed. Universidad Meisei (Departamento de Publicaciones).

Bollnow. La teoría de planificación de la era moderna podía constituirse, por vez primera, por este acto de separar los límites exterior e interior de una manera clara.

Y cuanto más claramente se realizaba esta separación, más funcional resultaba la arquitectura, teniendo al mismo tiempo un carácter finito. Porque cuando una máquina está fabricada con un objetivo determinado, cuanto más se aferre a un sistema cerrado y concluido mejor funciona con alta eficiencia. Esto se hace clarísimo con sólo pensar en el sistema del tren bala. Teniendo su vía exclusiva, separada de las demás vías, está asegurado tanto el que pueda ir a mayor velocidad como el confort del tren bala. Pero, al respecto de la presencia llamada arquitectura, que no puede pensarse separada de la tierra, ¿es adecuado aplicar tal sistema independiente? ¿Se puede comparar los diversos actos del hombre con la función simple del tren bala, que intenta acortar el tiempo empleado en el recorrido entre dos puntos?

El edificio público que se apoya en la pared de la cualidad

Me parece que las instituciones públicas de nuestro país se han creado aceptando fielmente la teoría de la planificación de la era moderna. Y como resultado, se han conseguido, en cierto modo, unas cualidades excelentes, como las del sistema del tren bala. Sin embargo, resultó que se propagaron por todas partes edificios que no tienen personalidad alguna y que no tienen nada que ver con el lugar donde se encuentran. La causa es que todos ellos es-

tán hechos desde un sistema cerrado que tiene un carácter sumamente concluso.

En una ocasión estuve trabajando en el diseño de una sala de conciertos, pero hoy día, a la hora del diseño de una sala de conciertos o de un teatro que proyecta construir una comunidad de nuestro país, se habla sólo de características numéricas, como el número de asientos para los espectadores, el tiempo de reverberación, el aislamiento acústico, el régimen de operación, etc. etc. En otras palabras, la norma de evaluación de la sala de conciertos o del teatro se basa meramente en unos valores numéricos digitalizados. Es algo semejante a los datos que se refieren a la función de cada uno de los órganos en el caso de una revisión médica. Aunque se juzgue el estado de salud por el resultado obtenido, sumando todos esos números, ese resultado es algo totalmente diferente del vivo atractivo que puede tener una persona. No se puede valorar si una sala de conciertos o un teatro es un espacio vivo y atractivo o no por el tiempo de reverberación o la calidad del aislamiento acústico. Es algo ya requetesabido, pero al dedicarnos al diseño de alguna dotación pública, experimentamos realmente lo difícil que nos resulta romper la pared formada por estos números digitalizados. Aunque busquemos un espacio libre donde se pueda disfrutar relajado tanto de la música como del teatro o la danza, casi siempre nos lo rechazan en razón de las cifras correspondientes a las mediciones. Esto no es sólo un problema de las salas de conciertos o de los teatros. Es un problema común para todos los edificios públicos, desde las dotaciones culturales como bibliotecas y museos, hasta escuelas, hospitales, residencias

para la tercera edad, centros de día, centros para la comunidad o pisos y apartamentos.

El punto común de estas instituciones consiste en que sustituyen las diversas actividades complejas de los usuarios en cada una de las instituciones por una función única importante que se pueda contabilizar, y la esquematizan con un simple concepto. Las personas, que se supone que pueden comportarse libremente, se someten al control del diagrama espacial claro, sin darse cuenta del proceso de sistematización llamado planificación.

En esos procesos de planificación hay un truco astuto, según el cual se autoriza la abstracción hacia la función simple contable como si fuera ésta la única justicia absoluta. Se constituye el diagrama de conversión de: espacio funcional = espacio universal con carácter general = espacio absoluto al cual la gente debe seguir = espacio que debe controlarse. Cuanto mayor sea la comunidad, se imprime más a fondo el sistema de control y se hace más grueso el muro de las cualidades en el diseño. Y la arquitectura que se constituye dentro del sistema cerrado rodeada de tales muros gruesos, es aceptada como si fuera la arquitectura madura y segura en una sociedad también madura.

La frase estereotipada de las personas implicadas en la Administración es: “¡hagamos una arquitectura abierta para los ciudadanos!”; sin embargo, nunca han considerado al “ciudadano” como un hombre que respira y que tiene sus iniciativas. Mientras se sigan construyendo los edificios públicos apoyándose sólo en la cualidad, no se puede ni soñar que esta arquitectura, rodeada de gruesos muros, se abra.

¡Por un concepto de límite difuso y laxo!

Estos edificios, que fueron construidos por el sistema cerrado de carácter altamente acabado, aunque aparentemente muestran un aspecto perfecto como el sistema del tren bala, adolecen de una gran contradicción con la sociedad actual.

Primero, este tipo de edificios no pueden abrirse a la tierra ni a la comunidad local. Sólo forman un entorno artificial totalmente separado de la tierra.

Se pide unos edificios en que se haya considerado el ahorro energético, desde el punto de vista ecológico. O se nos exige pensar de nuevo la arquitectura teniendo en cuenta los recursos limitados del planeta. Frente a estos temas, se habla mucho del aprovechamiento de la energía natural o la revisión de los materiales arquitectónicos, etc.; pero la arquitectura que se propone estas demandas está constituida en su totalidad por edificios cerrados rodeados de gruesos muros. Es decir, se intenta, con todo empeño, crear unos espacios artificiales que no reciban influencia del entorno exterior.

Pero, si realmente queremos pensar en la arquitectura desde un punto de vista planetario o universal, ¿no será mejor pensar ya en eliminar los mismos muros? No creo que el problema se solucione mejorando las propiedades de los muros. No se trata de hacer un muro más o menos permeable, sino más bien ¿no hará falta que cambiemos de mentalidad?

En otras palabras, mientras sigamos separando el interior/exterior según el pensamiento de Bollnow, la naturale-

za seguirá siendo una forastera para la arquitectura. También la naturaleza resultará ser una forastera para los que se dedican a la arquitectura. Me parece imposible crear una arquitectura que encaje bien en el entorno del planeta o del universo, en tanto que dibujemos las imágenes corporal y arquitectónica independientes y aisladas del mundo externo.

Al ponernos a pensar en la separación interior/exterior, lo único que se puede hacer para abrirse es practicar agujeros en la pared, o ir aumentando las ventanas y las puertas en la pared. Mas, por mucho que se aumente la apertura en la pared, el interior seguirá siendo interior, y el exterior, exterior. Lo que nos hace falta ahora es que el propio pensamiento construya unos contornos más suaves y difusos. Es el concepto de límite como película osmótica que no separa el interior del exterior. Nosotros, que hemos vivido antes en los espacios divididos sólo por *shoji*³ y *fusuma*,⁴ somos capaces de imaginar unos límites que se transparentan y que permiten que pase el aire entre los espacios externo e interno. Cuando conseguimos pensar en la arquitectura que dispone de contornos holgados, sin te-

³ *Shoji*: Uno de los elementos divisorios del espacio doméstico que se utiliza tradicionalmente en Japón en las ventanas o puertas corredizas, hechas con marcos cuadriculados de madera sobre los cuales se pega papel japonés “washi” resistente y traslúcido (N.T.).

⁴ *Fusuma*: Otro de los elementos divisorios del espacio que se utiliza tradicionalmente en Japón como puerta corrediza entre las habitaciones. Están hechos con varias capas de papel grueso que tienen motivos decorativos pintados en su superficie. Sirven para crear un espacio más amplio o más pequeño, según las necesidades, poniéndolas o quitándolas, pues son desmontables (N.T.).

ner esta contraposición manifiesta entre un lado y otro, el anverso y el reverso, el interior y el exterior, o yo y otra persona, se abre una arquitectura con una visión a escala universal.

En segundo lugar, la arquitectura concluida causa problemas ya que rompe no sólo la relación entre el propio edificio y el entorno, sino también la relación mutua de los espacios (habitaciones) dentro del edificio.

Como he dicho antes, nuestros actos son diversos y polisémicos. Si consideramos, por ejemplo, el hecho de leer libros, veremos que lo hacemos en diversas circunstancias: mientras comemos, mientras bebemos, estando echados, mientras damos golpecitos en el teclado del ordenador, viendo la TV, etc. O sea, la lectura no se limita sólo a la mesa de la sala de lectura.

Sin embargo, en los edificios públicos de nuestro país, está determinada una función para cada espacio, como la habitación para leer libros, la habitación para comer, la habitación para contemplar cuadros colgados en la pared, etc., y estamos obligados a realizar actos de forma unilateral. Además, se considera que lo mejor es que estos espacios estén divididos por medio de paredes de tal manera que no tengan ninguna interferencia entre sí, ya que se pierde sin duda la cualidad de cada función cuando se interfieren mutuamente.

La disposición alineada de espacios (habitaciones) separados por paredes, ¿no evoca la imagen de la gente que vive en las ciudades actuales? Pienso que estos espacios son símbolo de las personas que viven unas al lado de otras pero que no se comunican jamás.

El que se produzca una relación de comunicación mutua, y que de ella derive una nueva relación, aunque ello suponga un cierto descenso de la cualidad, ¿no es la resurrección de la polisemia de los actos? y ¿no es la operación de descubrir un área laxa y superpuesta entre los resquicios de los límites que determinan unilateralmente los actos llamados función?

Lo que falta decisivamente en los edificios públicos de nuestro país en estos últimos tiempos es la visión hacia lo libre, lo divertido y lo creativo de estos actos. Al ver el modo de construir la arquitectura en el que no se da ningún paso para tantear lo desconocido, alegando sólo la cualidad, me da la sensación de que aunque pasen otros cien años, no se podrán crear unos edificios públicos vívidos, llenos de personalidad.

Programa de construcción de edificios públicos que debe reorganizarse

Una sociedad que tiene extendida una red de información por toda ella, y en la que se cruza el correo electrónico, ¿hará cambiar la arquitectura conclusa?

El desarrollo anormal de los medios de información se está dirigiendo hacia la sociedad sin fronteras en diversos sentidos. Primero, ya la vida de la gente no se limita a un área determinada. Con algún objetivo determinado, se desplaza por encima de las distancias. Por causas diversas, la gente se reúne en un lugar y comparte un tiempo determinado, para presenciar alguna competición deportiva, para

realizar compras, etc. Sin embargo, estos actos no constituyen el destino final. Después de haber pasado algún tiempo, cada uno se dispersa y se dirige hacia el siguiente destino. O sea, los diversos destinos son etapas intermedias en el camino hacia el siguiente traslado. Incluso la vivienda tiene más significado de etapa intermedia en el caminar de cada uno, valiendo esto también para la familia. Así, cuando el lugar de reunión de la gente pasa de ser destino a ser etapa, el significado concluso que tenía la arquitectura se hace difuso. La vivienda ya no es un lugar absoluto para la familia, y lo mismo pasa con los edificios públicos.

Antes, las salas de conciertos que visitaba la gente eran unas pocas. Normalmente, la gente solía ir a la sala de conciertos que hubiera en el área donde residía, a no ser que fuera un melómano empedernido. Sin embargo, hoy día la gente va donde sea. Por estar mejor informado no siente pereza por las distancias. Ya no es una barrera ir al extranjero. Ya estamos en plena era sin fronteras.

A estas alturas, el hecho de que los edificios públicos actuales estén delimitados es contradictorio, por mucho que le demos vueltas a la cabeza. Cada edificio tiene que abrirse hacia la tierra donde se ubica, y corresponder a las peculiaridades de esa tierra. Por abrirse tanto a la localidad donde se ubica como a sus actividades, es seguro que la cosmología y el orden estable que tendrá no serán tan perfectos.

La descomposición rápida de esta sociedad actual de la red de comunicaciones se está produciendo no solamente en los límites de las áreas geográficas, sino también en los límites entre los media.

Cuando se empezó a difundir el fax, la gente, que había dependido del teléfono o de la correspondencia escrita, se lanzó inmediatamente al fax alegrándose de que se hubiera inventado un medio de comunicación tan cómodo como ése. Sin embargo, la amplia difusión en estos dos o tres años del correo electrónico, está creando una nueva situación en el mundo de las comunicaciones. ¡Y no digamos nada del teléfono móvil! La gente puede hoy día establecer comunicación entre sí por múltiples medios, según su situación.

Lo que ha quedado claro aquí es que un nuevo medio no elimina a otro más antiguo. Cada medio tiene sus características, y se están revelando las de cada uno de ellos. Si el correo electrónico se difunde cada vez más, destaca con más claridad la importancia de escribir cartas con tinta china.

Tal diversificación de los medios de información no deja de acelerar la reorganización de los edificios públicos. Ocurre esto sobre todo en dotaciones culturales como bibliotecas, museos o teatros, o educativas como escuelas, etc. Estas instalaciones se han mantenido, hasta el presente, con unos edificios concluidos como consecuencia de corresponder a espacios exclusivos a cada uno de los medios de un modo muy estable, como los libros, los cuadros, las esculturas o los teatros, etc. Sin embargo, es imposible pensar que la propagación casi excesiva de los medios electrónicos en la vida cotidiana no haya introducido en los edificios algunos cambios. Ello no quiere decir que el medio impreso llamado libro haya sido eliminado por el medio electrónico. Los medios, que habían venido mante-

niendo una situación estable, ahora se encuentran junto a otros nuevos, debiendo ahora preguntarse cuál es su razón de ser y establecer su nuevo significado con más claridad. En este sentido, tanto las bibliotecas y los museos como los teatros o las escuelas, ¿no se encuentran en el momento de reorganizar sus programas acabados, como los que tenían hasta ahora, y proceder a descomponerlos, combinarlos y fusionarlos de nuevo?

Ya se ha iniciado proyectos de edificios públicos que albergan múltiples funciones. Hemos realizado varios, como la combinación de un centro de cuidados para personas de edad avanzada con el centro de la comunidad local, la biblioteca con el teatro y la galería de exposiciones, etc. Sin embargo, con el sistema actual de inversiones públicas en el que no tenemos más remedio que depender de las subvenciones del gobierno central, aunque se logre esta unificación o mezcla como edificio, no se avanza tan fácilmente en la fusión como organización. Lo cual significa que es imposible fusionar o reorganizar los programas, quedando todavía una frontera clara entre las organizaciones. Además, por el momento, habría que decir que el rechazo hacia los media electrónicos es fuerte tanto en la Administración como entre los conservadores o bibliotecarios que son la parte ejecutiva de las operaciones. Y este rechazo se basa, en gran parte, en el malentendido de que no se puede sustituir, bajo ningún concepto, los libros o cuadros por los media electrónicos. Pero incluso esas personas se ven obligadas a valerse hoy día tanto del e-mail como de Internet. Así que, discutiendo sobre este tema, puede ser que caiga antes el muro levantado contra los media.

¡Por una arquitectura que reavive a la arquitectura!

La fluidez de la sociedad actual hace que nuestros actos sean frágiles y relativos. No hay ningún orden establecido en el que podamos apoyarnos del todo, y los acontecimientos son inestables. Parece que vamos encaminados, cada vez más, hacia una sociedad en la que ya no es posible establecer una estructura rígida como se ha realizado hasta el presente. Para que podamos construir una arquitectura que permita un programa fluido, ¿no será necesario reconsiderar desde el principio el concepto de límite?

“Blurring Architecture” tiene como objetivo hacer una arquitectura no conclusa de límites difusos. Es la arquitectura que reaviva a la arquitectura.

LA MEDIATECA DE SENDAI. INFORME SOBRE SU PROCESO DE CONSTRUCCIÓN

1) En proceso de construcción

LA *Mediateca de Sendai* es un edificio en proceso de construcción. Fue en diciembre de 1994 cuando se distribuyó el pliego de condiciones para participar en el concurso abierto organizado por la ciudad de Sendai. Así que ya han transcurrido más de 5 años desde que empezamos a pensar en este tema. Se ha terminado la construcción del armazón de acero, y aunque falta todavía un año aproximado para su inauguración, las obras avanzan ahora rápidamente.

La *Mediateca de Sendai* se diferencia en varios aspectos de otros proyectos públicos que nuestro equipo ha realizado hasta el presente, ya que no tiene el mismo talante que los edificios encerrados en sí mismos, como un museo de arte o una biblioteca, y en él, tanto el concepto de espacio como el método de realización que propusimos son totalmente diferentes de los propuestos para proyectos más convencionales. Tanto en lo referente al *hard* como al *soft*, el proceso según el cual se van determinando las cosas es muy diferente de como había sido hasta ahora.

De entre estas diferencias, la más importante es que el edificio da la sensación de que “estuviéramos utilizándolo”, a pesar de que aún está en proceso de construcción; y no es sólo que ya tenga su página web. Tal vez nos da esa sensación porque este edificio, en comparación con otros que hemos realizado, ha sido el centro de atención de mucha gente y ha sido objeto de discusiones y de noticias en los medios de comunicación. En realidad, en la elaboración tanto de la estructura física como del contenido ha participado un número increíble de personas y ha sido objeto de numerosas discusiones. Este proceso contrasta con el convencional que se sigue en el caso de los edificios públicos del Japón en que se evita al máximo las discusiones, se decide todo sin exponer nada al público, y se termina la obra a una enorme velocidad.

Recientemente se ha publicado un folleto titulado *La Mediateca de Sendai en proceso de construcción*, por parte del Comité de Preparación de la Mediateca. Es una guía que se publicará hasta enero del año 2001, fecha en la que está prevista la inauguración. Es un folleto sencillo, hecho doblando por la mitad un papel grueso tamaño A3, que explica brevemente varios aspectos, como la idea de la creación de este proyecto, una síntesis de sus actividades, los planos y las características del edificio, las actividades a realizar antes de su inauguración, etc., comenzando con la explicación de “qué es la Mediateca de Sendai”.

Es poco frecuente que una comunidad local edite este tipo de guías con fecha límite de publicación, referentes a un edificio de construcción municipal y en proceso de construcción; además esta guía no va dirigida sólo a los

ciudadanos de Sendai, así que es palpable la voluntad de pedir al público en general cuál es su opinión acerca de cómo debe ser el nuevo edificio, con el fin de obtener la mayor cantidad de información posible.

En el apartado referente a la “idea de su creación”, aparecen las tres frases siguientes:

1. Ofrecer un espíritu de vanguardia (servicio).
 - * Corresponder con flexibilidad a la demanda de las personas que hacen uso de esta instalación.
2. No es algo que termina en sí mismo sino que es un punto de paso.
 - * Aprovechar, al máximo, las ventajas de la red.
3. Estar libre de toda barrera.
 - * Superaremos todas las barreras, como por ejemplo, entre los sanos y los impedidos, los usuarios y los administradores, las diferencias de lengua y cultura, etc.

Denominamos a esta idea “Carta de la Mediateca”. Se elaboró basándonos en los conceptos de proyecto generados por el Comité de Estudios de las Empresas de la Mediateca en el año 95, en sus mesas redondas, o por intercambio de correo electrónico entre los especialistas. Éstos continúan dando consejos a la comunidad local en condiciones casi de voluntariado. Sobre todo cabe destacar la enorme contribución del Sr. Hidefumi Katsura (especialista en ciencias de la información de bibliotecas, Prof. Adjunto de la Universidad Tokyo Zokei) y del Sr. Akira Suzuki (periodista, organizador del Taller de Arquitectura/Ciudad), etc.

En el folleto al que hacíamos referencia están resumidos los temas propuestos por los componentes del grupo de especialistas, sobre todo por los señores ya mencionados, y también por los encargados de este proyecto por parte de la Comunidad Local, abarcando no sólo las ideas sino también las actuaciones y las actividades a realizar en la mediateca hasta el momento de su apertura. O sea, que paralelamente al proceso de construcción ya se están llevando a cabo actividades creativas y trabajos de taller que deberían desarrollarse en el edificio.

Asimismo se distribuye una vez al mes una hoja tamaño A4 llamada “Noticias del Comité Preparador de la Mediateca de Sendai” facilitándonos mini-informaciones como las entrevistas o los informes de las personas relacionadas tanto con el *hard* como con el *soft* de este edificio. Según mi criterio, tal actividad de información pública está constituyendo un lugar de discusión en torno a la mediateca no se limita a dar a conocer la presencia de este edificio. En otras palabras, gracias a esto la *Mediateca de Sendai* ha empezado a vivir “otra Mediateca”, aparte del edificio real que se está construyendo.

Hace tan sólo unos cuantos días (a finales de noviembre de 1999), se celebró el simposio titulado: “Lo que busca la mediateca” en el Tokyo Design Center. Como ponentes se contaba con conservadores y diseñadores del Arte de los Media, instructores y periodistas que tienen una relación directa con la enseñanza de los Media y, ¡cómo no!, con los señores H. Katsura y A. Suzuki junto con el Jefe del Departamento de Formación Continua del Ayuntamiento de Sendai. Durante mucho tiempo tuvo lugar un

debate muy dinámico. Se hicieron sucesivamente propuestas muy concretas respecto a las nuevas actividades que se deben realizar en la mediateca. También se discutió sobre las funciones que deberían desempeñar en el siglo próximo los edificios públicos, como “*media literacy*, o capacidad para leer y escribir los media” o de consorcio de los media, etc. Es poco frecuente que se discuta este tipo de temas en forma de seminario público y además pensando en un edificio determinado.

Normalmente, un año antes de una inauguración los programas de la instalación están hechos y determinados y no se pueden modificar. Si ya es poco frecuente que se delibere sobre los programas durante este período de tiempo incluso a nivel del Comité Local, parece aún más inverosímil que haya participación de personas ajenas a este foro. El hecho de que se pueda preparar tal simposio co-organizado con el Comité de Educación del municipio, se debe a que se ha mantenido esta relación singular desde el inicio del diseño. Es decir, que se ha tratado repetidamente sobre lo que es la mediateca, qué tipo de organización tiene y qué tipo de actividades se desarrollan en ella entre los jóvenes especialistas que residen allí, nosotros los diseñadores y las personas relacionadas (del Dpto. de Formación Continua) de la comunidad local, todos ellos interesados en el proyecto, a través de reuniones no oficiales o por medio del e-mail. Así, se ha establecido una relación sin precedentes en la que personas externas relacionadas con el tema realizan constantemente consultas a los entendidos como actividad voluntaria en un asunto que, en teoría, debería determinarse en el seno de la comunidad local. Preci-

samente, es una agrupación de personas que no ha sido nombrada oficialmente por la comunidad local, y en donde se ha podido constituir un lugar de opinión libre, sin restricciones, pero también sin garantías de que sus opiniones sean tomadas en consideración.

Naturalmente esta situación no es nada estable, ya que se configura por las actividades de numerosos voluntarios, y se instaure sobre una relación de tensión muy inestable. Sin embargo, si se logra sistematizar esta costumbre, a lo mejor se puede mantener este sistema incluso después de la inauguración del centro. Y si se establece y se mantiene el taller así, no va a ser un sueño dar el primer paso hacia la consecución de una instalación pública que no tenga un carácter acabado y que se modifique constantemente. Pero, ¿por qué ha sido posible tal proceso sólo en el caso de la *Mediateca de Sendai*?

2) Concepto de “mediateca”

El concurso de la *Mediateca de Sendai*, celebrado en 1995, fue muy peculiar en el ámbito de la historia de los concursos públicos en nuestro país. Su peculiaridad consiste, primero, en la búsqueda del tipo de arquitectura que genera un nuevo programa llamado mediateca, en lugar de buscar una expresión de la individualidad como arquitectura. Otro punto peculiar que se puede citar es el carácter público total del concurso.

La *Mediateca de Sendai* es el conjunto de cuatro condiciones (programas) que han salido de cuatro campos total-

mente diferentes entre sí: la nueva construcción de la Galería para los Ciudadanos de Sendai, cuyo plazo de alquiler estaba a punto de finalizar cuando se realizaba este proyecto (estaban de alquiler en una parte de unos grandes almacenes); la Reconstrucción de la Biblioteca Municipal del Distrito Aoba deteriorada por el paso de los años; la ampliación del Centro Municipal de Material Audiovisual; y la necesidad de crear un centro de servicios para los discapacitados audiovisuales.

Por su parte, la Ciudad de Sendai, al tomar la decisión de contratar el arquitecto de la mediateca a través de un concurso, delegó la gestión para la elaboración de los requisitos de participación al Seminario Kanno, del Departamento de Arquitectura de la Universidad Tohoku, a fin de ordenar las complejas condiciones desde el punto de vista de los especialistas. Como conclusión se propusieron los seis temas siguientes:

1) Concentración de las diversas funciones: Introducir las funciones e instalaciones urbanas deseadas, en un solar de 4.000 metros cuadrados a lo largo de la calle Yozenji, en el centro de la ciudad.

2) Arte: No sólo disponer del espacio suficiente como para poder celebrar las exposiciones ya existentes, sino equiparlo con el taller de conservación, de dedicación exclusiva para esta tarea, y el centro de los media para la imagen, a fin de completar las funciones de la mezcla de media adecuados a una nueva era.

3) Información/Media (Biblioteca): Además de las funciones convencionales de una biblioteca, ofrecer asimismo el servicio integrado de obtención de datos relacionados con los efectos de sonido y visuales. (En definitiva,

se puede incluir el arte también.) También se establecerá la relación entre comunicación y red. Se buscará que no sea sólo un lugar para ponerse ante los libros sino también un lugar para obtener información.

4) Administración: Se elevará la calidad del servicio, se aprovecharán razonablemente los recursos del espacio, y se integrará la administración de las funciones que habían venido realizándose individualmente.

5) Ciudad: Se trata de un proyecto importante que formará la estructura urbana de Sendai en el siglo XXI, por lo que hay que hacer todo lo posible para que Sendai pueda estar orgullosa frente al mundo. También debe ser un detonador de la activación de los barrios colindantes.

6) Concurso de diseño: Para eliminar todos aquellos problemas derivados de la falta de transparencia, se elegirá el diseñador por medio de un procedimiento totalmente transparente. (Tomado del "Registro de Concursos de Diseño de la Mediateca de Sendai (título provisional)")

Así, se puede decir que antes de la celebración del concurso de diseño, estaba decidido que no iba a ser un proyecto convencional. Además, se clarificaron todavía más las características de esta propuesta cuando se determinó que el Sr. A. Isozaki iba a ocupar el cargo del Presidente del Jurado Examinador. El Sr. Isozaki, pensando que fuera un modelo para futuros concursos de construcción de edificios públicos, consiguió que la Ciudad de Sendai aceptara las tres propuestas siguientes:

1) Carácter público: Exposición al público de todo el proceso del concurso. En la última fase, se publicará y expondrá en los medios de comunicación.

2) Carácter especializado: El Jurado estará constituido sólo por especialistas. Se incluirán en él aquellos especialistas que hayan tenido contacto entre la Administración y los ciudadanos. A la hora de decidir quién será la persona que ejecutará el proyecto, se hará después de una entrevista directa con el candidato.

3) Propuestas: Lo que se pide a los participantes en el concurso es la capacidad de proyección social para reelaborar el programa, además de su capacidad global como arquitecto. En especial, si lo que se pide son nuevas propuestas respecto a la mediateca, que será la primera en el Japón, se considerará la posibilidad de reelaborar el programa, esperando la correspondiente flexibilidad por parte de la Administración. (ob. cit.)

Se puede entender fácilmente por la explicación del propio Sr. Isozaki en el sentido de que la expresión “reelaboración del programa” se dirige a la Administración. O sea, frente a la propuesta atractiva y libre del arquitecto, se pregunta si la Administración es capaz de tener la flexibilidad suficiente como para aceptarla sin obsesionarse con su programa ya elaborado.

Así, entre los requisitos para participar en el concurso de diseño se pretendió que la Mediateca se definiera como “algo que hace imaginar un nuevo espacio funcional de la ciudad en una nueva era, que acumula y ofrece globalmente el arte como medio sensible, biblioteca y diversas clases de información como medio intelectual, y las imágenes como un nuevo medio de fusión de los anteriores, y que ayuda a que cada ciudadano pueda usar su imaginación y difundirla”. Y se puso de manifiesto al principio de dichos requisitos la necesidad de buscar un prototipo adecuado a tal definición.

Las “mediatecas” no abundan, pero existen algunas en Europa. Se dividen en dos modalidades: del tipo alemán, tal como “ZKM”, en el que se pone más el acento en la investigación de la fusión del arte y la tecnología digital o en la formación de los artistas de los media; y el tipo francés, tal como la de “Carre d’Art”, de Nimes, en que se intenta fusionar el arte y la información, centrándose en la biblioteca.

Se puede decir que la instalación de la Ciudad de Sendai está más próxima al segundo tipo; pero, de todas maneras, me parece que el hecho de que esta instalación se planteara bajo el nombre, aunque sea provisional, de “mediateca”, en lugar del de pabellón cultural, con la consiguiente posibilidad de reelaboración del programa, fue un acontecimiento decisivo que tuvo mucho que ver en su evolución.

La definición en la fase de concurso se elaboró de nuevo por los miembros del “Comité de Estudio del Proyecto”, creado después de iniciar el proyecto básico, por Koji Taki (pensador), Masaki Fujihata (artista mediático, catedrático de la Universidad de las Artes), Hidefumi Katsura (antes citado), etc., de la siguiente manera:

Ser la acumulación de la sabiduría compuesta por la tecnología de la información actual como infraestructura, a la vez que una instalación en la que se pueda producir nuevos símbolos. Por lo tanto se englobará en este nuevo sistema aquellas instalaciones conocidas hasta el presente, como las bibliotecas o los museos de bellas artes, y se atenderá a todo tipo de demanda cultural formulada por los ciudadanos.

Conforme a esta definición, se fijó la finalidad de la *Mediateca de Sendai* como “una instalación ciudadana que no se limita sólo a los servicios convencionales, sino que tiene como objeto impulsar la formación continuada y el arte/cultura acordes con una nueva era que apoya las actividades participativas así como de la propia expresión”. Para llevar a cabo tal finalidad, se citan los siguientes cuatro puntos en el Informe de este Comité:

a) Ordenar el “entorno intelectual” introduciendo la tecnología de la información que es la que se demanda en la era actual.

b) En lugar de un servicio unilateral o fijo, se ayudarán mutuamente tanto los administradores como los usuarios de esta instalación en su búsqueda intelectual o en las actividades imaginativas.

c) No se buscará realizar servicios que concluyan dentro del museo, sino que se intentará crear servicios que compartan la red.

d) Estudiar siempre el programa de actividades, y realizar estudios metodológicos para integrar los nuevos resultados.

El hecho de que se establecieran tanto los conceptos básicos como las actividades a desarrollar en la mediateca desde la fase inicial del diseño, tuvo un gran significado para las decisiones posteriores. No creo que estos objetivos se hayan difundido totalmente en la comunidad local o entre los ciudadanos en general, pero si no hubiera habido esta toma de postura, la *Mediateca de Sendai* habría

sido absorbida hace mucho tiempo por una instalación convencional como las ya conocidas. Tampoco habría suscitado la actividad intelectual del voluntariado en cuestiones tales como la organización de mesas redondas o el intercambio de e-mail, etc. Y aunque se producen unas discusiones muy objetivas, al final siempre se mantienen esta premisas. Por tanto, aunque presente un gran desfase con la realidad, lo cierto es que ya nos hemos puesto en marcha, con el objetivo y los métodos mencionados en torno a la mediateca. En el fondo está el concurso atípico llevado a cabo, en el que no se pregunta nada respecto al propio concepto.

3) Composición del “lugar” por tubos y planchas

Nuestra propuesta de concurso es un prototipo simple y claro. “Prototipo” significa un sistema que puede responder a cualquier situación, en lugar de ser un edificio que tiene una configuración determinada respondiendo únicamente a un programa específico.

En concreto, la arquitectura de la *Mediateca de Sendai* consiste en tres elementos: plancha de metal (suelo), tubo (columna) y piel (fachada o muro exterior).

Cualquier edificio se reduce, al eliminar los elementos superfluos, a los elementos básicos como el tejado, las paredes, las columnas y el suelo. Sin embargo, en muchos casos estos edificios están compuestos de elementos especiales que corresponden a ciertas funciones, y por lo general esa forma es la que persiste.

Sin embargo, en la *Mediateca de Sendai*, desde el comienzo de su elaboración se buscó un sistema estructural compuesto sólo por los tres elementos arriba mencionados, estando constituido sólo por la plancha de metal (suelo) y los tubos (columnas en forma de tubos combinados). Este hecho se muestra claramente en el boceto inicial. Y como maqueta de concurso se propuso un edificio con un alto grado de abstracción, en el que se suprimió todo excepto estos tres elementos.

Naturalmente hace falta añadir diversos elementos para materializarlo y para convertirlo en un edificio funcional. Hace falta insertar elementos como paredes, puertas, ascensores, escaleras, etc. Y en la obra se están realizando poco a poco estos elementos. Dirán entonces que el edificio realizado ya no es fiel al prototipo. Ciertamente el edificio en construcción no es tan abstracto como el de la maqueta de concurso.

Sin embargo, nuestro equipo siempre ha tenido presente la maqueta abstracta consistente en sólo tubos y planchas durante estos cinco años. Por tanto, estos estudios han sido un proceso de búsqueda para ver hasta dónde podemos mantener la imagen del prototipo, añadiendo otros elementos más superfluos.

Se dice que en la arquitectura moderna ha habido dos propuestas de un sistema de arquitectura “prototipo”. Una es el “espacio universal” de Mies van der Rohe, y la otra el sistema “dominó” de Le Corbusier.

El primero intenta componer el espacio dividido en “*grid*”, o cuadrículas uniformes tridimensionales, sólo con columnas y forjados; la mayor parte de los rascacielos de

hoy día adoptan en mayor o menor medida este sistema. Es decir, que continuando las retículas se puede prolongar, teóricamente, el espacio hasta el infinito, tanto horizontal como verticalmente. Detrás de esta teoría está la convicción de Mies, que piensa que las actividades humanas deben realizarse dentro de una cuadrícula uniforme, aunque no hagamos corresponder un espacio determinado con una función concreta.

Frente a ello, el sistema “dominó” de Le Corbusier se compone del forjado plano y de columnas sin vigas. Si la propuesta de Mies estaba pensada para un espacio compuesto por acero y cristal, en el sistema de Le Corbusier estaba prevista la construcción en hormigón. El sistema “dominó” estaba pensado para las viviendas independientes o pisos de altura media o baja. Su característica consiste en el forjado plano, que facilita la libre utilización de la pared curva independizada de las columnas. De hecho, Le Corbusier realizó unas maravillosas viviendas en las que utilizaba libremente varios elementos, como las paredes curvas, etc., aplicando esta teoría en la década de los 20 y de los 30.

Podemos decir que el sistema estructural de *Sendai* que propusimos está próximo al sistema “dominó”, en el sentido de que está constituido por el forjado plano y las columnas. Sin embargo, si el sistema de Le Corbusier estaba construido en hormigón, la estructura del forjado de *Sendai* es una estructura de celdillas con refuerzos embutida entre dos planchas de acero. Se pueden conseguir unos espacios con distancias mucho mayores que con el uso del hormigón. Respecto a las columnas formadas por tubos de

acero, están huecas y tienen de 2 a 9 metros de diámetro. En su interior se puede instalar el ascensor, las escaleras, las conducciones o las tuberías de energía, etc. Resulta que hacen el papel de núcleo. Pero no solamente eso. Los tubos cubiertos de cristal se pueden convertir en conductos para la extracción de aire, y también desempeñar el papel de conductores de la luz natural que entra desde la cubierta hasta los pisos inferiores. En otras palabras, es posible introducir los elementos naturales como la luz o el aire al interior del edificio, que es una acumulación artificial de forjados.

Otra característica de nuestro sistema consiste en que la distribución horizontal de los tubos puede ser aleatoria y la altura de los forjados ser diferente según la planta. Los tubos tienen una expresión orgánica al estar inclinados o torcidos ligeramente. En comparación con los sistemas de Le Corbusier o de Mies, aquí se acentúa más el carácter espontáneo. Puede ser que esto sea reflejo de la espontaneidad de la ciudad actual, pero ¿qué nos deparará...?

Para las celdillas estructurales que componen los forjados de unos 50×50 metros cuadrados, estaba previsto un refuerzo con una rejilla uniforme de un metro. Sin embargo, conforme avanzaba el diseño se observó la existencia de diferencias de transmisión de fuerza entre la periferia del tubo y la parte central, y se decidió colocar refuerzos en forma radial alrededor del tubo. Resulta que en cada punto de las planchas la fuerza que se ejerce es diferente. Por la presencia de los tubos el forjado no era uniforme y se producían diferencias de lugar dentro del espacio como si se emitieran ondulaciones distintas en cada tubo.

La sensación es similar a la experiencia que se tiene cuando caminas por un bosque. Por la presencia de los árboles, se producen diferencias entre cada lugar, y se seleccionan los lugares donde la gente realiza sus actividades. Desde antaño, la gente ha escogido el lugar para vivir dentro del espacio que fluye llamado naturaleza. El hecho de hacer arquitectura debió ser una operación encaminada a crear una relación relativa con la naturaleza que fluye. Pero ahora, el hecho arquitectónico se ha convertido en una operación de distribuir espacios, creando habitaciones cerradas sin nada que ver con la fluidez. La fluidez de la naturaleza queda contenida sin poder ni siquiera respirar dentro de habitaciones estancas.

Lo que esperamos con la construcción de edificios en altura como el de *Sendai* es generar allí un “lugar apropiado”. Porque si acotamos una habitación correspondiente a una función determinada, resulta limitar una libre actuación. Por su naturaleza, los actos humanos son complejos y no debemos limitar ningún acto a ningún espacio determinado. La teoría de planificación moderna ha justificado este acto unilateralmente, pero me parece que si podemos liberar de nuevo al cuerpo humano de esta sistematización, podremos fomentar la producción de actividades creativas de vivencia común.

En mi opinión, el hecho de que aún podamos seguir discutiendo sobre las actividades que se van a desarrollar aquí, todavía a estas alturas en que se está construyendo el edificio, es porque hemos evitado al máximo crear “habitaciones”. Evidentemente tiene que haber espacios que por su función deben estar cerrados. Sin embargo, en compa-

ración con los edificios públicos normales, en el caso de *Sendai*, las habitaciones cerradas son muy pocas. Y lo que lo hizo posible fue la presencia de los tubos.

En estos cinco años hemos dibujado una cantidad enorme de planos. Hemos introducido continuamente modificaciones en cada planta. Sin embargo, todo ello parece abstracto. Parece como si fuera un diagrama en el que todo se indica dentro del marco cuadrado, convirtiendo en signos las indicaciones de los actos a realizar en cada planta. Incluso puede parecer un juego en el que se indica la distinta progresión de las actividades. En comparación con los planos que se dibujan normalmente y que no suelen modificarse debido a las pautas derivadas del proyecto, aquí se percibe mucha más libertad.

Todavía no se puede prever si estas indicaciones que parecen un juego podrán continuar existiendo después de haberse terminado la construcción del edificio o desaparecerán.

Si nos referimos al tercer elemento, la piel externa del edificio, tres de sus cinco superficies (cuatro fachadas y el tejado) están compuestas por grandes pantallas. La fachada que da a la avenida en la que hay una especie de olmos, se cubre con una doble piel de cristal. A estas dos piezas de cristal se les adosará unos patrones en forma de franjas horizontales tal como se pensaba desde el principio, lo que prevé que establezca una relación visual delicada entre el exterior y el interior. La forma de su arquitectura cambiará a cada momento por el paso del tiempo y del reflejo de luz, traspasando las dos piezas de cristal.

En la cubierta y en el lado occidental se colocarán pantallas en forma de lamas. Tendrán una expresión provisional y darán la sensación de ser una pantalla delgada flotando por encima del volumen del propio edificio.

Se cambiará el material de construcción en cada piso en la piel externa del lado oriental y norte. Los huecos situados entre las estructuras de los forjados se llenarán con cristal transparente, traslúcido, o metal. Los resultados del tratamiento, conforme al uso de cada planta, traspasarán al exterior. Y frente a los tres lados antes mencionados, dará la sensación de que está expuesta su piel interna.

La imagen de la arquitectura que se transmite a través de cada una de estas pieles parecerá bastante diferente del modo de ser de la arquitectura según la concepción convencional. Porque si en la arquitectura tradicional la piel expresa la cosmología de una arquitectura concluida, aquí la interpretación de la misma contrasta por no serlo. Se muestra simplemente un corte de un volumen abstracto (de 36 metros de altura) con los cuatro lados de 50 metros determinados por las condiciones reales del espacio urbano.

4) Arquitectura de límites difusos

Del otoño pasado a principios de este año, se han celebrado exposiciones paralelas tituladas *Blurring Architecture* en Aachen (Alemania) y en Tokio. (La exposición de Aachen en el Museo Suermontt-Ludwig del 23.10.1999 al 23.01.2000, y la de Tokio en el TN Probe, del 16.11. al

23.12.1999). Ambas fueron exposiciones de mis obras; en la primera se englobaban las realizadas hasta ahora, en tanto que en la segunda me he limitado sólo a la *Mediateca de Sendai*.

“Blur” significa un estado ambiguo, con límites difusos. Se refiere a la borrosidad del contorno de las formas, como cuando se ve algún objeto metido en agua agitada.

Entonces, ¿por qué he puesto este título para la exposición sobre la *Mediateca de Sendai*?... Concretando, es porque esta arquitectura pretende liberarse de las barreras en su sentido más amplio. Barreras de cara a los que tengan alguna incapacidad, barreras por mezcla de los diferentes programas, incluso barreras existentes dentro de la propia disciplina de la arquitectura.

Como he dicho antes, los edificios públicos actuales tienen las “habitaciones” compartimentadas como algo acotado y fijo. Porque cuanto más cerrado sea el edificio, más fácil es de garantizar la calidad de unas funciones determinadas. Si se abre y se deja que los límites sean difusos, resulta más difícil de controlar. No se limita esto sólo a las “habitaciones”, sino que igualmente se puede aplicar a la disciplina arquitectónica. Como resultado, en las ciudades actuales se alinean los edificios concluidos y están expuestas las fachadas sin ninguna relación entre sí. El espacio público de la ciudad no es más que el resultado del lamentable rechazo de la parte interior, independiente y cerrada, tanto desde la forma como del entorno de la vivienda. “*Blurring Architecture* o Arquitectura de límites difusos” es un intento de hacer que la relación de

interior-exterior sea ambigua y laxa, aunque sea débilmente.

En *Sendai* lo primero que intentamos fue eliminar al máximo el espacio compartimentado de las “habitaciones”, adoptando una composición espacial basada en los tubos y las planchas horizontales que forman los pisos. El espacio de 50 × 50 metros cuadrados es básicamente el correspondiente a una habitación y es un espacio donde podemos crear un lugar para varios actos. Es un espacio que crea el usuario y se transforma con el paso del tiempo.

Los forjados de los diversos pisos están atravesados por tubos. A diferencia de los edificios de oficinas normales, en donde no hay relación vertical, aquí por la intervención de los tubos se relacionan entre sí tanto visual y auditivamente como por el espacio de comunicación vertical. Se puede decir también que proporciona transparencia. Los forjados entre sí son borrosos y difuminados.

Además, como he dicho antes, la piel como cubrición exterior no expresa la forma como expresión de una arquitectura individual. El edificio por sí no tiene más remedio que ser de forma limitada a causa de la restricción física impuesta por el solar, pero esencialmente está constituido por un sistema espacial que puede ampliarse indefinidamente. Y la piel externa no es más que la expresión de un cerco real y provisional.

En la Exposición *Blurring Architecture*, tanto la de Alemania como la de Japón, se proyectó el CG (*computer graphic*) de *Sendai* en una pantalla grande enfocada por cuatro vídeo-proyectores. Esta imagen monocolor es el

collage de planos que hemos venido dibujando durante todos estos años para la realización de este edificio. Por ejemplo, se superponen numerosos planos que van cambiando en los detalles poco a poco, proyectándose continuamente. Así se reduce temporalmente la distancia entre todos los estudios realizados, se transforman en signos y se proyectan. Las secciones o el alzado de los tubos que parecen árboles, cuando se proyectan superpuestas, dan la sensación de continuar infinitamente tanto en dirección horizontal como vertical. Aquí está la *Mediateca de Sendai* virtual, que es otra arquitectura en la que se diluye el espacio y se han eliminado los límites del espacio y del tiempo.

En la Exposición de Tokio se proyectaron cientos de imágenes digitales del lugar de construcción en el monitor que estaba justo al lado de la pantalla de CG.

El lugar donde se llevan a cabo las obras, a diferencia del CG, es un mundo crudo de acero. Se describe con detalle la “lucha” entablada contra el acero, lucha de más de un año de duración. El acero es sumamente pesado, grueso y sólido, pero al calentarse para su soldadura tuerce su cuerpo; la operación de golpearlo, cortarlo y soldar de nuevo la chapa obtenida da acero combado; el acero con heridas, como hinchazones provocadas por una quemadura, etc. Aquí se resume la historia del hombre que ha venido luchando contra las cosas desde que descubrió el acero. Pero las cosas no son más que simples cosas... incluso te hacen sentir su fuerza y su tristeza.

Justo en medio del espacio de signos abstractos que van fluyendo lentamente sobre la pantalla gigantesca y de

los objetos recubiertos por el polvo del acero, está ahora la *Mediateca de Sendai*. Los combates con el acero ya casi han acabado. El espacio de signos sigue fluyendo ahora. Dentro de un año aproximadamente, se inaugurará. Los dos espacios opuestos se integrarán en la sociedad como “arquitectura”, fusionándose de alguna forma, y empezará a vivir. Pero la *Mediateca de Sendai*, dentro de mí estará siempre en curso de construcción.

Simulation A

Simulation B

Section

Tubes

RELACIÓN DE FUENTES

- “Hacia la arquitectura del viento”,
Kenchiku Bunka. Enero 1985.
- “Una arquitectura que pide un cuerpo androide”.
Junio 1988.
- “La cortina del siglo XXI. Teoría de la arquitectura fluida”,
Shinkenchiku. Octubre 1990.
- “La arquitectura como metamorfosis”,
Jutaku Kenchiku. Febrero 1991.
- “Arquitectura en una ciudad simulada”,
Kenchiku Bunka. Diciembre 1991.
- “Paisaje arquitectónico de una ciudad envuelta en una película de plástico transparente”, publicado en el programa especial I: Ecología del Paisaje, en *Gendai Shiso*. Septiembre 1992.
- “Un jardín de microchips. La imagen de la arquitectura en la era microelectrónica”. Julio 1993.
- “Líneas simples para Le Corbusier”. Abril 1994.
- “Paisaje del área de la Bahía. En torno a dos proyectos”,
Shinkenchiku. Julio 1995.
- “Arquitectura pública como punto de paso”,
Shinkenchiku. Julio 1995.
- “¿Cómo será la realidad de la arquitectura en la ciudad del futuro?”. Diciembre 1998.
- “Cambiamos el concepto de límite y abramos los edificios públicos”. Diciembre 1999.
- “La Mediateca de Sendai. Informe sobre su proceso de construcción”. Enero 2000.

*Se terminó de imprimir
en los talleres de
Artes Gráficas Soler, S. L.,
el 3 de octubre de 2000*