

Trabajo Fin de Grado

Los últimos arquitectos

Autor/es

Jessica Martínez Martínez

Director/es

Javier Pérez Herreras

Grado de Estudios en Arquitectura / EINA
2014

resumen

palabras clave

habitación contemporánea, arquitectura japonesa, jóvenes arquitectos, condición de artistas, ciudad, naturaleza, Toyo Ito, Sou Fujimoto, Junya Ishigami, Jun Igarashi

En una conferencia en agosto de 2003, Sou Fujimoto fue presentado como *el último arquitecto*¹. Su presentación, en último lugar, puede tomarse como un doble sentido en el que se hace referencia a Fujimoto como una figura a la cabeza de la generación japonesa de arquitectos jóvenes que proponen ideas muy novedosas destinadas todas ellas a un mismo fin: conseguir resolver la problemática ante la que se enfrenta la habitación contemporánea.

Esta línea de investigación ha comenzado a ser seguida tanto dentro como fuera de Japón. Sin embargo, vivimos inmersos en un tiempo vertiginoso en el que el valor de la imagen es inmenso. Por ello, esta arquitectura llega fácilmente a nosotros a través de fotografías que, obviamente, no logran transmitir las reflexiones que han visto nacer a estas ideas.

A ello también contribuye el hecho factible de la ausencia de documentos teóricos por parte de estos arquitectos. Hasta ahora ha existido un vacío de este tipo porque su medio de expresión fundamental no pueden ser las palabras, puesto que son artistas en un sentido amplio del concepto.

En contrapunto a la tónica habitual, es cierto que hay algunos arquitectos que se han distinguido por su interés por dar a conocer sus ideas acerca de las bases teóricas que asientan su arquitectura, siempre a través de publicaciones propias en las que sigue primando su arte, al que la palabra, por supuesto, subyace sin ser un fin, sino el medio.

El nexo de unión entre ellos es la figura de Toyo Ito, arquitecto que lanza en los años ochenta la idea que servirá de base para el desarrollo actual de sus ideas. ¿Pero existe realmente alguna lógica absoluta cuando hablamos de arquitectura? No existen respuestas únicas a una misma pregunta; o dicho de otra manera, hay varias formas de resolver una misma inquietud fundamental: *¿cuál debe ser hoy el lugar de la arquitectura?*

I. *The potential of the under -35s*, organizada por la revista *Kenchiku Bunka* (Shokokusha), 2003.

índice

- resumen + palabras clave [1]
razón de estudio la problemática del habitar contemporáneo [5]
hipótesis de partida oriente versus occidente [7]
noción japonesa de espacio arquitectónico [9]
la ciudad como laboratorio de investigación [11]
pequeños proyectos ideas fuertes [13]
el primer arquitecto [15]
generación de artistas investigadores [17]
sou fujimoto 藤本壯介 [19]
junya ishigami 石上純也 [26]
jun igarashi 五十嵐淳 [32]
conclusiones [35]
notas finales [37]
bibliografía [43]

razón de estudio

la problemática del habitar contemporáneo

Somos en la medida que habitamos, ser hombre (y ser mujer) significa: estar en la tierra como mortal, significa: habitar.

(HEIDEGGER, 1951, p. 129)

Poesía procede de la palabra griega ὄμηρος, la cual no se refiere simplemente a la actividad de escribir versos, sino que designa todo acto esencialmente creativo. Según el filósofo alemán Heidegger (1951), el hombre habita poéticamente sobre la tierra, porque tiene que crearse a sí mismo, debe darse forma, es necesario para él que cree una cultura que le dé cobijo.

Sin embargo, ¿sigue el ser humano habitando poéticamente la tierra? Parece que el hombre esté tomando una medida confundida de sí mismo y esté haciendo mala poesía, o mejor dicho, una poesía incoherente a su propio tiempo.

Es obvio que el concepto de habitar ha sufrido cambios significativos en la contemporaneidad; estructura familiar, formas de trabajo, o más bien el concepto de trabajo, los sistemas de producción, las nuevas tecnologías y su repercusión en una nueva forma de acceder a la comunicación, nuevos lenguajes, nuevos códigos, suponen cambios de comportamiento que redefinen el habitar del individuo.

Sin embargo, tradicionalmente se entiende la vivienda como el sumatorio de una serie de habitaciones que a su vez originan un núcleo al que a priori quedaba relegada la actividad del hombre, quedando bastante confinada a la intimidad que caracteriza a la habitación tradicional [fig. 1]. No obstante, como explica el profesor Javier Pérez Herreras (2006), esta serie de

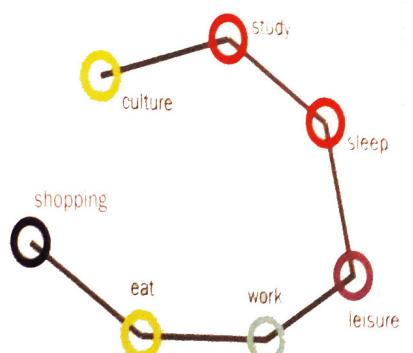
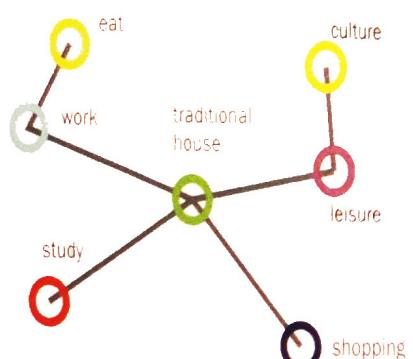
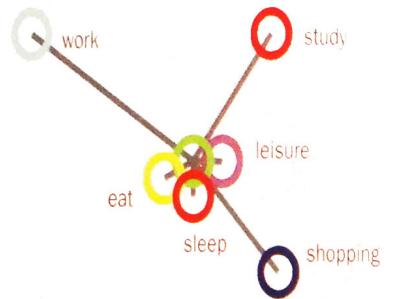
cambios vitales han precisado la adhesión de un conjunto de habitaciones externas al núcleo tradicional original [fig. 2], de modo que al final éste queda como una habitación satélite en torno a la que orbitan otras habitaciones en las que el hombre desarrolla el resto de actividades, exportadas.

Así, se produce una situación conflictiva en la que aparece cierta incoherencia entre las necesidades y el estilo de vida propios del hombre y la persistencia en general de una habitación tradicional que no se adecua a nuestro tiempo. Heidegger no podía estar más acertado acerca de lo que él mismo concebía como habitar, sólo que actualmente no existe la habitación adecuada para albergarlo, ya que no se adecua a las necesidades de su tiempo. Lógicamente, el proceso de adhesión de estas habitaciones externas al núcleo original ha evolucionado a la vez que lo hacía la contemporaneidad, por lo que existe una transición a lo largo del tiempo y hasta hoy que nos conduce a intentar redefinir las variables de la ecuación habitar hoy.

Pese a todo, no cabe duda de que «*The room is the beginning of architecture*», citando a Louis Kahn (1971), quien pasó muchas décadas reflexionando acerca de la habitación, que entendía como el principio para comenzar a crear arquitectura. Las palabras de Kahn son reveladoras, y está claro que el tema del habitar planteado en nuestros días no surge de una manera repentina, sino que pasa indudablemente por una reflexión y una herencia sobre todo del pasado reciente, tanto de la modernidad como de la posmodernidad.

Este habitar ha conducido también paulatinamente hacia un importante cambio en el papel de la ciudad, puesto que se extiende hasta ella, pero no en su morfología. Podría decirse que el individuo asume la ciudad actual, pero no sus limitaciones. «*The street is a community room*», aludiendo de nuevo a Kahn. Y es que actualmente el habitar ya no queda relegado a esa vivienda en la que existe un límite encargado de definir claramente una privacidad introvertida con la que ha acabado el habitar actual, que utiliza las calles para llegar a aquellas habitaciones que han empezado a formar parte de su propio habitar. Así, podría decirse que la vivienda se convierte en un concepto mental que se extiende en forma de línea, más o menos extensa, particularmente para cada individuo, por las diferentes posibilidades habitacionales que la ciudad puede ofrecer [fig. 3].

A pesar de todo, el habitar contemporáneo reclama la existencia de una relación necesaria entre la habitación y su entorno, con el fin de conseguir una transición fluida y lógica entre el hecho arquitectónico y aquello que le rodea. La solución a esta problemática será la respuesta clave que constituirá el punto de partida del arquitecto hacia lo que se está buscando.



[fig. 1] Habitación tradicional.

[fig. 2] Habitación de transición.

[fig. 3] Habitación contemporánea.

hipótesis de partida orienté versus occidente

El término *kochuu* es un concepto japonés, que significa *dentro del jarrón o en la jaula*, y que se refiere a la tradición japonesa de construcciones pequeñas y espacios físicos cerrados que recrean la impresión de un universo aparte. Es el nombre escogido para el documental dirigido por Jesper Wachtmeister, en el cual se profundiza en lo que se refiere a una comparación entre la cultura oriental y occidental, así como sus diferentes visiones acerca de la arquitectura.

Como explica Kisho Kurokawa (2003), uno de los arquitectos que participan en el documental, el dualismo es un pensamiento que ha jugado un papel importante en la filosofía occidental, desde Aristóteles hasta Kant, pasando por Descartes y el Catolicismo. Según este punto de vista, la naturaleza se encuentra en oposición a la arquitectura, y por tanto, es conquistada por ella.

Los pares de opuestos son cuestiones recurrentes en el terreno de la arquitectura. Sin embargo, prestando atención a las palabras de Kisho Kurokawa, existe lo que puede ser una propiedad intrínseca a la arquitectura que se refiere no tanto a la contemplación de los opuestos, sino a la del espacio que queda entre ellos, algo que se intuye que puede ser de una importancia extraordinaria. La solución correcta en lo que respecta a la habitación del hombre contemporáneo reside en la asimilación de un concepto que forma parte fundamental de la arquitectura japonesa del que la arquitectura europea, como mucho, sólo está empezando a ser consciente.

La cultura japonesa es divergente de la occidental en muchos sentidos. Es revelador el hecho de que en Japón no se tenga referencia de una definición histórica exacta de lo que significa el término arquitectura, o arquitecto; se trata más bien de un concepto importado desde Europa¹. Por ello, cuando se piensa en arquitectura japonesa, debe tenerse en cuenta

que se piensa a la vez en mobiliario, en paisaje, o en ciudad... Porque aunque la palabra sea la misma, arquitectura en Japón abarca muchas otras disciplinas que en Occidente son más específicas, lo que lógicamente conduce a priori a que un solo arquitecto tenga una visión ampliada a partir de una única mirada².

La diferencia de matices entre la mirada oriental y la occidental puede marcar un contraste indefectible que potencie el punto de inflexión necesario para originar una de las líneas de investigación de mayor interés actual acerca de la búsqueda de la habitación contemporánea.

noción japonesa de espacio arquitectónico

El punto de partida primordial debe ser saber que la arquitectura tradicional japonesa juega un papel fundamental asentando unas bases, más conceptuales que formales, fundamentales para la arquitectura japonesa contemporánea. Todo ello nace de la exigencia primordial de dar respuesta a una serie de necesidades reclamadas por las condiciones propias del lugar, dejando a un lado los formalismos históricos de los que en Europa resulta difícil desprenderse en ocasiones.

Muchos de los conceptos provenientes de la casa japonesa son aprovechados y reinterpretados. Por ello es importante conocerla para comprender la esencia de la habitación que persigue la habitación japonesa actual. Kazuyo Sejima, por ejemplo, explica de qué modo conceptos propios de la arquitectura tradicional, como el *shōji*^{II}, pueden llegar a influir en sus proyectos:

[...] porque las pantallas desaparecen y hay continuidad entre el espacio interior y exterior. Creo que esto es una diversidad que está quizás relacionada con la tradición japonesa. A veces es un espacio cerrado y oscuro, pero otras veces hay *shōji* y se puede obtener luz y obtener sombra, y sentir cierta atmósfera del exterior...

(SEJIMA, 2010, p. 19)

La casa tradicional japonesa es, en esencia, un espacio horizontal vinculado irremediablemente con el jardín exterior. La composición de la casa tradicional japonesa es sencilla. Una retícula de pilares de madera es rodeada por una galería porticada, llamada *engawa*, que sirve de acceso. El espacio interior de la casa se subdivide y cierra mediante *shōjis* con el

II. Los *shōjis* son paneles móviles de papel.



[fig. 4] Arquitectura tradicional japonesa .

fin de favorecer la ventilación natural. A su vez, todo el sistema se eleva del suelo creando una plataforma elevada que evita problemas de humedad por contacto con el terreno.

El *engawa* es un concepto bastante alejado del porche occidental, ya que éste sólo actúa sobre el espacio exterior, pero el *engawa* es el mecanismo arquitectónico que gradúa y organiza la relación entre el espacio interior de la habitación con el espacio exterior. El control de sus características permite también el dominio de cualidades en el interior, como la cantidad de luz, el nivel de ventilación o la cantidad de paisaje percibido desde adentro. Pero lo más importante es que consigue desdibujar el límite entre el interior y el exterior, actuando como espacio previo, como umbral al hogar³.

Con esta solución no se interponen obstáculos entre el observador y el objeto arquitectónico, tal y como sucede en la habitación tradicional de la que cuesta tanto desprenderse: la percepción del espacio, respecto a lo inmediato, es continua y se matiza mediante filtros o recorridos. En lugar de ver los pares de opuestos como elementos diferentes, se piensa en ellos como complementarios.

Este modo de entender el mundo genera una habitación que ya en su concepción más tradicional consigue dar lugar a una neutralidad generada por la ausencia de jerarquías espaciales; no hay centros, no hay espacios servidores y servidos en la habitación tradicional japonesa. No hay salón, ni dormitorios o cocina. Las divisiones de la vivienda occidental son abolidas en el Japón tradicional. Será el mobiliario el que determine el uso de los espacios en cada momento. La casa será dormitorio cuando para dormir se saquen unos futones almohadillados y se tiendan sobre los tatamis. La casa tendrá un estar cuando unas ligeras almohadillas sean colocadas para poder sentarse en *seiza*^{III} para contemplar el paisaje y disfrutar de la conversación. Como expresa Sverre Fehn (2003), que tiene un interés acerca de la arquitectura japonesa que nunca ha ocultado y al que probablemente sus obras deben mucho más de lo que se pueda imaginar, «the flexibility of Japanese buildings was exciting. In a Japanese home there are no given places for sitting down. The choice is yours.»

III. Describe la forma tradicional japonesa de sentarse de rodillas. Para sentarse al estilo *seiza*, lo primero es arrodillarse en el suelo, descansar la parte trasera en los talones y el empeine de los pies sobre el suelo. Las manos están usualmente dobladas modestamente sobre el regazo y la espalda permanece recta.

la ciudad como nuevo laboratorio de investigación

Todo cambió cuando en un momento dado «la humanidad abandonó las cuevas o descendió de los árboles y construyó edificios», dice Toyo Ito (2009), «como acto de independencia de la naturaleza y de creación de un orden estable». Así, poco a poco la Naturaleza que rodeaba a la habitación tradicional fue sustituida por la ciudad, y lo que hoy es la cabaña contemporánea ha quedado inmersa en ella. Y tanto se independizó de la naturaleza que, hoy por hoy, la habitación contemporánea debe hacer frente a la ciudad.

La situación actual de la habitación no sólo prescinde de una relación coherente entre opuestos, sino que debido a ello también imposibilita una buena relación del hombre con su entorno y coarta el desarrollo de las relaciones humanas. Así, el hecho fehaciente de la descontextualización del habitar contemporáneo conduce, como apunta Tadao Ando (1998), hacia una población cada vez más homogénea y aséptica en la que la humanidad queda en el olvido.

El tema es complejo. Sin embargo, de nuevo ahora la ciudad, la gran habitación que alberga habitaciones más pequeñas, vuelve a jugar un papel importante. La ciudad se presenta como el vehículo ideal para investigar acerca de la relación entre opuestos, ya que una ciudad es una habitación que no precisa una forma exterior concreta o singular; de este modo se reflexiona desde el todo hacia la parte, trabajando para encontrar una transición coherente y fluida. Al final, la ciudad ha terminado por constituir irremediablemente para ellos un punto de referencia a la hora de proyectar.

A pesar de ello, las tragedias que han afectado a lo largo de su historia más reciente a las grandes ciudades de Japón han supuesto la destrucción y posterior reconstrucción de muchas de ellas prácticamente desde cero. Esta situación consiguió borrar casi por completo las trazas del pintoresco

Japón tradicional, haciendo que las ciudades japonesas más desarrolladas se presenten como urbes descontextualizadas.

Por todo ello, como explica la arquitecta y periodista Claudia Hildner (2011), se trata de ciudades en las que la historia como tal no tiene un peso específico en su desarrollo, como contrariamente puede ocurrir en otras metrópolis europeas, sino que están construidas de manera más práctica, con un carácter efímero que en Occidente no se concibe a priori. Así, son ciudades que cambian constantemente y están en continua evolución, pudiendo producir un cierto caos visual que en ciudades típicamente europeas es impensable, haciendo en general que cada edificio parezca ser totalmente independiente a los demás, sin relación aparente entre ellos. Las ciudades europeas se han creado para la permanencia, y las japonesas para la transformación.

Este es el motivo fundamental por el cual pueden concebirse estas ciudades como laboratorios de investigación en los que desarrollar las ideas más radicales acerca del habitat actual. La ciudad, de una manera u otra, siempre es un punto de referencia, un punto de partida en el que es necesaria una compresión profunda sobre ella para trascender de la escala grande a la más pequeña, en cuya interrelación surgen diversas escalas.

pequeños proyectos ideas fuertes

La arquitectura japonesa actual se entiende como algo con un carácter más efímero debido al continuo cambio de sus ciudades; de este modo, se otorga una importancia primordial al espacio que ocupa, a las condiciones que ofrezca en un momento dado el lugar y, cómo no, a su relación con la ciudad.

Estos cambios constantes dentro de las ciudades conducen a una serie de vacíos urbanos pasajeros que son por lo general de unas dimensiones minúsculas, o en el mejor de los casos, no demasiado grandes. En ocasiones, esta situación ha provocado formas urbanas anónimas vernáculas que han surgido a través de los pliegues de la trama, arbitrarias, que constituyen espacios indefinidos en medio de la arquitectura de la ciudad. Algunas de ellas resultan de un tamaño tan minúsculo que parece imposible pensar que puedan llegar a ser espacios habitables.

Precisamente acerca de esta clase de espacios investigan Yoshiharu Tsukamoto y Momoyo Kajima (2002), arquitectos que forman el estudio Atelier Bow-Wow, convirtiéndolas en el objeto de su estudio y de su trabajo. En su libro *Pet Architecture Guide Book* explican estos pequeños espacios urbanos en los que han construido desde bares de sushi, hasta tiendas de bicicletas, pero también algún proyecto doméstico. En determinados contextos urbanos, los arquitectos son capaces de crear ambiciosos diseños de cualidades espaciales, incluso en pequeños espacios y bajo circunstancias difíciles.

Si observamos, por ejemplo, las características de la pequeña parcela que da lugar a su Casa 3 (década de los 90), en Tokio, seguramente nos hubiera parecido casi imposible imaginar una vivienda con unas dimensiones tan minúsculas. Esta casa, cuyo acceso se produce directamente desde la calle, es tan larga como un automóvil; el espacio existente no da cabida a una relación más madura y sutil entre proyecto y ciudad.

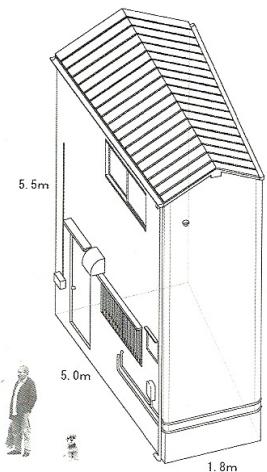
Los arquitectos explican estos proyectos a través de sencillas axonometrías [fig. 5], prácticas como los mismos proyectos, que en un golpe de vista permiten observar el proyecto, y que ponen de manifiesto la funcionalidad de estos espacios, que es en realidad su punto fuerte teniendo en cuenta las condiciones, sobre todo dimensionales, a las que se enfrentan.

La investigación de Atelier Bow-Wow es una línea muy concreta que, al final, se limita en sí misma por sus características intrínsecas. El mérito de sus proyectos reside en un claro observar, asimilar las condiciones y aprovechar las oportunidades que pueda brindar ese pequeño espacio en medio de la caótica Tokio.

Sin embargo, esta investigación se ocupará de casos en los que las dimensiones de la parcela puedan dar cabida al desarrollo de ideas más profundas. Ante las posibilidades que son capaces de ofrecer estos, todavía, espacios mínimos a escala urbana, han provocado que alrededor del año 2000 se produjera en la escena arquitectónica japonesa una explosión de pequeños proyectos residenciales.

Haciendo referencia de nuevo a Claudia Hildner (2011), esta clase de espacios han llamado la atención de clientes privados, que adquieren cierto carácter de mecenas. Es común que los jóvenes arquitectos japoneses comiencen su trayectoria con este tipo de proyectos para conseguir transmitir sus ideas más innovadoras acerca del tema del habitar contemporáneo.

Y es que, como dice Ito, «cuanto más pequeño es un proyecto, más radical y más conceptual resulta, ya que se convertirá en una investigación sobre cuestiones teóricas del habitar.» (ITO, 2009, p. 8).



[fig. 5] ATELIER BOW-WOW. House 3. Años 90 .

el primer arquitecto

Me supone un gran honor que Toyo Ito haya apreciado y apoyado algunos de mis proyectos. Ciertamente reconozco la gran influencia que han ejercido sobre mí tanto él como Kazuyo Sejima. Ambos han tratado de crear algo más allá del orden arquitectónico. [...] Ito ha tenido una particular influencia sobre el modo en que he comprendido la arquitectura, la naturaleza y su interrelación. Estamos tratando, honestamente, de actualizar lo aprendido de ambos, desarrollar más a fondo sus ideas esenciales para las generaciones venideras.

(FUJIMOTO, 2013, Entrevista concedida al periódico ABC)

Resulta innegable afirmar que han existido múltiples condicionantes que han sido capaces de favorecer la posibilidad de una corriente investigadora en Japón que, en cierto modo, se ha cerrado al mundo durante mucho tiempo.

A pesar de no ser una inquietud que surja como algo repentino, sino progresivo, sí que es cierto que existe un punto de inflexión importante en la figura de Toyo Ito^{IV} y las ideas que comienza a desarrollar en torno a la década de los ochenta⁴⁵.

Es necesario que la arquitectura vaya cambiando conforme cambia la vida, según manifiesta Ito (2013); el hecho de querer mantener el orden de una etapa anterior conduce a una situación en la que el ser humano se ve coartado. Por ello, no es un arquitecto que deje de ser consciente de la problemática que concierne a la habitación de nuestro tiempo. Sin embargo, él mismo ha manifestado que no es una cuestión que haya sido capaz de resolver por el momento⁶. Al final, resulta contradictorio y ambiguo cómo el entorno natural del que estuvo rodeado toda su vida acaba influyendo en su

IV Toyo Ito (Japón, 1941), se graduó en el departamento de Arquitectura de la Universidad de Tokio en 1965. Tras unos años de actividad profesional en el estudio de Kiyonori Kikutake, en 1971 creó su propio despacho con el nombre de Urbot (Urban Robot), que ocho años más tarde cambiaría por el actual de Toyo Ito & Associates. Sus numerosos proyectos, ampliamente difundidos, se han desarrollado principalmente en Japón, aunque desde el año 2000 trabaja también en Europa. Toyo Ito ha recibido numerosos premios, entre los que cabe destacar los más recientes: Royal Gold Medal del Royal Institute of British Architects (2006), Medalla de Oro de Bellas Artes otorgada por el Círculo de Bellas Artes (2009), Praemium Imperiale (2010) y el insigne Premio Pritzker (2013).

arquitectura e incluso supone una especie de obstáculo:

Yo crecí en un valle, así que he tenido siempre una sensación similar a la de estar en un hoyo. Nací en el continente, en Seúl, Corea, y luego me arrojaron a ese agujero antes de que fuera lo bastante mayor como para entender lo que sucedía a mi alrededor. Así que creo que siempre he tenido la sensación de estar dentro de algo. Pasar tiempo junto a un lago, rodeado de montañas, en una naturaleza tan interior... Puede que el persistente deseo de mirar desde el interior esté relacionado con esa experiencia.

(ITO, 2009, p.17)

Ito tiene la firme convicción de que la arquitectura existe originariamente en la naturaleza y que, por tanto, la naturaleza es un orden dentro del cual existe la arquitectura, de modo que tiene prioridad sobre ella. O lo que es lo mismo, la idea fundamental que pretende expresar es que debe entenderse la naturaleza como el todo y la arquitectura como una de las partes que converge en ella. Así, la arquitectura trata de crear un espacio dentro del espacio natural, y el modo en el que lo haga es esencial (Ito, 2013).

Este modo de ver el mundo en general y la arquitectura en particular será la base fundamental para despertar las inquietudes de la generación de arquitectos japoneses que actualmente desarrollan sus propias teorías acerca del tema del habitar. Toyo Ito será el primero de los últimos arquitectos.

generación de artistas investigadores

Los jóvenes arquitectos japoneses, que continúan desarrollando sus teorías particulares sobre la habitación contemporánea parten de la intuición de Ito. Pero, ¿por qué podemos concebir la arquitectura como algo que forma parte de la naturaleza?

Antiguamente, en Japón, la conexión entre la habitación y su entorno natural era tan directa que uno de ellos se entendía como la extensión del otro. ¿Era el interior una extensión del exterior, o viceversa? La respuesta reside en comprender que no se trata de dos espacios diferentes, sino que ambos son el mismo. De este modo, la arquitectura es necesariamente una parte del todo que constituye la naturaleza.

Sin embargo, la habitación se ha encontrado perdida ante una ciudad con la que no sabe cómo dialogar; por ello, debe encontrar su lugar. Así la pregunta fundamental a hacerse sería en qué lugar debe hallarse la arquitectura dentro del caos que ha descubierto en la contemporaneidad. De este modo, este hallazgo traerá consigo de nuevo el equilibrio, un equilibrio contemporáneo.

A pesar de que comparten una tradición que les permite tener una sensibilidad similar, no deja de ser curioso el modo en el que la figura de Ito y su idea fundamental han calado en las teorías de estos jóvenes arquitectos. Esto ha sido posible debido al hecho de que se constituye de manera indudable como un maestro coetáneo, a diferencia de lo que ocurre en la arquitectura occidental, todavía demasiado anclada en la modernidad. De este modo, el diálogo y las colaboraciones entre unos y otros son continuas, permitiendo un desarrollo de la teoría que nunca cesa en el tiempo.

A pesar de ser un grupo que parte de una idea más o menos común, cierto es que no existen respuestas únicas en lo que se refiere a una misma pregunta. De este modo, cada uno contesta de una manera personal, emprendiendo un camino propio, para intentar hallar el lugar que

le corresponde a la arquitectura hoy.

En general, no son arquitectos que se caractericen por expresar sus ideas acerca de la habitación contemporánea a través de documentos teóricos. Ciento es que su medio fundamental de expresión no pueden ser las palabras, puesto que son artistas en un sentido amplio del concepto.

Sin embargo, existen tres arquitectos concretos dentro de este proliferante grupo que se caracterizan por tener un especial interés por transmitir sus teorías, con base en la de Ito, a través de todos los medios posibles. También mediante palabras plasmadas en escritos con cierto carácter de manifiesto, que supone una cierta formalidad en sus intenciones. Ahí reside el interés por indagar en sus pensamientos.

La inquietud fundamental de Sou Fujimoto, Junya Ishigami y Jun Igarashi es esa, la que asentará las bases de tres teorías que abren tres de las líneas de investigación de mayor relevancia en torno a la búsqueda de respuestas en lo que se refiere a la incertidumbre del habitar contemporáneo, partiendo de una misma cuestión. El interés común por apoyar sus teorías en palabras combinado con su condición de artistas a la hora de explicar ideas ha favorecido el hecho de que el mundo sea capaz de comprender mejor la profundidad y el origen de sus ideas en lo que se refiere al tema del habitar.

De este modo, es lógico pensar que lo interesante sería explicar la línea de investigación de cada arquitecto a través de su medio de expresión artística más característico, que al final constituye la génesis más pura de lo que serán sus proyectos, y qué palabras utilizan para ser capaces de expresarlo después.

sou fujimoto
藤本壯介

El mismo año del verano en el que debe trasladar su estudio de arquitectura a un local más grande, Sou Fujimoto publica *Primitive Future* (2008). *Primitive Future* es la conclusión de muchos años de reflexión acerca de cómo debería ser la arquitectura para restablecer la sensibilidad de la vida humana a través de la recuperación de la interacción entre la parte y el todo, es decir, la arquitectura y la naturaleza. Fujimoto recoge la idea lanzada por Ito en los años ochenta y la desarrolla con el convencimiento de que sólo es posible resolver el problema de la habitación contemporánea retornando al momento en el cual comenzó todo; la arquitectura debe volver al principio, al origen⁷⁸.

A diferencia de la mayoría de sus coetáneos, Fujimoto no se formó como aprendiz en el estudio de un maestro preestablecido, y se apartó de las colaboraciones que caracterizaron a la generación inmediatamente anterior a la suya. De este modo, pasó años tras su graduación en 1994 pensando sobre la arquitectura y su significado, hasta que finalmente, solo y distante⁷⁹, inaugura en el año 2000 su propio estudio. Así, podría decirse que se ubica en la débil pero significativa tradición del autodidacta y el desconocido, por cuya posición es capaz de liberar aptitudes potencialmente revolucionarias⁸⁰. *Primitive Future* aparece como lo que bien podría ser un manifiesto real acerca de lo que debería ser la cabaña contemporánea.

V. Es la descripción que Toyo Ito hace de la comparecencia de Sou Fujimoto en la segunda vuelta del concurso del Museo de Arte de la Prefectura de Aomori (2000). ITO, T. (2008). Casting off «weak architecture». En: FUJIMOTO, S. (2008). *Primitive Future*, p. 9. (1^a Ed.). Tokio: INAX Publishing.

VI. Sou Fujimoto y Toyo Ito se encuentran por primera vez en el concurso del Museo de Arte de la Prefectura de Aomori (2000), en el que Fujimoto era uno de los candidatos que presentaban su propuesta e Ito uno de los miembros del jurado. Finalmente, el proyecto de Jun Aoki fue el ganador.

A pesar de ello, desde que se encontraran⁸¹, Fujimoto encuentra en Toyo Ito lo que será obviamente una influencia directa, pero también un compañero con el que conversar acerca de arquitectura, incluso de igual a igual⁸². A pesar de ser dos figuras en principio pertenecientes a dos generaciones diferentes, cierto es que Fujimoto es capaz de percibirse de la importancia de lo planteado por Ito años atrás y contestar a ello impetuosamente, pero también es verdad que la arquitectura de este último cambia en cierta manera tras conocer la obra de un joven Fujimoto.



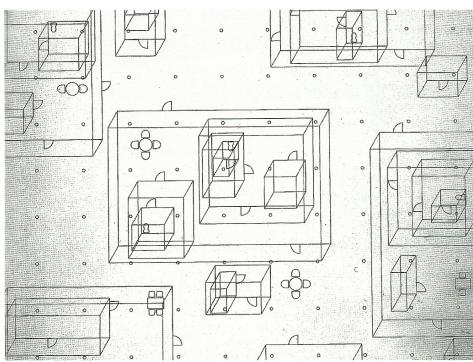
[fig. 6] FUJIMOTO, S. *Una Casa, una Ciudad y un Jardín*. 2008.

Como él, también Fujimoto está profundamente influenciado por el entorno en el que crece. Todo ello le hace ser consciente de que, al final, todos los entornos son una consecuencia de la complejidad que ha ido adquiriendo aquello que partió desde un mismo origen. Quizá el bosque infinito sea la clave que permita lo que el valle profundo le impidió a Ito en su momento^{VII}.

Nací en un área bendecida por un rico ambiente natural. De niño siempre jugué en el bosque. Esto me otorgó un sentido de eternidad, seguridad y emoción debido a que no podía ver lo que había más allá del horizonte, éste es el origen de mi arquitectura. No obstante, no reconocí esa riqueza hasta que me mudé a Tokio. Aunque Tokio parece el opuesto absoluto de Hokkaido, sus callejones tortuosos entre calles pequeñas pueden compararse con un bosque hecho de elementos artificiales. Allí podía sentir las mismas sensaciones de diversidad, seguridad y emoción. Desde entonces comencé a entender el bosque de Hokkaido y la ciudad de Tokio como resultados diferentes de un mismo origen, un aspecto clave en mi arquitectura. Mi obra está basada en las nuevas posibilidades entre lo natural y lo artificial, como dos entes que no están separados. La diversidad y la riqueza producidas por la complejidad entre ambos conceptos se relacionan en diferentes escalas para generar ambientes fértiles que generan seguridad y emoción.

(FUJIMOTO, 2010, p. 10)

Hablar de Primitive Future es similar a hablar del croquis Una Casa, una Ciudad y un Jardín [fig. 6], puesto que cuentan exactamente lo mismo. A pesar de que la publicación de ambos data de 2008, podríamos arriesgarnos a pensar que Fujimoto no será la excepción y el dibujo sucedió primero como reacción a sus instintos más artísticos. La complejidad de sus pensamientos acerca de la búsqueda del lugar que debe ocupar hoy la arquitectura queda toda reflejada en un dibujo.



[fig. 7] FUJIMOTO, S. Propuesta para el concurso House of Infinity convocado por la revista Shinkenchiku. 1995.

Si estas reflexiones culminan de alguna manera con *Una Casa, una Ciudad y un Jardín*, es imposible negar que en cierta medida nacieron con el dibujo de la propuesta para el concurso *House of Infinity* [fig. 7] convocado por la revista japonesa *Shinkenchiku* en 1995. Retoma en cierto modo la idea expuesta por el artista Genpei Akasegawa^{VIII} en su obra *Canned Universe* en 1964, con la que consiguió empacar el universo entero dentro de una simple lata. Sin embargo, el mismo dibujo denota en sí mismo una cierta corrección en su trazo que conduce a un impersonalidad acorde con la todavía precocidad de las ideas de un Fujimoto que solamente acababa de empezar a desarrollar, y que quizás tiene una manera de expresarse todavía en cierto modo un tanto academicista, o quizás impuesta por el concurso en cuestión^{IX}.

Es obvio que, desde entonces, Fujimoto se hace preguntas acerca del tema del habitar, puesto que en el dibujo de la *House of Infinity* representa específicamente mobiliario doméstico que así lo sugiere. A través de las anidaciones de una serie de cubos o prismas¹¹, en los que el más interior se valora como el de mayor privacidad considerado como el aseo, consigue crear una serie de espacios que conducen a difuminar el límite entre interior y exterior, tal y como sucederá en *Una Casa, una Ciudad y un Jardín*, a pesar de que en esta ocasión dibuje puertas como una serie de elementos meramente formalistas que más tarde lógicamente abandonará en el camino.

Box in box is an enigmatic configuration. It is an extremely powerful shape but it is simply constituted by comparative relationships between a locus and its exterior. By the perpetual continuance of these minute relativisms, a small fragment occupied by a person is connected to the universe. We are merely a part of a singular moment within the fluctuating gradation of the vast cosmos.

(FUJIMOTO, 2008, p. 89)

Sin embargo, todo ello se desarrolla respecto a un entorno impreciso, lo cual revela cierta inmadurez que denota el hecho de que Fujimoto todavía no se ha cuestionado el mundo, y por tanto mucho menos ha conseguido preguntarse cuál debe ser el lugar de la arquitectura en él.

No obstante, en el dibujo también aparece una especie de rejilla virtual, descubierta por una serie de pilares, que en ocasiones se dibuja respecto al proyecto de manera arrítmica. Es posible que este sea el principio de lo que Fujimoto denominará más tarde *weak architecture*^X, dando de alguna manera nombre a esta primera época de investigación, especialmente interesante de conocer puesto que será en definitiva la que determine toda su arquitectura posterior.

No sé si existe alguien que realmente entienda ese término, pero a mí me empeñé a dar la impresión de que sólo tenía que ver con el problema de cómo hacer arquitectura. En ese momento hubo una parte de mí que tendía a centrarse en cómo crear arquitectura. En otras palabras, usé el término frágil para describir una forma distinta de hacer espacios ajena a los rígidos procedimientos basados en la rejilla. Sin embargo, durante el proceso empecé a sentirme desmotivado respecto a utilizarlo como si se tratara de un conjunto de reglas. Decidí no emplear el término frágil, pero sí, en cambio, perseguir métodos que pudieran calificarse así.

(FUJIMOTO, 2010, p. 16)

VIII. Genpei Akasegawa (Japón, 1937), pseudónimo del artista y escritor japonés Katsuhiko Akasegawa.
IX. Submission Requirements

Contents: site plan, floor plan, elevation, section, perspective drawings and axonometric drawings in any scale. Photographs of models may be used. You are free to append detailed drawings, other charts or descriptive texts written either in English or Japanese. Dimensions: complete all drawings, illustrative materials and texts on one sheet of A2 Landscape Format (420x594 mm/ 16.5x23 inches.)
File format: HQ jpeg (when saving your submission, please set the file's compression level to eight)
Resolution: 150dpi (3.508x2.480 pixels)
File size should not exceed 3.5 MB.
The registration number must be used to name the electronic files of each design entry (e.g., skc000.jpg)
X. Weak architecture o arquitectura débil

Varios años después de la propuesta de la *House of Infinity*, en los que no ha dejado de lado la investigación acerca del tema del habitar, tiene la oportunidad de dar a conocer una serie de propuestas, que aunque no son de carácter residencial son reflejo de la clase de evolución a la que Fujimoto ha conseguido llevar sus reflexiones. Sólo es necesario ver algunas de las maquetas con las que trabaja para ser conscientes de ese paso fundamental.

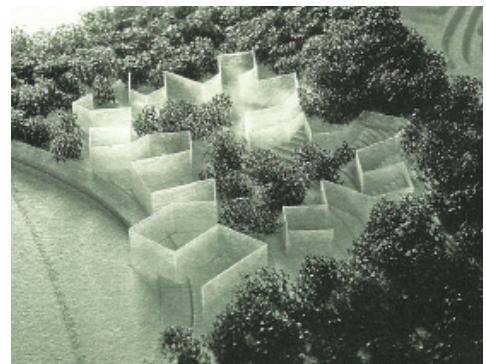
El primer punto de inflexión se produce a través de una serie de propuestas que, a pesar de no ser de carácter residencial, son reflejo de la clase de evolución a la que Fujimoto consigue conducir unas investigaciones que se reflejan totalmente en el modo en el que trabaja las maquetas.

En este caso, utiliza la maqueta como objeto básico diagramático con el fin de con el fin de conseguir simplificar la complejidad que siguen adquiriendo sus ideas. Fujimoto tomará conciencia paulatinamente de la necesidad de dejar de pensar acerca de la habitación en relación a una realidad circundante neutra e ideal que nunca va a poder existir para ser capaz de afrontar el problema real ante el que se enfrenta la habitación contemporánea. Debido a ello, en consonancia con sus ideas, decide comenzar a pensar en una arquitectura hallada en un estado en el que todavía no tenga que hacer frente a las complejidades que ofrece, por ejemplo, la ciudad, sino a una arquitectura encontrada en un estado lo más original posible. De este modo, las relaciones se vuelven más complejas y comienza a expresarse a través de maquetas que son tan sencillas como contundentes en aquello que pretenden expresar.

Para Fujimoto su ideal sería arquitectura sin techo y como un jardín¹². De este modo, la manera más sencilla de proseguir con su investigación, una vez ha asumido que deben existir necesariamente una serie de condiciones externas al proyecto, es partir de la situación más sencilla posible, es decir, aquella que por sus características se acerque en mayor medida a las circunstancias bajo las cuales la arquitectura tuvo origen. Bajo estas condiciones, en maquetas de proyectos como el *Museo de Arte de la prefectura de Aomori* (2000) [fig. 8] o el *Art Forum en Annaka* (2003) [fig. 9], crea arquitectura a partir de una sinuosa línea simple, pero a la vez cargada de complejidad, que deambula entre la naturaleza preexistente de lo que parece ser un lugar de carácter casi virginal y eterno, uniendo y separando, evitando el ángulo recto categórico. Esta línea, que es arquitectura, no delimita este espacio, sino que consigue intensificarlo, y hace posibles experiencias del habitar que se desarrollan en secuencias fluidas en lugar de en situaciones de ocupación definidas^{13 14}. Al final, es como si la arquitectura siempre hubiera estado allí, se convierte en un elemento más, es decir, la parte consigue integrarse en el todo.

Parece que la maqueta es el elemento utilizado en el camino de la investigación, mientras que usa el croquis como método de representación que abarca todas sus conclusiones, como sucede en *Una Casa, una Ciudad y un Jardín*. Sin embargo, no hay que olvidar que al fin y al cabo estas maquetas no se refieren a proyectos que conciernen al más estricto habitar. Cuando eso sucede, la maqueta no sólo sirve para mostrar aquello que se quiere enseñar, sino que se convierte en herramienta más fundamental si cabe sobre todo durante el proceso¹⁵.

El segundo paso fundamental durante el camino que conduce a aquello que representa *Una Casa, una Ciudad y un Jardín* es la transición hacia un proyecto que trata directamente con cuestiones relativas al más puro habitar. Ahora la maqueta ya no es mero reflejo de sus investigaciones, sino que la complejidad del tema del habitar la convierte en una herramienta fundamental durante el proceso, cambiante en su desarrollo.



[fig. 8] FUJIMOTO, S. Maqueta de la propuesta para el Museo de Arte de la prefectura de Aomori, concurso, segundo premio. 2000.



[fig. 9] FUJIMOTO, S. Maqueta de la propuesta para el Art Forum en Annaka, prefectura de Gunma, concurso, primer premio (no construido). 2003.



[fig. 10] Maqueta de trabajo. 2004. Centro Infantil de Rehabilitación Psiquiátrica. 2006.

La maqueta del Centro de rehabilitación psiquiátrica para niños en Hokkaido es sin lugar a dudas una maqueta de trabajo [fig. 10]. Partiendo de la base de que el proyecto original está constituido por veinticuatro cubos y en la maqueta (en el momento de ser fotografiada) aparecen treinta y uno, ésta es alterada, cambiada y fotografiada, y sobre ella se dibuja y se escriben anotaciones como prueba de la evolución de un proyecto que no implica aleatoriedad, sino que lleva intrínseco en sí mismo el estudio del habitar. Esta forma de trabajo le conducirá a conseguir comprender la complejidad que implica el tema.

Cierto es que no se trata de un proyecto que integre específicamente el equilibrio entre las partes y no consigue materializar especialmente aquello que expresaba en maquetas como las de los museos anteriores. Y es que, a pesar de sus ideas, como expresa Toyo Ito (2009), «incluso en la montaña, la gente, acostumbrada a nuestra moderna sociedad controlada, pedirá los mismos espacios de una metrópoli segura y funcional». Sin embargo, Fujimoto no deja de ser consciente de ello puesto que lo que busca es un futuro primitivo, y como bien expresa en *Una Casa, una Ciudad y un Jardín* pretende encontrarlo bajo las condiciones que exige la contemporaneidad¹⁶.

En el boceto de *Una Casa, una Ciudad y un Jardín* llama la atención cómo prevalece una forma geométrica fundamental como es el pentágono. Parece lógico pensar que Fujimoto se haya decantado por esta forma por la similitud que pueda tener con el dibujo más básico de una casa que pudiera hacer un niño. Puede decirse entonces que utiliza este pentágono, o esta casa, como estructura finita a partir de la cual podría ser capaz de desarrollar lo que bien podría ser un sistema que pudiera prolongarse hasta el infinito.



[fig. 11] Maquetas de trabajo. Tokyo Apartments. 2006-2009.

Cuando se piensa en la casa, el objeto casa es parte de la idea, pero sólo una parte. Pero esta idea podría trascender y relacionarse con todos los lugares que acompañan la vida diaria. Una casa podría ser



[fig. 12] La casa antes de la casa. 2007-2008.

una colina. Un campo, un bosque, un arroyo, un corral, un pueblo vecino al otro lado de la colina, otra gente, unas ruinas, unas casas en construcción y una biblioteca. Para una persona que vive en esa colina, su casa es toda la colina e incluye todas esas cosas. Este tipo de vivienda, como un todo, es un lugar que mezcla interior con exterior, naturaleza con artificio y casa con ciudad.

(FUJIMOTO, 2008, p. 134)

El trazo del dibujo es espontáneo, claro, primario, primitivo. Pero sin embargo consigue representar lo que para él debe ser la habitación contemporánea, el día, la noche, la oscuridad, el agua, la naturaleza. Consigue captar de manera detallada muchas casas diferentes, todas ellas tienen cabida. Es casa la cabaña, pero también lo es el nido, la cueva o el bosque.

De este modo, el interior o el exterior son para Fujimoto meras circunstancias, por lo que podemos dejar de pensar en los pares de opuestas como tal para entenderlos como complementarios. La casa alberga al hombre durante la noche desde lo que parece ser un espacio interior, pero una casa similar es dibujada para un conjunto de flores o de árboles. Asimismo, los límites comienzan a difuminarse, y la casa comienza a formar parte de la ciudad, y el exterior comienza a verse como una extensión infinita del interior.

When one thinks of architecture's origin, one can imagine it to be a nebulous field derived from various densities of chiaroscuros. Whether to be inside or outside was entirely contingent upon the differences in local densities.

(FUJIMOTO, 2008, p. 24)

Ambos dibujos son el reflejo claro del inicio y el final de una etapa. Simbolizan esta evolución porque Una Casa, una Ciudad y un Jardín representa un Fujimoto totalmente consciente del mundo y con ideas claras a partir de las cuales atisbar la solución de la habitación contemporánea partiendo de la cabaña original.

A pesar de que realiza proyectos muy significativos y que colaboran en gran medida en la línea de esta investigación hacia el último tramo de este intervalo de tiempo, el proyecto que mejor condensa todas las ideas reflejadas en *Una Casa, una Ciudad y un Jardín* es *La casa antes de la casa* (2008) [fig. 12], que nace como prototipo de vivienda o pequeño pabellón que libera de todo tópico un habitar contemporáneo y la complejidad que implica per se.

Para desplazarse por los cubos que conforman el proyecto, el habitante debe salir a la cubierta de uno de ellos, subir, apearse y repetir de nuevo el proceso para avanzar al siguiente recinto. En este desplazamiento entre los cubos y la vegetación que crece en algunos de ellos, surgen una serie de espacios que permanecen inaccesibles. Más que circular entre espacios habitables, se tiene la sensación de que se mueve por las ramas de un árbol.

La disposición de los cubos que conforman el proyecto sugiere un lugar que parece haber surgido de forma natural; de hecho, así es como Fujimoto tiende a dibujar el proyecto, como si los cubos estuvieran ausentes, como si realmente no existieran y sólo fueran una exigencia necesaria de las complejidades que trae consigo el habitar contemporáneo.

Fujimoto consigue que el habitante tenga la oportunidad de descubrir y apropiarse de los diversos espacios que este futuro primitivo es capaz de fundir mezclando interior y exterior, habitación y jardín, casa y ciudad, cueva y bosque.

Creo que una casa no tiene que ser necesariamente una casa. Una casa es un lugar para la vida humana. Y un lugar para la vida humana no está condenado a ser una casa. Creo que las personas habitan en un territorio mucho mayor donde están incluidas las casas. Si las rastreáramos hasta sus orígenes, las casas y las ciudades serían indistinguibles. Las casas y los bosques también. Siendo así, creo que es posible crear un lugar que sea simultáneamente una casa, ciudad y bosque. Un lugar análogo a un planeta Tierra en pequeño, y por tanto, la más primitiva y a su vez la más futurista de las arquitecturas.

(FUJIMOTO, 2009, p. 96)

junya ishigami 石 上 純 也

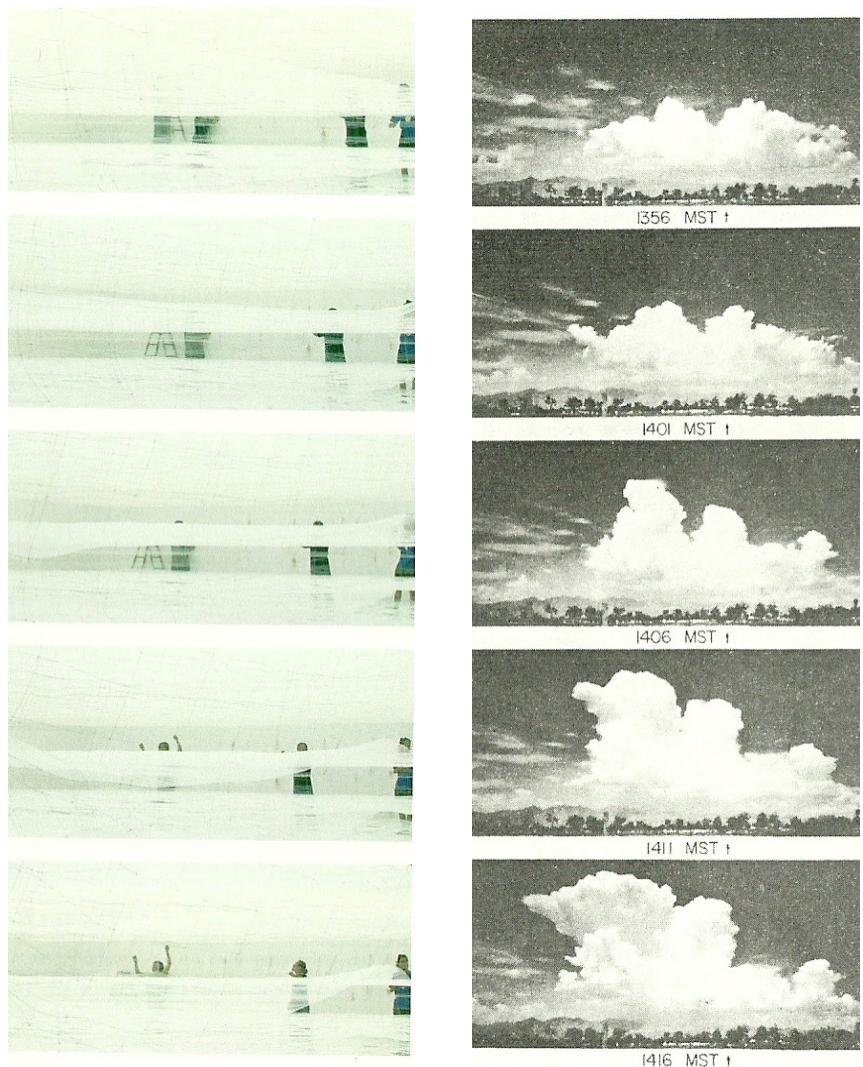
Arquitectura como una nube, como un horizonte, como un bosque, como un paisaje, como el agua... Para Junya Ishigami estas no son metáforas.

Ishigami concibe cada una de las partes que conforman la naturaleza como *mundos*¹⁷ entre los cuales la habitación tradicional no tiene cabida. Y es que estos mundos han adquirido una complejidad en sí mismos que la arquitectura actual, como entorno artificial, no es capaz de asumir¹⁸. De este modo, la conexión entre ellos surge de modo natural, creando una armonía de la que la arquitectura debe participar necesariamente por ser una de las partes que la constituyó originalmente.

Puesto que las diferencias actuales entre la naturaleza y la arquitectura son el motivo fundamental por el cual la habitación se encuentra perdida, es necesario crear un *nuevo mundo*, o *new environment*¹⁹. Ello se producirá a partir de la contemplación de las partes, dando cabida a la arquitectura en general y a la habitación contemporánea en particular, puesto que la situación ante la que se enfrenta es fruto de una evolución equívoca que le ha conducido a una total desconexión con el resto de las partes.

Según Ishigami, la clave de toda esta investigación está en la escala. La escala es la diferencia fundamental por la cual se produce esta incoherencia y será por tanto la herramienta imprescindible para conocer y crear.

What makes their small differences into clear differences engendering a world of great diversity is scale. Scale gives a dimension to things, creates classes and hierarchies, and makes each world something concrete. The fundamental concept behind all origins and all behavior



[fig. 13] ISHIGAMI, J. Cloud. E 1:25000. Una de las maquetas que forman parte de la exposición Another Scale of Architecture, cuya variedad de escalas oscila de 1: 30000 a 1:1.

[fig. 14] Ejemplo de la clase de investigación que hace Junya Ishigami para desarrollar sus teorías.

is scale, we can perhaps say.

(ISHIGAMI, 2010, p. 5)

Para ello, es necesario estudiar en profundidad estos *mundos* y el lugar específico que ocupan en la naturaleza. De este modo será posible conocer el lugar que debe ocupar la habitación actual, así como la creación de ese nuevo *mundo* a partir de los ya existentes. Todo ello conllevará para la arquitectura una nueva imagen, una nueva escala, que nace a partir de la contemplación del resto de los mundos con el fin de asegurar la armonía y el equilibrio necesario entre todos ellos.

Architecture thus created will melt into the new environment now emerging and, simultaneously, give form to a new environment.
That new environment = architecture
This is another scale of architecture; the new image for architecture.

(ISHIGAMI, 2010, p. 5)

Me gusta comparar el modo en el que Ishigami concibe la arquitectura con una de sus obras más tempranas especialmente. En el año 2005 Junya



Ishigami presenta en el Tamada Project Art Space^{XI} su obra *Table* (2005) [fig. 15]. Y eso es exactamente lo que es, una mesa. Sin embargo, lo que a priori parece una simple mesa, es la representación física de todo lo que debe ser para Ishigami la arquitectura. Jun Aoki no puede expresar mejor las sensaciones que experimenta una persona cuando se aproxima a la obra de Ishigami y entra en contacto con ella posteriormente:

I got off the elevator and there before me was a long and narrow space with bare reinforced concrete pillars and beams extending all the way to the back under a high ceiling. Sitting in the dimly lit space was a long and narrow space white table glowing under the lights, also extending further into the space. Placed on the top of the table were plants arranged in glass vases, Chinese tea sets, baskets and candlesticks, among other things. I felt like I had wandered into some strange dinner party.

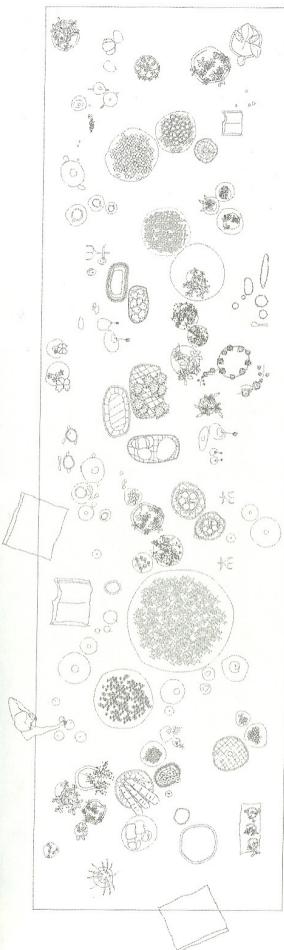
From a few steps away, I could tell that the table with a length of almost 10 m had no legs supporting it in the middle. It was also incredibly thin. I later learned that it was only 3 mm thick. The table had a thickness of 3 mm and a span of 10 m. Even any non-expert would be baffled by such an unusual proportion^{XII}. [...]

The thing that surprised me the most however, was not how the table was created but the way it trembled. When something touched the table by chance, the point of contact would slightly drop. The dropping movement would then travel from side to side all the way to the end of the table, turn around and come back. The movements going forwards and coming back would merge, at times amplifying and diminishing the trembling, and make the table tremble eternally as if it were like a palpitating life form. I had never seen nor experienced such a state of matter before. Metaphorically speaking, it was like the surface of a liquid that was much thicker than water and smooth like oil. It was as if Ishigami had scraped off and brought with him only the surface of that liquid. The world before me had both solid and liquid properties. This sort of experience can never happen in our usual living environment. And yet the impossible world was right there in front of me, forever slightly wavering.

(ISHIGAMI, 2010, p. 244)

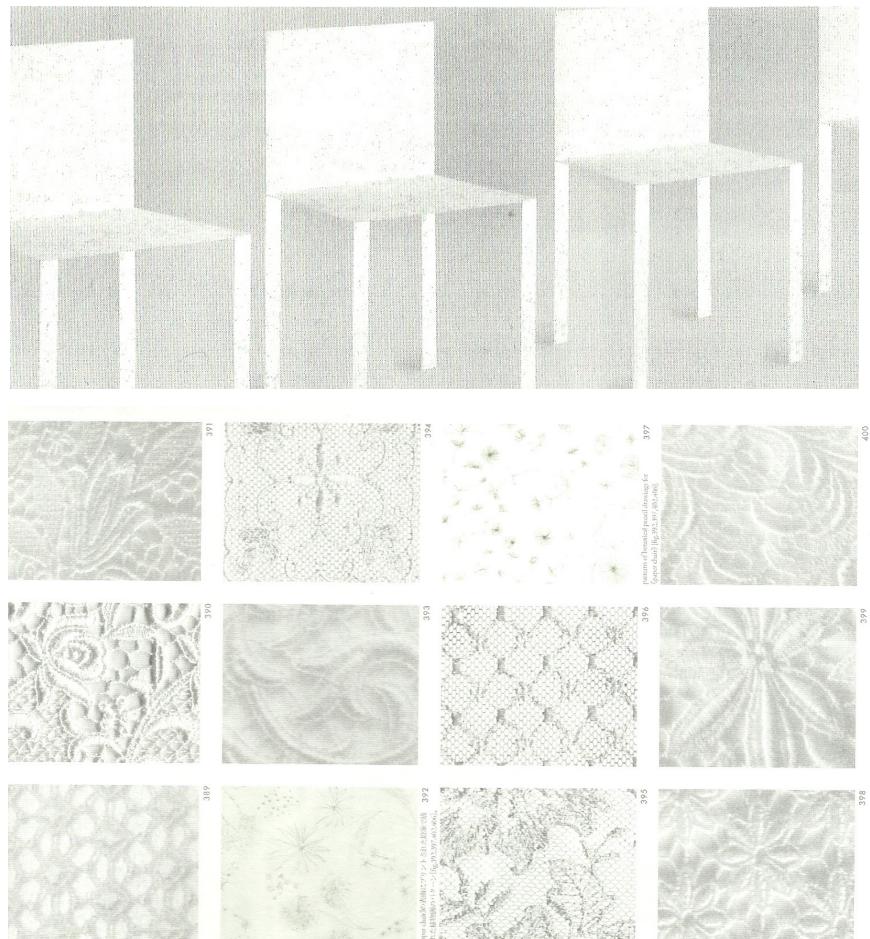
Ishigami tiene el convencimiento de que esta mesa, que muchos podrán categorizar como arte o quizás como un producto, es específicamente arquitectura y está pensado desde un punto de vista arquitectónico²⁰. Es más, constituye, bajo mi punto de vista, incluso una metáfora de su arquitectura.

[fig. 15] [fig. 16] ISHIGAMI, J. Table. 2005.



XI. Actualmente Museum at Tamada Projects en Tsukishima, Tokio (Japón).

XII. En su ejecución, una viga longitudinal sufre una serie de esfuerzos que provocan que se doble. Con el fin de compensar esta curva, antiguamente los artesanos manipulaban la viga curvando su eje. Por lo tanto, si la viga se curva lo suficiente para contrarrestar su propio peso y aquellos esfuerzos que deban ser compensados, se mantendrá recta. Esta obra de Junya Ishigami sigue básicamente este principio.



[fig. 17] ISHIGAMI, J. Papel Chair. 2005

[fig. 18] patterns of botanical pencil drawings for Papel Chair (2005)

Aunque, como ya se ha mencionado anteriormente, quizás éste sea un punto de vista más japonés^{XIII}, cierto es que la investigación de Ishigami también se desarrolla acorde al concepto de escala que tanto sale a relucir en sus investigaciones.

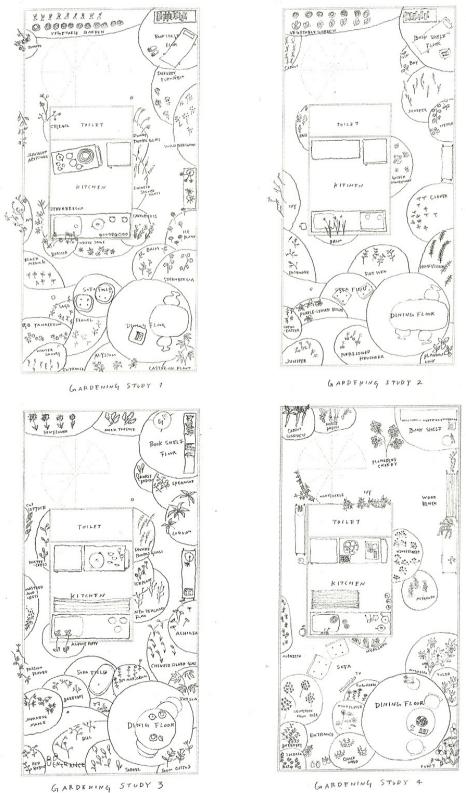
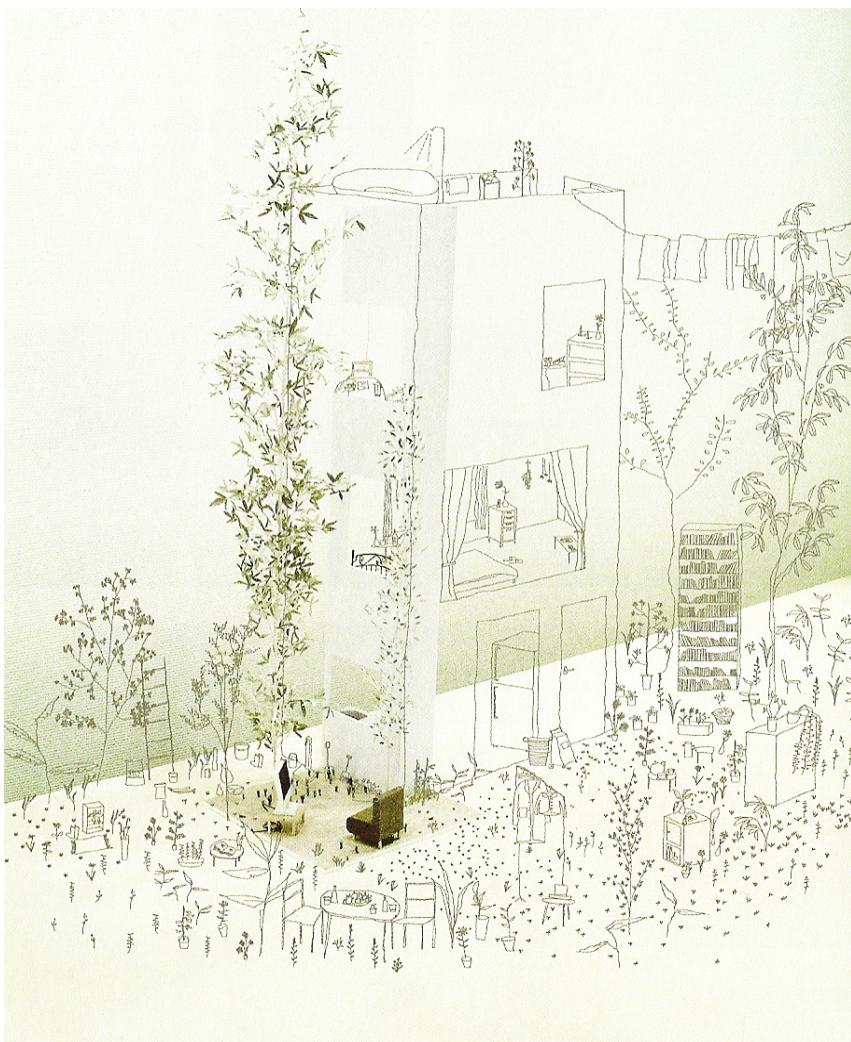
Como bien prueba su trayectoria inicial, la investigación de Ishigami parte de pequeñas obras a partir de las cuales explora los límites de lo posible buscando una nueva realidad, como la ya mencionada *Table* o la *Paper Chair* (2005) [fig. 17], convirtiendo el hierro en papel sobre el que dibujar, una silla en el límite entre lo que existe y lo que no²¹.

En la misma época en la que nace *Table* o *Paper Chair*, Ishigami desarrolla paralelamente proyectos en los que comienza a indagar acerca del tema del más puro habitar. *Row House* (Tokio, 2005) es un proyecto que ya desafía los convencionalismos que podamos estar habituados a ver y cuestiona la tipología más extendida en el lugar, dibujando una habitación en la que se observa una absoluta ausencia de jerarquía entre las partes que intervienen. Ishigami toma todo el espacio del cual dispone y no sólo difumina los límites, sino que los elimina, creando un espacio en el que de manera acotada crea un todo equilibrado.

Row House [fig. 19] es un proyecto que durante los años posteriores inspirará a Ishigami para la creación de una serie de pequeños proyectos inventados en los que explora en forma de pequeñas maquetas las posibilidades que podrían ofrecer otros tipos de espacios, sometidos a otras condiciones diferentes, a los que dará el nombre de *H Houses* (2007).

Ambos proyectos ponen de manifiesto la inquietud de Ishigami por la relación que debe tener la habitación con el resto de las partes que conforman

XIII. En referencia a lo expuesto anteriormente acerca de una visión más completa, en lo que se refiere a otras disciplinas, de la visión de los arquitectos japoneses respecto de los arquitectos occidentales.



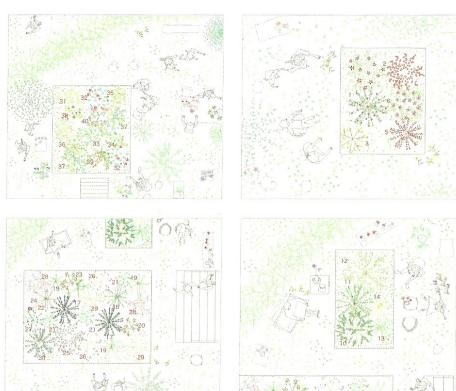
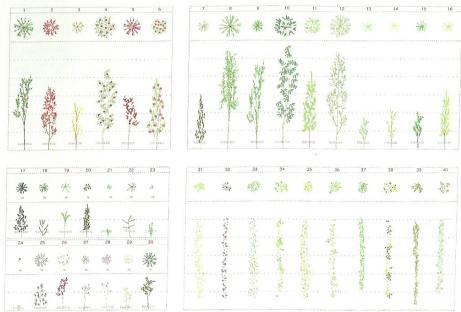
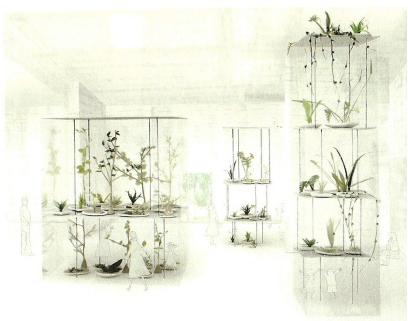
[fig. 19] [fig. 20] ISHIGAMI, J. Row House. 2005. [fig. 21] ISHIGAMI, J. H Houses, 2007.

un entorno con el que debe dialogar necesariamente. Por ello, comienza a trabajar con multitud de maquetas de pequeñas dimensiones [fig. 21] con el fin de reproducir diferentes situaciones imaginarias ante las que responde de una manera u otra.

Sin embargo, se produce un importante punto de inflexión cuando comienza de algún modo a radicalizar las ideas expuestas en todos estos proyectos anteriores y empieza a desarrollar una serie de proyectos a los que él mismo da el nombre de *invernaderos* o *greenhouses* (2008) [fig. 22], ya que realmente es a lo que se asemejan en su apariencia. Esta serie de proyectos sueñan con crear un equilibrio completo entre las partes que Ishigami busca de forma incesante, haciendo desaparecer de manera absoluta la jerarquía²² de la que se hablaba anteriormente, sobre todo porque es una arquitectura que centra gran parte de sus esfuerzos en perseguir esa escala, en palabras de Ishigami (2010), «too large to be display cases, too small to be buildings. A new scale of architecture is created, between plant life, people and peripheral environment».

Todas estas ideas, hasta ahora solo dibujadas, se materializan con el proyecto *Extreme Nature: Landscape Of Ambiguous Spaces* (2008) [fig. 25] a través de una serie de pequeños invernaderos habitacionales dispuestos en torno al Pabellón de Japón en la 11º Bienal de Arquitectura de Venecia. Estos son creados a partir de una estructura tan delicada que permite que su presencia prácticamente sea imperceptible. El desarrollo de los diferentes espacios que se van sucediendo está tan pensado como la vegetación,





[fig. 22] ISHIGAMI, J. Maqueta. Greenhouses. 2008
 [fig. 23] ISHIGAMI, J. Especies vegetales utilizadas en el proyecto. Greenhouses. 2008
 [fig. 24] ISHIGAMI, J. Planos dibujados. Greenhouses. 2008
 [fig. 25] ISHIGAMI, J. Extreme Nature: Landscape Of Ambiguous Spaces. Proyecto en torno al Pabellón de Japón en la 11º Bienal de Venecia. 2008

cuya posición y densidad son determinantes para los diferentes ambientes que Ishigami consigue crear, y el resto de elementos del proyecto²³.

Propuestas como esta suponen experiencias fundamentales para comprender las ideas de Ishigami. Al final no deja de ser todavía un punto de vista muy teórico que, sin embargo, de esta manera permite ser experimentado en primera persona por aquel que se adentra en él. Según Ishigami (2010), «landscape is not simply something viewed as scenery or grasped quantifiably like geography; it is also felt».

En realidad me gusta pensar en esta propuesta, más que como un proyecto al uso, como una maqueta a escala 1:1, en la línea de las presentadas en la exposición *Another scale of architecture* que da nombre al libro publicado en el mismo año. Aunque quizás no las debería llamar maquetas, sino más bien experiencias sensoriales llevadas al límite de lo que las dimensiones de los espacios expositivos le permiten²⁴.

Junya Ishigami told me that he was going to show architectural models in his exhibition at the Toyota Municipal Museum of Art. By models he meant mainly those are as large as the exhibition rooms, including the model of the new building of the Kanagawa Institute of Technology. I asked him what scale he was going to use and he replied that they weren't going to be reduced to a round number because he was making them to match the room size. He wasn't going to use a standard scale of 1:100 or 1:50 and yet he was calling them "models". How typical of Ishigami, I thought.

(ISHIGAMI, 2010, p. 231)



jun igarashi 五 十 巍 淳

¿Cuáles eran las sensaciones de aquel hombre que habitó la cabaña original? La preocupación fundamental de Jun Igarashi es tratar de encontrar ese estado en el cual el ser humano pueda recobrar la sensación que debió de tener en el momento aquel en el que primaba el equilibrio entre las partes.

Sin embargo, la incoherencia de la habitación contemporánea es la prueba fehaciente de que hasta ahora la arquitectura ha sido incapaz de conseguir crear ese lugar esencial para el bienestar de los seres humanos.

Ishigami entiende por *estado* o *state* a aquel lugar resultado de las diferentes interacciones entre las partes que conforman el mundo. Las relaciones existentes entre ellas han dado lugar a una diversidad de estados ante los cuales la habitación deberá responder de diferentes maneras con el fin de alcanzar ese estado ideal^{25 26}.

No obstante, es un arquitecto capaz de reconocer los atisbos persistentes de ese estado original, partir de la realidad de las condiciones que pueden ofrecer esos lugares y asumirlas como condicionantes primeros²⁷ para el desarrollo de su investigación, con el fin de recobrar ese estado ideal que solamente puede ser recuperado a través de la arquitectura.

De este modo, una vez asumido el estado a partir del cual parte, la arquitectura será el medio necesario a través del cual intervenir para conseguir recuperar ese estado ideal²⁸. Así, Igarashi analiza las necesidades del lugar y responde a ellas pensando en una habitación capaz de entender las virtudes preexistentes que colaboren al fin que persigue y manipulando aquellas que por el contrario no lo hagan.

Un ejemplo radical acerca de la posición que adquiere Ishigami ante un estado plenamente arraigado es el del espacio temporal *Temporary Playhouse* (2005, Osaka Contemporary Theatre Festival) [fig. 26], puesto que no puede existir un estado más imperturbable que aquel en el que existe



[fig. 26] ISHIGAMI, J. Temporary Playhouse (Osaka Contemporary Theatre Festival). 2004



[fig. 27][fig. 28][fig. 29] ISHIGAMI, J. Density.

la habitación de otro tiempo.

Partiendo de unas condiciones iniciales bastante restrictivas, puesto que debe actuar dentro de una preexistencia, consigue con un sencillo gesto transformar el estado inicial para convertirlo en un espacio confortable en su fugacidad. Crea una habitación que se evade del entorno que le rodea y desde el cual no se accede de manera directa o estipulada, sino progresiva. De este modo, adquiere la posibilidad de crear espacios de diferente carácter antes de llegar al escenario, limitado virtualmente por cuatro pilares de la preexistencia²⁹, pero que a la vez se conciben de manera unitaria.

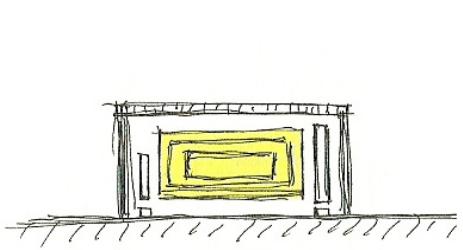
No obstante, lo más importante es que elimina totalmente las jerarquías³⁰ sin renunciar a la transición de espacios que se van sucediendo uno a otro de manera natural, como continuará investigando en experiencias como la de la exposición a la que da el nombre de *Density* (2006) [fig. 27]: «With only one sheet of cheesecloth, you can see through to the other side. With two, the view becomes somewhat blurry. With three or four, the other side completely disappears and changes into light.» (IGARASHI, 2011, p. 12)

Sin embargo, ¿cómo debería ser esta habitación con ausencia de jerarquías? Igarashi se siente especialmente atraído por la esencia que desprende el elemento *engawa* dentro de la arquitectura japonesa tradicional, de que ya se ha hablado anteriormente. Son las sensaciones experimentadas en ese espacio las que llaman la atención de Igarashi: «Engawa has a function of the adjustment of the external environment such as wind, rain or sunlight.» (IGARASHI, 2011, p. 8) Lo que persigue Igarashi es tomar esa esencia y darle forma de habitación, de modo que pase de ser un espacio previo de acceso a la habitación para convertirse en la habitación misma.

De este modo, en función del estado previo y en consecuencia, Igarashi manipula la habitación hacia sus virtudes sorteando los inconvenientes y condicionando el modo en el que las partes puedan afectar a la habitación, como la luz, el viento o la lluvia, tal y como hace originalmente el elemento *engawa*, con el fin de conseguir obtener ese espacio ideal.

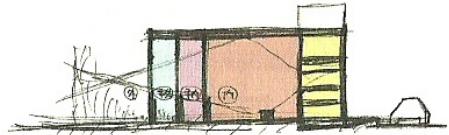
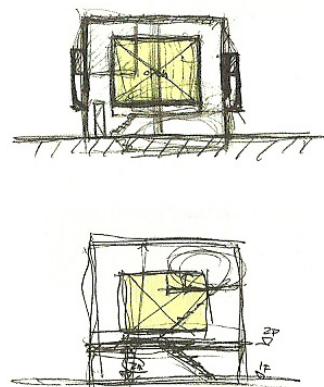
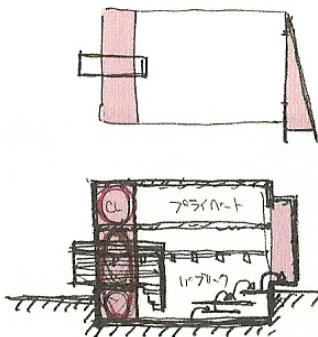
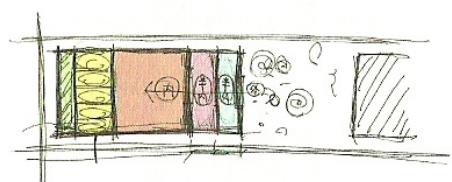
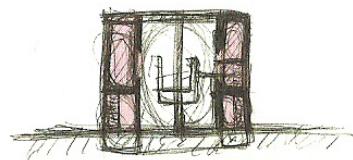
A diferencia de Fujimoto e Ishigami, Igarashi no es un arquitecto que se entreteenga en teorizar en exceso, sino que en seguida comienza a poner en práctica sus ideas en base a proyectos reales, casi todos ellos de carácter doméstico. Sus pequeños croquis, escasos, sugieren rapidez, pero a la vez la energía del que no cesa en su investigación. Parece asumir las condiciones del estado inicial *in situ* y las refleja en el dibujo pero sólo dentro de la habitación, que es dibujada como objeto de un estudio independiente.

Estos tres croquis [fig. 30] [fig. 31] [fig. 32] son el reflejo de las evoluciones más importantes de Ishigami en lo que concierne a esta



[fig. 30] ISHIGAMI, J. House of Trough. 2008.

[fig. 31] ISHIGAMI, J. Rectangle of Light. 2007.



habitación. Sin embargo, *Layered House* es el proyecto en el que mejor ha logrado reflejar sus ideas hasta el momento. Consigue crear una sucesión de espacios de caracteres diferentes, entre los que sin embargo no existe una jerarquía estipulada, incluido el cuarto y último de ellos y que actúa como telón de fondo verde. Consigue difuminar los límites y otorgar a cada espacio su personalidad a través de la diferencia de niveles y la técnica utilizada en sus proyectos *Density* y *Temporary Playhouse*, provocando la misma clase de sensaciones.

Está claro que la investigación de Igarashi está todavía en su más temprana, aunque prometedora, etapa. Después de mostrar sus ideas en la exhibición *The Construction of a State* (2010), él mismo asegura que éste sólo es el principio de la investigación acerca de la futura construcción de ese estado ideal.

The kind of state that people find instinctively comfortable and one that responds to various necessities; or in other words, a comfortable place akin to the one that people instinctively selected in the natural world at the time that human beings were just beginning to become human.

(IGARASHI, 2011, p. 6)

[fig. 32] ISHIGAMI, J. Layered House. 2008.



[fig. 33] FUJIMOTO, S. 2008.

conclusiones

Esta fotografía fue tomada por Sou Fujimoto en el año 2008. Se desconocen la mayoría de los detalles que la envuelven, pero tiene un cierto halo de misterio que despierta la curiosidad de quien la observa.

Fujimoto logra materializar en ella el carácter primitivo que defiende en su manifiesto. Se atisba un paisaje que parece inalterado y eterno, como si siempre hubiera estado allí y no fuera a perecer en el futuro. Sorprendentemente, lo mismo sucede con el muro en ruinas; sería imposible asegurar qué fue primero, puesto que ambas partes se entrelazan y colaboran juntas para crear un todo armónico.

No obstante, si prestamos atención, la imagen captada por Fujimoto no solamente puede hablarnos acerca de las teorías del mismo, sino que en ella también están reflejados los mundos de Ishigami. Las partes, dentro de un equilibrio que sólo podemos encontrar partiendo del profundo conocimiento de las mismas, para que cada una de ellas pueda encontrar su lugar. El cielo, el bosque, el horizonte... La arquitectura, que es ese muro.

Un muro que, por otra parte, podría ser de cualquier manera, pero que está en ruinas como metáfora quizás de esa habitación tradicional incoherente a nuestro tiempo. Es una situación imposible de ignorar, sino que debe aceptarse como punto de partida, tal y como apunta la actitud de Ishigami, con el fin de hallar la habitación de nuestro tiempo y perseguir la armonía regente en la fotografía tomada por Fujimoto.

El deseo de indagar en sus ideas acerca de lo que debería ser la habitación actual vino por su profundo interés por darlas a conocer al mundo de un modo muy fundamentado. Está claro que se trata de arquitectos que no lanzan teorías a la ligera. Las investigaciones de Fujimoto, Ishigami e Igarashi son diferentes, y es obvio que cada una se encuentra a un nivel de desarrollo diferente, pero no puede ser casualidad que Fujimoto, Ishigami e

Igarashi sean precursores en ello dentro de una generación de arquitectos japoneses que marca la diferencia. Sin embargo, al final de este camino, no encontramos tres respuestas diferentes ante una misma inquietud como podría haberse presupuesto en un principio, sino tres investigaciones, válidas todas ellas, que pueden ser complementarias y no se anulan entre ellas. Lo que expresa la fotografía es prueba de ello, y se constituye en sí misma como una clara metáfora de aquello que deberá ser la habitación en un futuro, sin entrar en ningún tipo de formalismo, sino en lo que será su esencia más pura.

Del mismo modo que Toyo Ito dio respuesta en su momento a ciertas inquietudes sembradas tiempo atrás, originando una de las vías de investigación más importantes para tratar de encontrar respuestas, creo que las teorías de Fujimoto, Ishigami e Igarashi se complementan para dar lugar a una sola, logrando materializar la esencia de lo que será la habitación que cumpla los requisitos de la contemporaneidad.

Creo que es importante reconocer esa teoría como una teoría ya unitaria, y como tal partir de ella como un punto de inflexión incuestionable para esta línea de investigación, tal y como se ha explicado que sucedió con la de Ito.

Así, la teoría continuará evolucionando y desarrollándose de manera natural, incluso formalizándose en un futuro no sabemos si más o menos cercano, para dar lugar a aquello que se habrá perseguido todo este tiempo: una habitación propia de su tiempo.

notas finales

¹ Creo que en Japón tenemos una tradición del jardín muy sólida, pero hay poca gente que se dedique al paisaje contemporáneo. La arquitectura del paisaje es un concepto que hemos importado de Europa. Lo mismo puede decirse de la arquitectura; históricamente, aquí no había arquitectos. En la Edad Media, a menudo los sacerdotes hacían de arquitectos, pero nunca recibieron ese nombre. Se trata de un concepto muy europeo.

NISHIZAWA, R. (2010). Una conversación con Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa. *El Croquis* 155, 6-16.

² Quizá, el hecho de que aquí poca gente se dedique al diseño del paisaje indica que consideramos el paisaje al mismo tiempo que la arquitectura. Como no disponemos de una definición histórica exacta de lo que es la arquitectura, quizás también nos interesa pensar la arquitectura como algo más parecido al mobiliario, el paisaje o la ciudad.

SEJIMA, K. (2010). Una conversación con Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa. *El Croquis* 155, 6-16.

³ In the West, people don't care how they approach buildings. A place and a time for preparation are also part of architectural space.

ANDO, T. (2003). En: WACHTMEISTER, J. (2003). KOCHUU. Arquitectura japonesa.

⁴ Ito es un hombre muy interesante que presentó una idea muy nueva: la arquitectura tiene que ser leve. Eso es lo que dijo en la década de 1980. (...) Ito creó ese punto de vista. La casa era una caverna, desprovista de ventanas que se abrieran a la ciudad. La influencia que ejerció la obra de Ito sobre la ciudad y la arquitectura fue enorme en gente como yo.

NISHIZAWA, R. (2010). Una conversación con Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa. *El Croquis* 155, 6-16.

⁵ [Dirigiéndose a Toyo Ito] El Movimiento Moderno siguió un discurso estricto respecto al suelo y a la estructura que lo soporta del que no podemos escapar fácilmente, y que supone un límite para nosotros. Así que me pregunto si tal vez, en cierto modo, consciente o inconscientemente, no está usted intentando romper con todo eso.

FUJIMOTO, S. (2010). Conversación entre Ryue Nishizawa y Sou Fujimoto. *El Croquis* 151, 5-19.

⁶ La situación perfecta sería no tener exterior, pero eso es imposible, así que siempre me preocupa cómo expresar el exterior. [...] Todavía no he conseguido resolver esa discontinuidad entre el interior y el exterior.

TOYO, I. (2009). Espacio líquido y límite fractal. *El Croquis* 147, 6-20.

⁷ Ni las certezas racionales del Movimiento Moderno, ni el abandono lúdico del Posmodernismo y sus sucesores, presentan una base viable para la germinación de nuevas verdades en la disciplina –de la Arquitectura-. Sólo a través de la contemplación rigurosa de los orígenes puede vislumbrarse la capacidad de la Arquitectura para transformar el propio sentido del habitar.

FUJIMOTO, S. (2008). Primitive Future. 2G Sou Fujimoto N50, 130-143.

⁸ Mornings are very precious for me. I like the beginning of everything. The morning is the beginning of the day and I like to think of it as the beginning of architecture.

NAIDOO, R. (2008, 30 de octubre). Designboom interview: Sou Fujimoto [designboom.com] de: <http://www.designboom.com/interviews/designboom-interview-sou-fujimoto/>

⁹ I'll never forget the shock I felt the first time I saw the model of the Tokyo Apartments. [...] By the same simple operation, the familiar image of a house shape is assembled into a completely different profile. A version of that same anecdote is told about the Renaissance architect Brunelleschi, but in any case, for something that looks like anyone could have done it, the first person to actually do it has shown a spark of genius.

IGARASHI, T. (2008). Geometry without Right Angles. En: FUJIMOTO, S. (2008) Primitive Future. Contemporary Architect's Concept Series 1 (pp. 15-17). Tokio: INAX Publishing.

¹⁰ Su arquitectura también responde a un concepto muy claro, y usted también es muy flexible. Sus conceptos parecen hechos para cada proyecto; surgen con fuerza, pero no son forzados. [...] Creo que la abstracción por la abstracción no es buena. Ahora me interesa la nueva abstracción, y en ese aspecto sus proyectos parecen abstractos pero están construidos con una lógica muy específica e integral. Creo que su virtud es la franqueza con que construye lógica por arquitectura.

ITO, T. (2009). Espacio líquido y límite fractal. *El Croquis* 147, 6-20.

¹¹ Cuando el problema principal es la relación entre los cubos, las unidades deben ser elementos tan neutros y abstractos como sea posible. [...] No obstante, es bien cierto que los cubos [...] de Fujimoto son completamente distintos de los de tantos otros arquitectos.

ITO, T. (2009). Arquitectura teórica y sensorial: los experimentos radicales de Sou Fujimoto. 2G Sou Fujimoto N50, 4-9.

¹² My ideal is architecture too be roofless and garden-like.

NAIDOO, R. (2008, 30 de octubre). Designboom interview: Sou Fujimoto [designboom.com] de: <http://www.designboom.com/interviews/designboom-interview-sou-fujimoto/>

¹³ Space is relationships. Architecture is to generate various senses of distances. The origin of architecture must have been constituted of distances. Far before the advent of roofs or walls, only the various modulations of distances were recognized. [...] People can discover places for habitation in those cadences of space.

FUJIMOTO, S. (2008) Primitive Future. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

¹⁴ Un método delicado de producir accidentes puede reducir la distancia entre las cosas naturales y las artificiales, una nueva existencia que posea la diversidad de la naturaleza y la claridad del artificio.

FUJIMOTO, S. (2008). Primitive Future. 2G Sou Fujimoto N50, 130-143.

¹⁵ El proceso que sigo al inicio de un proyecto es realizar un sinfín de pequeñas maquetas a modo de estudio. Para mí son imágenes que representan distintos conceptos, son unas primeras aproximaciones que provocan la reflexión y la discusión del equipo de proyecto [...] Otra de las cosas más interesantes de realizar maquetas, de las cuales tendemos a conservar casi todas como proceso de trabajo, es que te rodean siempre. Son ideas construidas que flotan alrededor tuyo durante toda la vida. Así paseando por la oficina puedo encontrar conceptos rechazados para un proyecto en particular que pueden ser aprovechados para otro diferente...

FUJIMOTO, S. [<http://vimeo.com/11952381>]

¹⁶ El concepto de futuro primitivo [...] debe ser entendido como un punto de partida desde el que pensar arquitectura planteando el futuro desde sus orígenes.

FUJIMOTO, S. (2013). Conferencia "Envolving ideas", organizada por la IE School of Architecture and Design y el Círculo de Bellas Artes en Madrid.

¹⁷ The world of subatomic particles and atoms, the world of small insects and animals, our human world, the world that only can be perceived on a global scale, and outer space. They constitute an ever larger succession of worlds, each one slightly different from the next.

ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.). Kyoto: Seigensha.

¹⁸ There are many differences between conventional architecture, as an artificial environment, and the natural environment. Different forms or systems, different degrees or diversity, and different time. While there are differences of all kinds, the most fundamental difference of them all is scale.

ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.). Kyoto: Seigensha.

¹⁹ Rendering the role of architecture equivalent to changes the environment. If we view buildings as shelter, inevitably they become immovable barriers separating us from the environment, but if we think of buildings as new environments, perhaps we can find alternative ways for them to endure.

ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.). Kyoto: Seigensha.

²⁰ People think my designs look like art, or products, but it is architecture I want to make. [...] All my projects are made from an architectural point of view.

KIM, E. (2010, 15 de noviembre). Designboom interview: Junya Ishigami [designboom.com] de: <http://www.designboom.com/interviews/junya-ishigami-interview/>

²¹ I liked better to try to design the chair to be on the borderline between existing and not existing.

ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.). Kyoto: Seigensha.

²² Creating spaces in which architecture and its parts interrelate in total absence of hierarchy. Small greenhouse of a very slight build. Just as plants do, this building sways like wind chimes in a breeze. Getting a space made by a structure to imitate, as closely as possible, the kind of gentle spaces created by plant life.

ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 2. (1^a ed.). Tokyo: INAX Publishing.

²³ The idea being to give equal care and attention to creating architectural and natural spaces.

ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 2. (1^a ed.). Tokyo: INAX Publishing.

²⁴ During the setting up of the site, one thing I had found particularly interesting was the way Ishigami gave innumerable detailed instructions for changes to be made, whether it concerned the placement of a plant, or the positioning of the pieces of furniture and ceramics set up outside the greenhouses. Because it goes without saying that a space cannot be complete with architecture alone. Plants and furniture and ceramics are all attributed equal value; when one element is moved, all the others will shift accordingly. Ishigami seems to possess an awareness of space in which all given elements, the plants, furniture and architecture, the terrain and the environment, can exist simultaneously without relative merit and maintain their interconnectedness.

IGARASHI, T. (2008). A few things I know about Junya Ishigami. En: ISHIGAMI, J. (2008). Another Scale of Architecture (1^a ed.). Kyoto: Seigensha.

²⁵ Animals, plants, and insects comprehend a diversity of states in response to a variety of states in the world. This is a natural and necessary reaction. But as we survey various buildings, the state of much architecture appears unable to comprehend the state of diversity in various places throughout the world; it would seem that architecture has the potential to attain a greater range of diversity. Moreover, there is a real need to grasp the diversity in a variety of states.

IGARASHI, J. (2011). The Construction of a State. (1^a ed.). Tokyo: TOTO.

²⁶ A variety of states exist in each individual place, not only in cold regions but in every part of the world. This concept is therefore applicable to any state, and might also be seen as the foundation of architectural design.

IGARASHI, J. (2011). The Construction of a State. (1^a ed.). Tokyo: TOTO.

²⁷ When I started working in architectural design, I felt as if I were in the pitch blackness of outer space, without a single planet in sight. (...) I had never seriously confronted things like architectural thought and theory. It was as if there were no "fixed points" that might serve as stars to help me decide where and whether or not to proceed into the dark universe. It was in this mindset that I began working as an architect.

IGARASHI, J. (2011). The Construction of a State. (1^a ed.). Tokyo: TOTO.

²⁸ I began altering the design according to the state of the new location.

IGARASHI, J. (2011). The Construction of a State. (1^a ed.). Tokyo: TOTO.

²⁹ Think for a moment of Mies van der Rohe's Farnsworth House. Initially, it appears as everything except the core of the building exists independently. But there is a fireplace on the other side of the kitchen in the center, and the space in front of it automatically turns into the living room. This notion of "free impairment" became a fixture of my work and influenced my way of thinking. Consider one more work: Charles Moore's Moore House. The space is

enclosed by four round columns on a square plane. The plane, structured by the column space and the empty space, and the facilities pushed off in the same direction, is full of possibilities. Initially seeming to be obstacles, the columns endow the space with an infinite number of options. Triggered by the refuge of columns, a free, comfortable space emerges as a response to our primordial human instincts.

IGARASHI, J. (2011). *The Construction of a State*. (1^a ed.). Tokyo: TOTO.

³⁰ Then, inspired by the restricted entrance and the clear division between the stage and the seats in the existing theatre, I started thinking about a space that lacked any clear hierarchy.

IGARASHI, J. (2011). *The Construction of a State*. (1^a ed.). Tokyo: TOTO.

b i b l i o g r a f í a

PÉREZ, J. (2006). Ideo[lógica]: cuaderno de ecuaciones. (1^a ed.). Pamplona: Nafarroako Unibertsitate Publikoa, D.L.

PÉREZ, J. (2000). Cajas de aire. (1^a ed.). Pamplona: Nafarroako Unibertsitate Publikoa, D.L.

ÁBALOS, I. (2001). La buena vida. Visita guiada a las casas de la modernidad. (1^º ed.). Barcelona: Gustavo Gili.

2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

FUJIMOTO, S. (2008). Primitive Future. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

NISHIZAWA, R. (2008). Studies by the Office of Ryue Nishizawa. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

HEIDEGGER, M. (1994). Conferencias y artículos (1^a ed.). Barcelona: Ediciones del Serbal.

El Croquis Sou Fujimoto, N151 (2010). El Escorial (Madrid): El Croquis.

El Croquis Toyo Ito, N147 (2009). El Escorial (Madrid): El Croquis.

El Croquis SANAA, N155 (2011). El Escorial (Madrid): El Croquis.

JODIDIO, P. (2006). Architecture in Japan (3^a ed.). Colonia: TASCHEN.

HILDNER, C. (2011). Small Houses (1^a ed.). Basel: BIRKHAUSER.

TANIZAKI, J. (2013). El elogio de la sombra. Madrid: Siruela.

ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.) Kyoto: Seigensha.

IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

JARAIZ, J. (2013). SANAA . Espacios, límites y jerarquías. Buenos Aires: Diseño.

í m á g e n e s

[fig. 01] Fuente: PÉREZ, J. (2006). Ideo[lógica]: cuaderno de ecuaciones. (1^a ed.). Pamplona: Nafarroako Unibertsitate Publikoa, D.L.

[fig. 02] Fuente: PÉREZ, J. (2006). Ideo[lógica]: cuaderno de ecuaciones. (1^a ed.). Pamplona: Nafarroako Unibertsitate Publikoa, D.L.

[fig. 03] Fuente: PÉREZ, J. (2006). Ideo[lógica]: cuaderno de ecuaciones. (1^a ed.). Pamplona: Nafarroako Unibertsitate Publikoa, D.L.

[fig. 04] Fuente: http://www.daikuwoodworking.com/prod01_Teahouse.htm

[fig. 05] Fuente: Domus, 873 (2004). Milán: Domus.

[fig. 06] Fuente: FUJIMOTO, S. (2008). Primitive Future. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 07] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

[fig. 08] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

[fig. 09] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

[fig. 10] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

[fig. 11] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

[fig. 12] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

[fig. 13] Fuente: ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.) Kyoto: Seigensha.

[fig. 14] Fuente: ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.) Kyoto: Seigensha.

[fig. 15] Fuente: [http://elisavaee.wordpress.com/category/mesa-junya-
ishigami/](http://elisavaee.wordpress.com/category/mesa-junya-ishigami/)

[fig. 16] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 17] Fuente: ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.) Kyoto: Seigensha.

[fig. 18] Fuente: ISHIGAMI, J. (2010). Another Scale of Architecture (1^a ed.) Kyoto: Seigensha.

[fig. 19] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 20] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 21] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 22] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 23] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 24] Fuente: ISHIGAMI, J. (2008). Small Images. Contemporary Architect's Concept Series 1 (1^a ed.). Tokio: INAX Publishing.

[fig. 25] Fuente: http://iwan.com/photo_Junya_Ishigami_Venice_Biennale_Japan_Pavillion.php

[fig. 26] Fuente: <http://blog.bellostes.com/?p=2856>

[fig. 27] Fuente: IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

[fig. 28] Fuente: IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

[fig. 29] Fuente: IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

[fig. 30] Fuente: IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

[fig. 31] Fuente: IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

[fig. 32] Fuente: IGARASHI, J. (2011). The construction of a state (1^a ed.) Tokyo: TOTO.

[fig. 33] Fuente: 2G Sou Fujimoto, N50 (2009). Barcelona: Gustavo Gili.

