



9 878489 162639



ARATA ISOZAKI

OBRAS EN ESPAÑA

ARATA ISOZAKI

OBRAS EN ESPAÑA

ARATA ISOZAKI

OBRAS EN ESPAÑA

Coordinación para esta edición

Arata Isozaki y Asociados, España
Toshiaki Tange, Nuria Puig
Arata Isozaki & Associates, Tokio
Yoshiko Amiya, Takako Takashima
Arata Isozaki & Associates, Berlín
Steffen Lehmann
Arata Isozaki & Associates, N.Y.
David Gauld

Traducción

Mona Elsie Marie Telleir

Fotografía

Manel Armengol
Katsuaki Furudate
Yasuhiro Ishimoto
Hisao Suzuki
Yoshio Takase

Diseño gráfico

Silvia Rotllant

Impresión

Tf. Artes Gráficas

©Textos

Akira Asada
Rem Koolhaas
Ignasi de Solà-Morales
Peter Eisenman
Daniel Libeskind

©Fotografía

Manel Armengol
Katsuaki Furudate
Yasuhiro Ishimoto
Hisao Suzuki
Yoshio Takase

©Diseño Gráfico

Silvia Rotllant

©Edición española

Tf. Editores

ISBN: 84-89162-63-8

Depósito Legal: M-9727-1996

Este catálogo se realizó con motivo de la presentación en Sevilla de la Exposición ARATA ISOZAKI, ARQUITECTURA promovida por la Dirección General de Arquitectura y Vivienda de la Consejería de Obras Públicas y Transporte de la Junta de Andalucía.

	AKIRA ASADA	7	INDICE
PARQUE UNIVERSITARIO, SANTIAGO DE COMPOSTELA		11	
	REM KOOLHAAS	17	
PARC DE LA MUNTANYETA, SANT BOI		23	
	IGNASI DE SOLA-MORALES	33	
PABELLON POLIDEPORTIVO, PALAFOLLS		45	
	PETER EISENMAN	67	
DOMUS. MUSEO DEL HOMBRE, LA CORUÑA		79	
	DANIEL LIBESKIND	99	
PALAU SANT JORDI, BARCELONA		103	
OBRAS PRINCIPALES		133	

Empezando con un final

En lugar de una introducción

Akira Asada

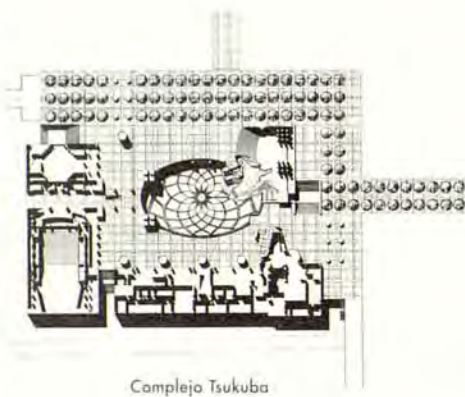
En el principio había un final

Por ejemplo, el final que supuso el año 1968. Arata Isozaki suele comparar este año con el año 1527, el año del “saqueo de Roma (il sacco di Roma)”. Del mismo modo que el vacío que surgió de la pérdida de Roma como centro dio luz a un manierismo lleno de ironía, cuando el progreso del movimiento moderno llegó a un punto muerto, el arquitecto no tuvo más remedio que entregarse a un juego irónico de símbolos, aludiendo a los numerosos estilos de los tiempos antiguos y modernos, tanto occidentales como orientales.

Las obras más representativas de Arata Isozaki, el Complejo Tsukuba incluido, fueron construidos “después del fin del modernismo”, en la época que, por esa razón, se llamó del “postmodernismo”. Por eso, no sería un error considerar a este arquitecto como representativo de los postmodernistas.

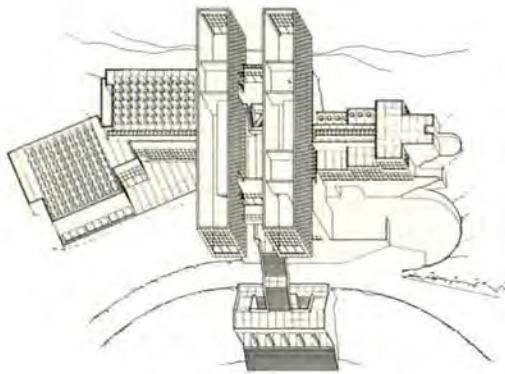
El arquitecto postmoderno es visto como un irónico sofisticado. No tiene la más mínima creencia en ninguno de los estilos que utiliza -ni siquiera en los suyos propios. Para él están ya muertos o acabados desde un principio. Sin embargo, precisamente por este motivo no tiene por qué renunciar a ellos directamente. Al contrario, los puede mirar con admiración a través de la platina del laboratorio, con el entusiasmo frío de un científico y luego, con la habilidad de un mago, es capaz de crear un “collage” que merece ser llamado -tomando el modismo de los surrealistas- “un cadavre exquis”. Es la estrategia de un irónico el asegurarse la jugada anticipando el final, y el mantener una subjetividad superior negando su propia subjetividad.

En realidad es posible, incluso inevitable, ver ejemplos de tal ironía aquí y allá en la arquitectura de Arata Isozaki. Aparecen, no como una respuesta afirmativa del arquitecto a un problema, sino como un rompecabezas con la solución por adelantado. El Complejo Tsukuba es un buen ejemplo de ello. Cada uno de los elementos, a los que se alude de manera asombrosamente intrincada y que son combinados más tarde produciendo un sonido disonante, están claramente explicados: “Esto es Michelangelo”, “Esto es Ledoux” y hasta nos revelan el hecho de que tales fuentes históricas y las relaciones entre ellas ni siquiera tienen un sentido especial. Además, justo cuando el crítico se dispone a indicarlo, se da cuenta de que el arquitecto, un escritor prolífico de gran elocuencia, ya se le había adelantado en virtud de su capacidad extensiva de autointerpretación. Así el arquitecto, esfinge habladora, siempre gana y el espectador no tiene más remedio que quedarse impotente ante el



exterior inconsútil, deslumbrado por el vidriado frío, rebosante de la estéril sensualidad de los paneles de aluminio y los bloques de cristal,

Pero, en realidad, ¿es esto todo? Aquí hemos de recordar algo: ¿no fue Arata Isozaki quien, en el año 1968 -considerado como el año del "fin del movimiento moderno"-, nos presentó en la Trienal de Milán otro "final", una visión de la ciudad del futuro, pero ya en ruinas, superpuesta a la imagen de la ciudad de Hiroshima devastada, inmediatamente después de la caída de la bomba atómica? La verdad es que este movimiento moderno ya viene trabajando en este sentido desde mucho antes del año 1968. Si bien nos había descrito su visión de la enorme ciudad del futuro -que en algún sentido se puede llamar el primer filo del movimiento moderno-, ésta era diferente de las optimistas visiones de futuro propuestas por sus contemporáneos -diferente, por ejemplo, de la visión de los Metabolistas. La de Isozaki siempre ha sido una visión ensombrecida por la paradógica imagen de la ciudad del futuro convertida en ruina; y precisamente esa ruina era la devastación que vimos una vez en Hiroshima. El montaje para la Trienal de Milán, aparte de ser una oportuna declaración sobre el "fin del movimiento moderno", no era otra cosa que el desenlace natural en el sentido de "final" que estaba presente en el trabajo de Isozaki desde el "principio", un sentido marcado por otro "final", representado especialmente por el nombre de "Hiroshima". ¿Y no era esa una impresión demasiado intensa para ser recuperada con la estrategia de la ironía? Podemos concentrarnos en las teorías anteriores de Arata Isozaki. Mientras por una parte está colocando un espacio de "vacuidad" como una estructura semiótica que trascienda al sujeto, tratando de comprender la ciudad contemporánea en toda su dimensión para después diseñar una arquitectura que se corresponda con ella, por otra parte, Isozaki está colocando un espacio de "oscuridad" psicoanalítica donde el sujeto, habiendo penetrado hasta las profundidades, es di-

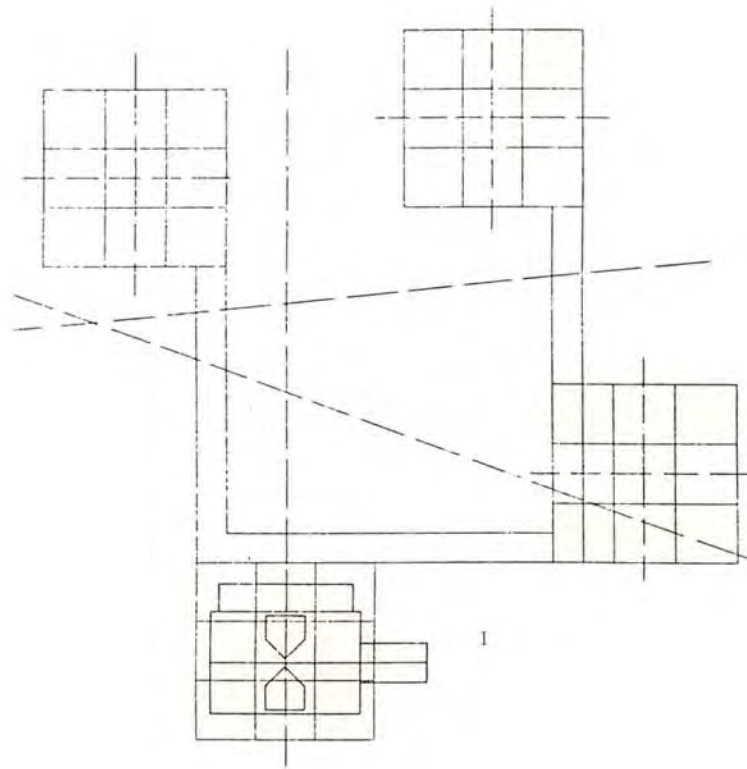


Museo de Arte de Kitakyushu

suelto para, al fin, ser sumergido dentro del espacio. Y el montaje muestra que, aunque la visión de la ciudad de futuro había sido descrita, en un principio, como una estructura de “vacuidad”, contiene constantemente cierta “oscuridad” en su interior.

Debido a este sentido de “oscuridad”, ¿no estaba el Tsukuba Center Building visto como una estructura marcada por la “vacuidad”, acompañado con un dibujo de su apariencia después de ser convertido en una ruina a causa de un desastre incomprensible? ¿No era esa “oscuridad” la misma que se podía vislumbrar a través de aquellas grietas negras tan extrañas que atraviesan la figura de la ruina? Por supuesto, esto también se puede interpretar como una estrategia defensiva irónica, que neutraliza la ecuación “final = muerte”. Sin embargo, también es posible distinguir entre esas grietas, la resonancia de la muerte que se sigue oyendo en el inconsciente. Esa resonancia se va extendiendo cautelosamente por todas partes, desde la figura de lo que se podría llamar tecnológicamente sublime del Museo de Arte de Kitakyushu, hasta el cono central del Team Disney Building que parece ser muy alegre, hasta que una inspección detallada revela su afinidad con una central nuclear. Esta resonancia siempre tan sutil abre el círculo de la ironía hacia el exterior. Entonces el arquitecto experimenta una hendidura del sujeto; que se convierte, no en el sujeto de la voluntad moderna ni tampoco en el de la ironía “postmoderna”, sino en un sujeto que es como el otro de sí mismo, la Esfinge y Edipo transformados en uno solo, un demiurgo que es el “otro” del creador. Como consecuencia, el arquitecto ni está empezando desde el principio, ni tampoco está mirando hacia atrás desde un final anticipado, sino que está viviendo las repeticiones en los distintos estratos del tiempo. Es un momento crítico que se encuentra fuera del alcance de los modernistas o los postmodernos meramente inteligentes y es en ese momento, par excellence, cuando Arata Isozaki aparece como el verdadero “arquitecto de nuestra época”.

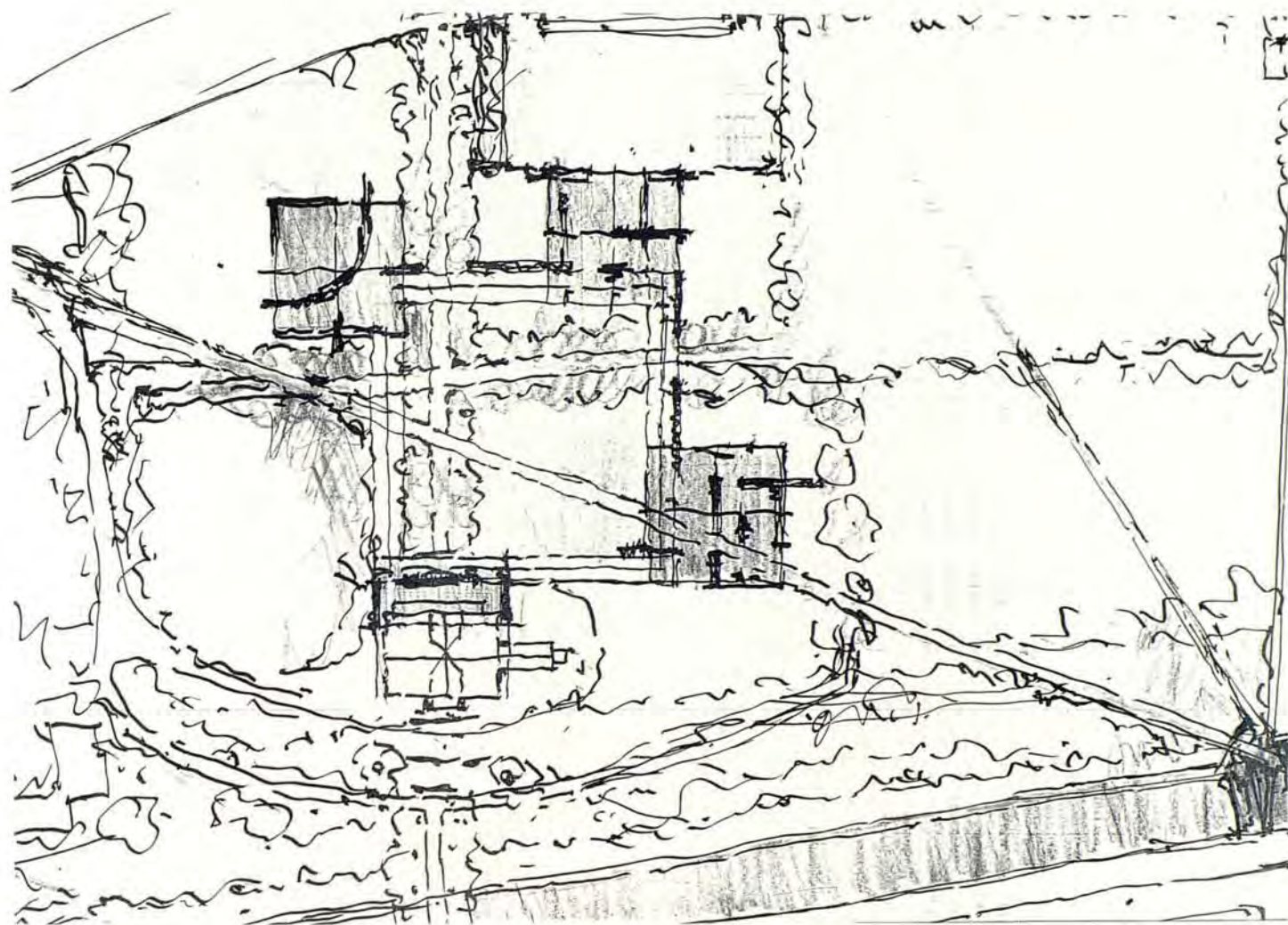
PARQUE UNIVERSITARIO, SANTIAGO DE COMPOSTELA



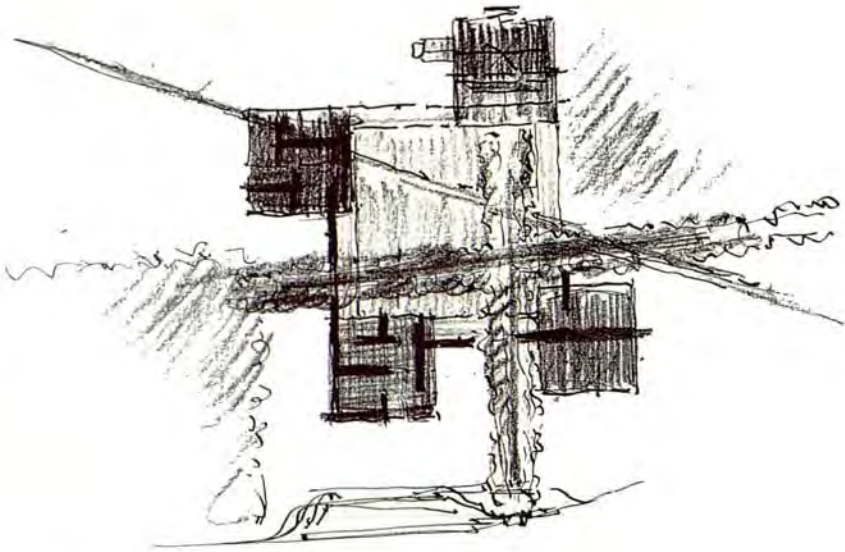
1 ESQUEMA DE IMPLANTACION
2 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI

Para conmemorar el V Centenario de la Universidad de Santiago de Compostela, el Consorcio de Ciudad de Santiago, de acuerdo con la reordenación urbanística de la ciudad histórica, acondiciona una Finca destinada a uso universitario.

La dimensión del recinto cerrado que define esta reserva y su riqueza vegetal han llevado a la consideración de una implantación discreta de edificaciones que se insertan respetuosamente, y por su uso y función resultan compatibles y se ven favorecidas por el entorno natural que las rodea y contribuyen a su cualificación.



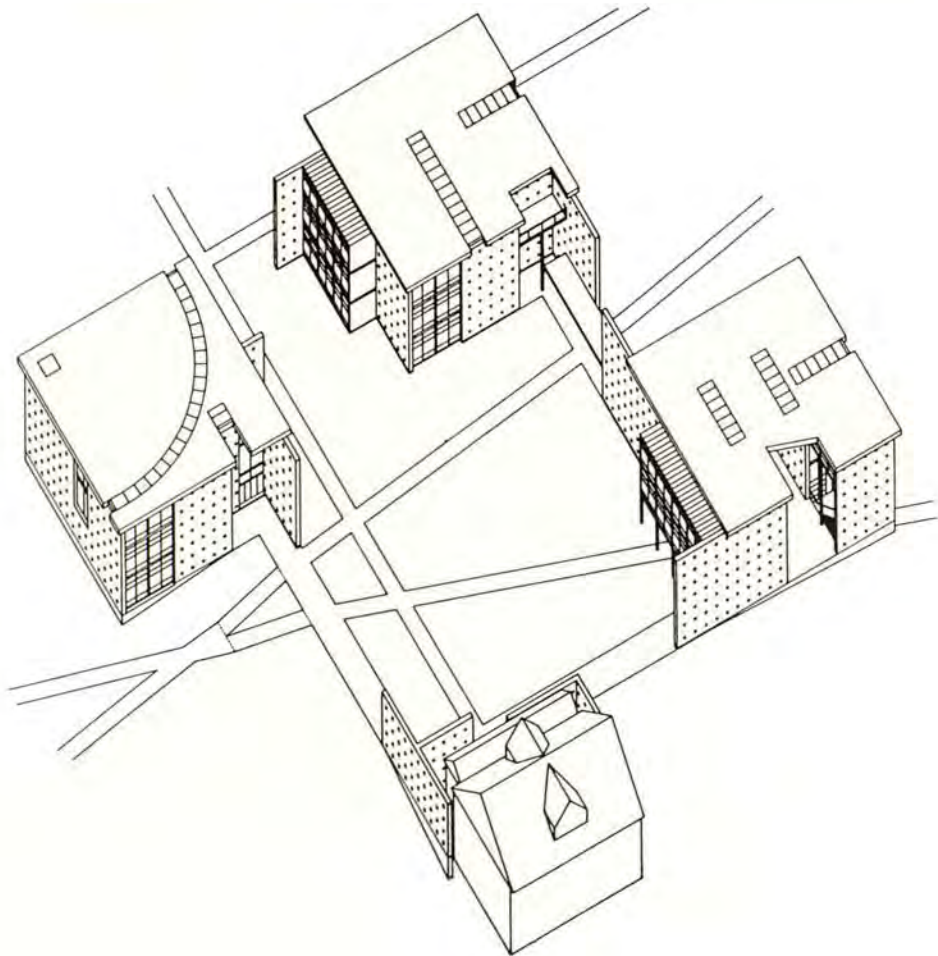
14



1

17.08.95

2



3

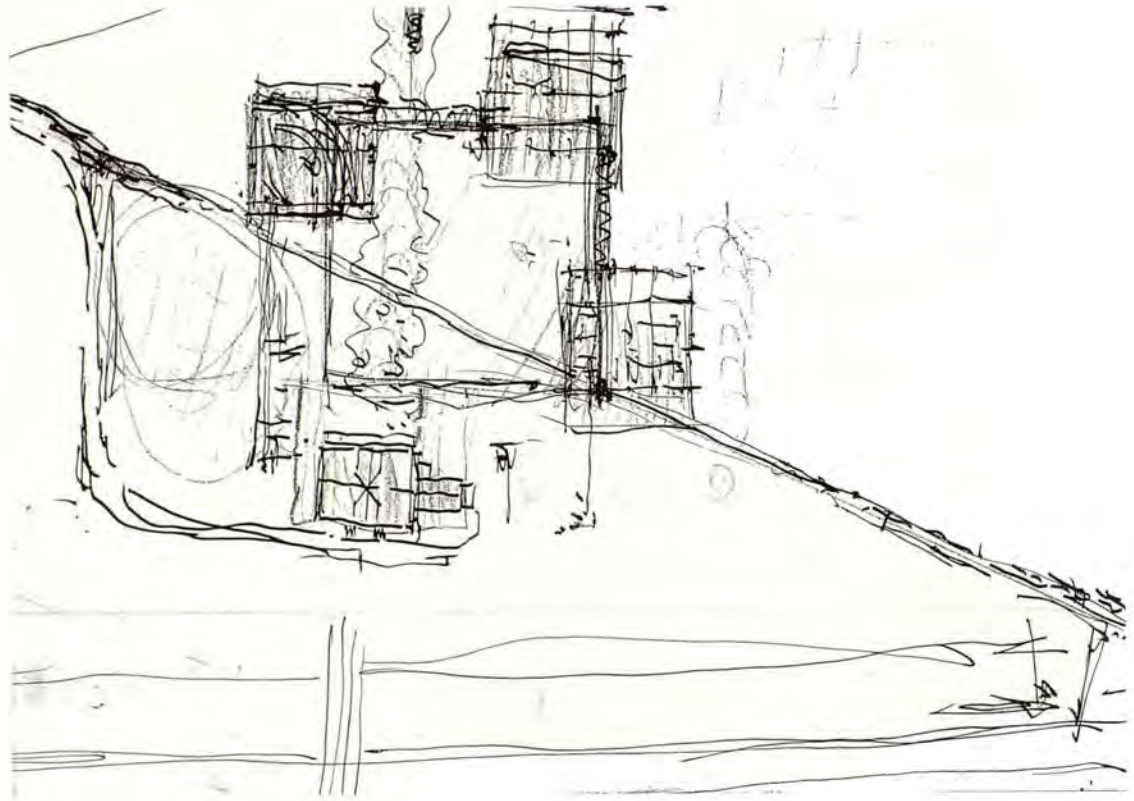


Los tres nuevos volúmenes de planta cuadrangular de 22,5 x 22,5 m y de 11 m de altura, la Casa de los Estudios Avanzados, la Casa de Europa y otro pabellón cuyo uso está aún sin determinar en este momento, se implantarán respetando e incorporando las alineaciones vegetales, árboles y masas de interés ya existentes. Todo ello situado en la plataforma sobre la que descansa el grandioso zócalo edificatorio de la monumental Ciudad de Santiago de Compostela.



5

- 1 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI
- 2 ARBOLEDA
- 3 TRES PABELLONES Y CASA EXISTENTE
- 4 MAQUETA DE ESTUDIO
- 5 CASA EXISTENTE
- 6 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI



Los tres nuevos pabellones de planta cuadrangular se construyen mediante un sistema estructural de muros portantes de fábrica de piedra de granito que se van abriendo y cerrando para lograr una permanente y positiva integración del exterior con el interior, unidos entre sí por medio de una trama peatonal muy bien definida, que une los cuatro edificios, y que llega a ser cubierta entre la Casa de Europa y el Centro de Estudios Avanzados.

Estos muros de piedra se van plegando e interrumpiendo en su desarrollo, logrando así una relación positiva entre el espacio exterior y el interior del edificio. Esta relación dentro-fuera se complementaría con aberturas de tamaños regulares y constantes, que la modulación de los sillares de piedra permite practicar en los paramentos de las fachadas.

Más allá de la má(scara)

Rem Koolhaas

Visionario

La exposición organizada en el MOCA para celebrar el 60º cumpleaños de Arata Isozaki era dominada conceptualmente por una serie de maquetas especialmente creadas para el acontecimiento. Todas eran perfectas, hechas de madera y mostrando solo un aspecto, el volumétrico. Libres de detalles y color, eran totalmente inescrutables.

Las maquetas abarcaban toda la carrera de Isozaki. En realidad, se produjo un concentrado de obras producidas durante un período de 30 años que eran encajadas como si hubieran sido producidas simultáneamente en el equivalente arquitectónico de la Creación.

Aparte del hecho de que el trabajo quedó homogeneizado y sin la evidencia del tiempo, esa táctica -porque con alguien tan dotado de estrategia, esa debió de ser una táctica- tuvo como consecuencia el hacer una revisión de la carrera de Isozaki, llevada a cabo por él mismo. Como el medio de la maqueta no era muy adecuado para su época media, que se refiere más a la superficie, al detalle y al simbolismo que a la forma en sí, la esencia de la exposición sugiere un gran salto desde el principio de su carrera directamente hasta el final, avanzando una estrecha vinculación entre las obras juveniles -las más visionarias- y los últimos grandes proyectos urbanos.

Borrando la distinción entre los proyectos pragmáticos y los utópicos, la presentación tuvo como consecuencia afirmar una continuidad visionaria.

Redescubrimiento

La paradoja del “redescubrimiento” de una base teórica de la arquitectura de los años 70 y 80, es que descubrió -a pesar de una explosión de expresión- una versión reducida de la “verdadera” arquitectura tal como existía durante la época de escasa expresión.

Hoy en día es difícil imaginar que, durante el período de “inconsciencia” de los últimos años 50 y principios de los años 60, el poder de la arquitectura se ponía mucho más en evidencia, abarcando la euforia colectiva de empezar de la nada en Brasilia, el estímulo inocente de las fantasías juveniles de Archigram o incluso, de una manera aún más dramática, las imágenes granuladas de primera plana del proyecto de Kenzo Tange que ganó el concurso para la reconstrucción de Skopje, Yugoslavia, después de un terremoto devastador.

Es evidente que ese inverosímil y brutal Stonehenge de enorme escala había convencido al jurado de que solamente la más elemental utilización de la arquitectura podría contrarrestar los estragos eternos de la naturaleza.

Sublime

Aunque no estuvo presente en el acontecimiento de su cumpleaños, el proyecto hecho para Skopje, que unía los temas de la ruina y la resurrección como un ejercicio en lo sublime moderno y postapocalíptico, debió haber sido un acontecimiento decisivo para Isozaki cuando participaba trabajando en el proyecto en la oficina de Tange.

Lejos de tener ninguna vinculación con Archigram o los demás optimistas “sueños” arquitectónicos de los años 60, los proyectos visionarios que dieron a conocer a Isozaki un poco más tarde son, hasta cierto punto, variaciones del mismo tema (“Yugoslavic”). O sea, es la presencia simultánea de la ruina y la utopía; reprochando, según parece, con la primera presencia (que ya no es el verdadero desastre de Skopje sino los restos de una “Roma” sintética) la segunda, pero afirmando en realidad su necesidad eterna. Son utópicas, a pesar de toda la evidencia que había desgastado la posición: lo sublime revisto como una posición ideológica.

Obras

En esa perspectiva, dos de las primeras obras que Isozaki construyó a principios de los años 70 se acercan a imponer, de forma sorprendente, esa visión como la realidad construida.

La Sede Central del Banco de Fukuoka y el Museo de Arte de Kitakyushu, ambos ubicados en la isla de Kyushu, son casi demasiado heroicos en términos de escala y ambición. Los dos son igualmente desafiantes: el museo en relación con su contexto natural, y el banco en su vinculación con la aún no construida ciudad de Fukuoka, a la que casi logra hacer existir por fuerza de voluntad.

Ambos son puras exploraciones desafiantes de lo sublime que parece que era la preocupación incontenible de Isozaki durante esa época.



Sede Central del Banco de Fukuoka

Herida

Todo el que se precie de arquitecto cuida, más o menos discretamente, la herida que le imponga su megalomanía.

Es una aflicción complicada: aunque es demasiado “desagradable” para ser revelada en público, es la única parte verdaderamente esencial de su composición íntima. Entonces, al llegar el arquitecto a la mediana edad, encuentra necesario mantener cierta duplicidad dentro de su carrera aún activa, que es ¿cómo se puede proteger la inocencia del megalomaniaco?

Paradójicamente, es un estado de inocencia difícil de defender por medios de la inocencia. La interpretación del papel de un arquitecto como ambicioso (en términos de escala) y como complejo (ante la insistencia en lo sublime), tal como se lo habían determinado Ledoux y Boullée, por ejemplo, no puede haber sido el mejor “regalo” para guiar los primeros pasos de una carrera a principios de los años 70.

Pero ésa era la posición de Isozaki.

Figura

Es posible que la anticipación de un conflicto entre por un lado sus dones y ambiciones, y por otro lado, un Zeitgeist menos heroico y no particularmente dispuesto a simpatizar con tales dones y ambiciones sea el motivo que explique la figura que Isozaki adoptara como ardid para “sobrevivir” a ese periodo intermedio.

Un perfil artístico que, sin ser detectado por los radares, pudiera penetrar el atestado espacio aéreo de la arquitectura internacional sin la necesidad de revelar ni el destino ni la “carga útil”.

Era una figura que coincidió muy bien con el retrato-robot del arquitecto “japonés” que existía en occidente: el eclecticismo sin disculpas, un consumismo iconográfico y la entrega amoral de un “nuevo” Japón con campos de golf palladianos. Pero sobre todo, con una

insistencia en una diferencia japonesa: el concepto de “ma” como coartada, y una serenidad tan dura como una roca que parece sugerir una vida envidiablemente libre de la lucha externa o el tormento interno. Todo esto unido en una tipología mutante que Isozaki inventó y perfeccionó como un regalo inestimable para sus colegas.

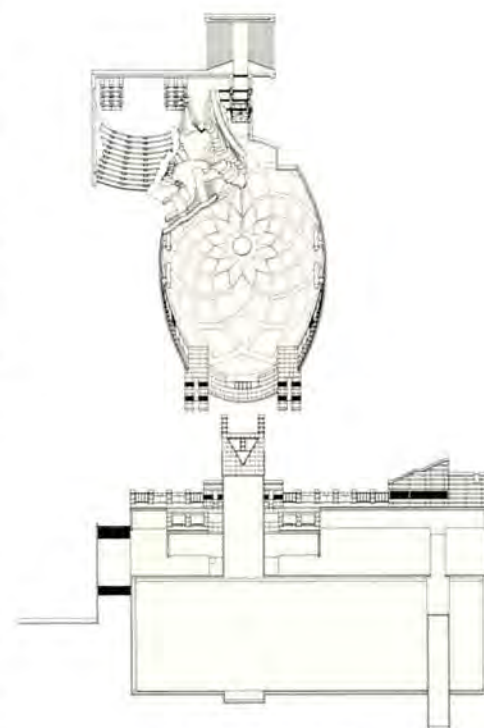
Pero lo que es más sorprendente en Japón es observar cómo las obras de Isozaki están abiertamente enfrentadas contra todos los indicadores importantes dentro de lo que se llama “lo japonés” en la arquitectura japonesa.

No se trata solamente de una inadaptación aparente entre unos edificios y la realidad de la cultura japonesa. Sus museos -el de Kitakyushu, por ejemplo- son demasiado refinados en contraste con el ensamblaje brutal de “trofeos” de que consta una colección japonesa, y sus bibliotecas son demasiado precisas para los escombros caóticos que reemplazan el contenido que había sido proyectado. Es aún más evidente en la fisura que se abre entre Isozaki por un lado, y sus contemporáneos importantes y la nueva generación de arquitectos por otro. A Isozaki no le interesa el caos, que es lo que a ellos más les preocupa mientras tratan de adaptarse a ese estado, el “producto” más difundido de su país.

Lo que sí es lo “suyo” y siempre lo ha sido es el orden.

El Complejo Tsukuba, sin reparar en sus méritos dentro de la arquitectura, es una obra alejada de la moda, y por tanto muy original en que propone un campo de orden fuera de lo común en Japón, y además, expresa una versión del reino público que es casi antijaponesa. Solamente se puede entender si se lo considera como la obra de un moralista absolutamente serio, que intenta mantener ese orden a toda costa.

Ni siquiera Eisenman, ni Gehry, ni Graves se atreverían a acercarse a este grado de perfección aparente, y tampoco se arriesgarían a ser tan ingenuos.



Complejo Tsukuba, Ibaraki

Fuga

Cada figura funciona para y contra su inventor -le limita a la vez que le da libertad.

A pesar de, o tal vez a través de, su inteligencia, Isozaki fue casi enterrado en la "fosa común" del postmodernismo. Pero encontró una fuga extraña en lo "sublime" de la Torre de Mito, que es una adición modernista, completamente inexplicada, a un complejo cultural ya lleno de referencias históricas y alusiones. En la exposición incluso se podía ver como si hubiera sido Mito mismo el que le elevara desde el interior de un callejón sin salida.

Retrospectivamente, el proyecto para el Nuevo Ayuntamiento de Tokio significa una vuelta hacia una expresa pretensión visionaria. Versada en Boullée, es una vez más una obra pasada de moda dada la brutal ausencia de referencias. La obra existe con una entidad propia que no se había visto desde la mejor época de Tange. Tal vez un proyecto tan crudo y casi desnudo anuncia la última etapa de una carrera y el momento en que se podrán dejar caer las (má)scaras.

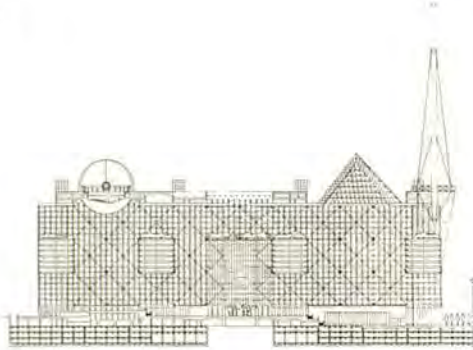
Final

Al finalizar la exposición en el MOCA en Los Angeles, había dos proyectos que destacaron por su frescura y familiaridad: la Remodelación de la Estación de Ferrocarriles JR Ueno, y el Proyecto S.

Utilizando la extrapolación y la exageración de la escala y la densidad de Tokio, y por fin explotando, en lugar de resistiendo las condiciones japonesas en general, son proyectos que exploran el potencial de una zona que existe al otro lado de la barrera del caos, una zona en la que la ciudad vuelva a ser un campo sereno lleno de tótems de la arquitectura, donde lo que exista se convierta en las ruinas que configuran los primeros "collages".

(Re)Nacimiento

El acontecimiento del 60º aniversario de Isozaki realmente hizo celebrar su (Re)nacimiento.



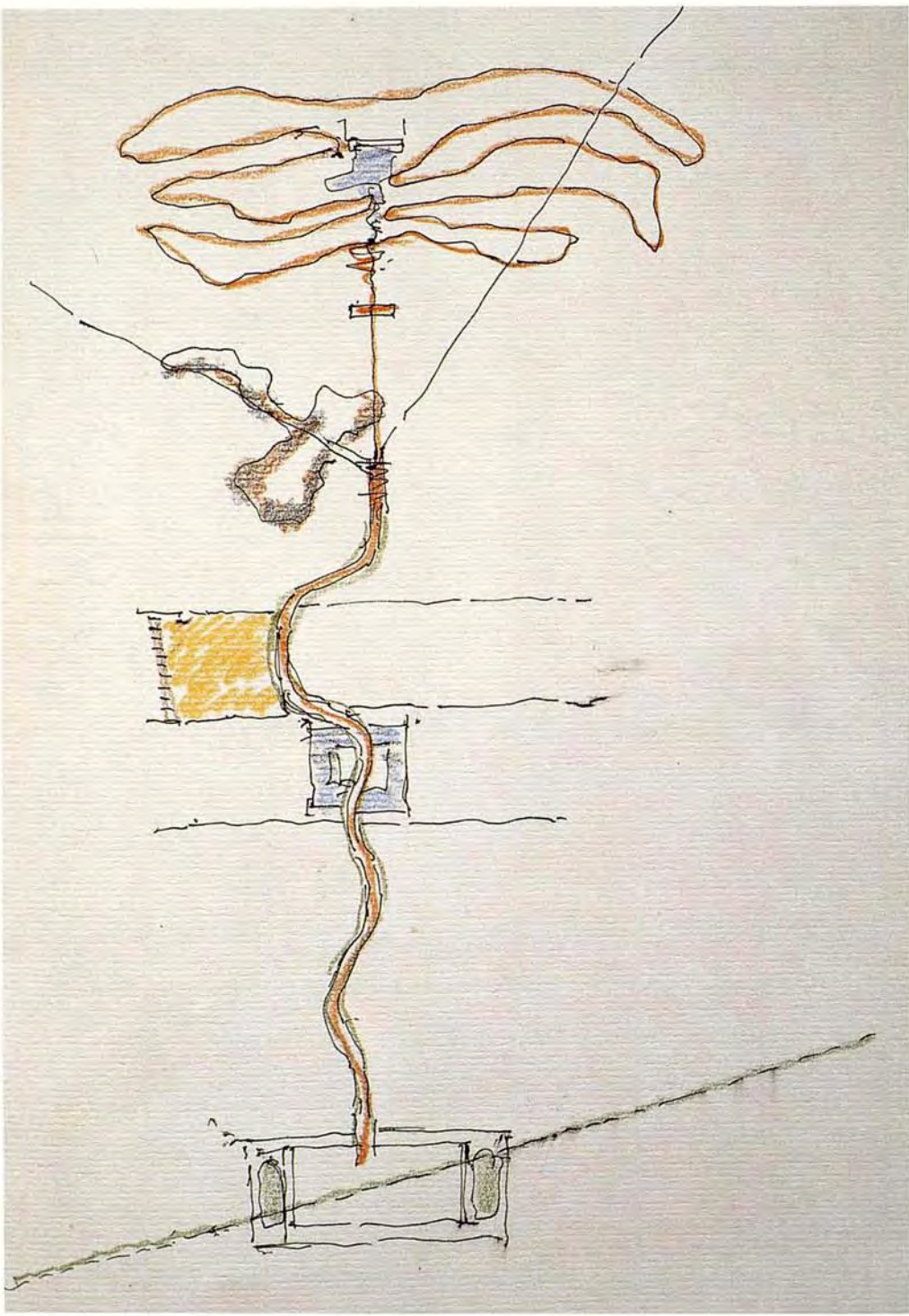
Nuevo Ayuntamiento de Tokio

PARC DE LA MUNTANYETA, SANT BOI

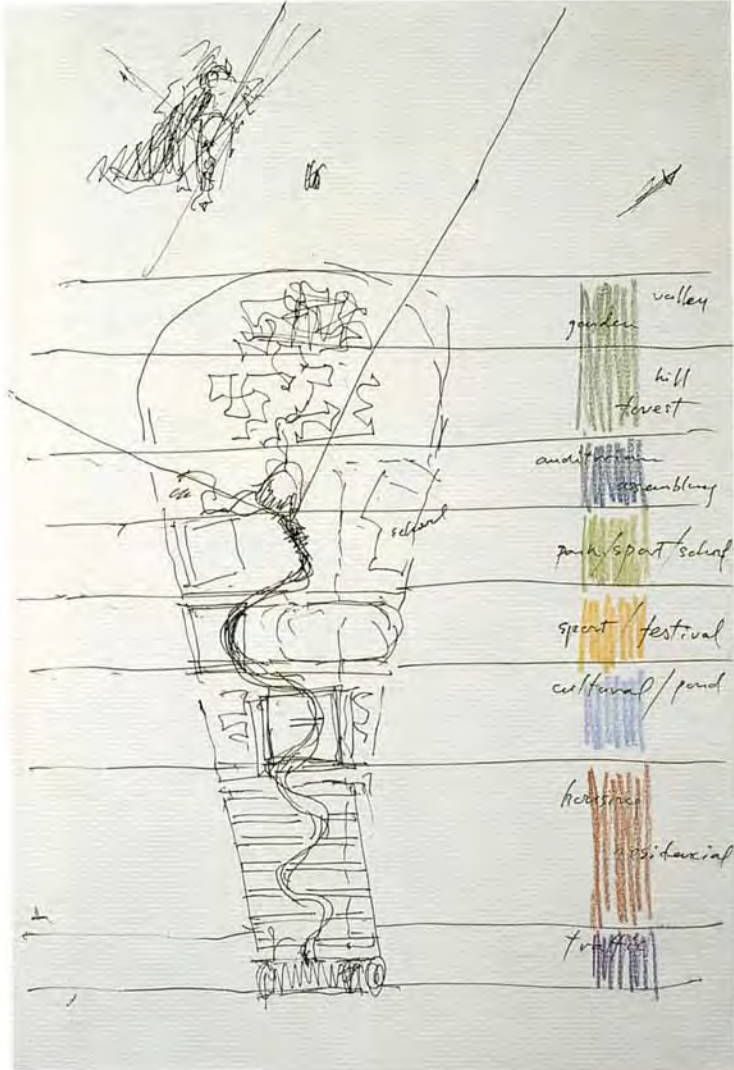
El "jardín del edén", una utopía que simboliza la plenitud humana, una vida en mítica armonía con la naturaleza que tiene su único lugar posible, para nuestra memoria, en un jardín. Una utopía que no deja de tener una base real; de ella, surgen la fuerza y la fantasía para construir materialmente ese "jardín", "parque", o "bosque", como símbolo de aquel idílico lugar.

- 1 ESQUEMA URBANISTICO. DIBUJO DE A. ISOZAKI
- 2 ZONIFICACION. DIBUJO DE A. ISOZAKI
- 3 EJES Y CAMINOS. DIBUJO DE A. ISOZAKI

1



La recuperación de La Muntanyeta, hoy un vacío urbano, enfatizado por el rápido crecimiento que experimenta actualmente la ciudad, plantea la interrelación ciudadana y la intervención paisajística con la mínima transformación del terreno natural, generando un divertimento ambiental de vegetación y circulaciones ordenadas en dos sistemas, uno geométricamente más rígido, respondiendo al complejo volumétrico del Auditorio y a las edificaciones colindantes y otro más orgánico y flexible, respondiendo a la recuperación de la pinada y de los caminos naturales existentes.



2



3



1

- 1 AREA METROPOLITANA. DIBUJO DE A. ISOZAKI
- 2 PLANO DEL CONJUNTO
- 3 MAQUETA DE ESTUDIO



2

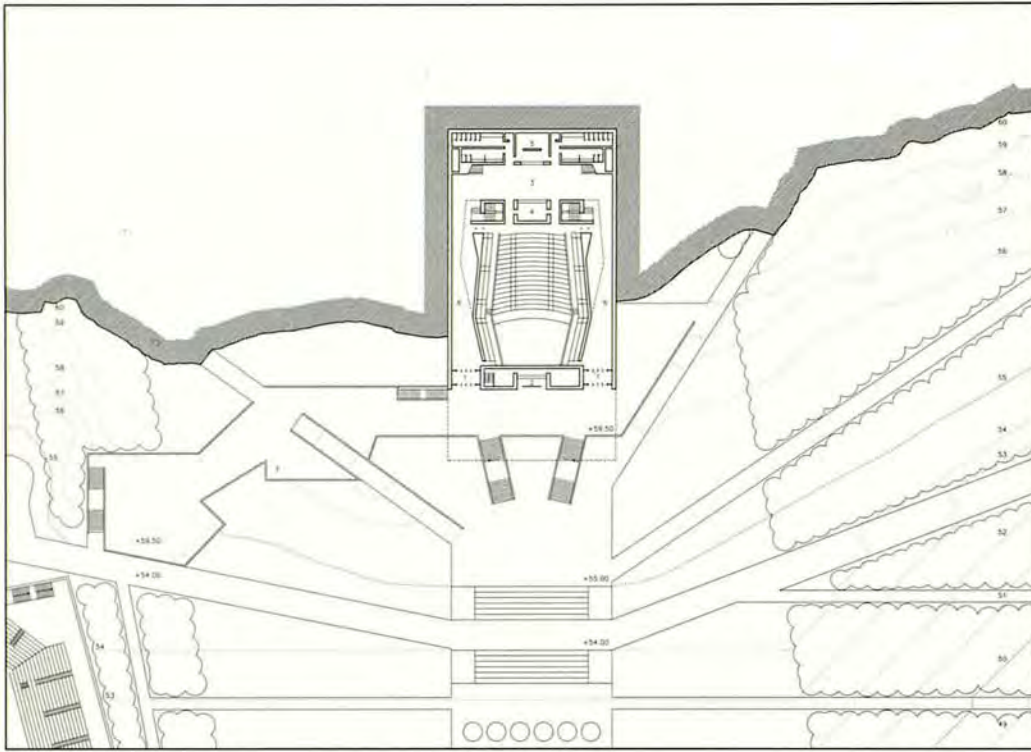


3

Además la Muntanyeta pretende conectar el futuro acceso principal de Sant Boi, situado junto a la carretera interior C-245 (futura Rambla), con todos los espacios urbanos.

La respuesta arquitectónica y paisajística incluye plazas, explanadas, teatro al aire libre, Auditorio, salas de exposición, biblioteca, aulas de formación, áreas de recreo y deportivas, zonas verdes, lago y embarcadero, jardines, bosques y caminos naturales.

El Auditorio, con capacidad para 700 espectadores, es el volumen fundamental dentro del complejo, jerarquizado por su ubicación central al final del paseo de las palmeras encabezando el Eje Ordenador General.



- 1. Entrada
- 2. Taquilla
- 3. Vestibulo
- 4. Guardarropa
- 5. Información
- 6. Galerías
- 7. Terraza Mirador

1



- 1. Plaza de acceso
- 2. Entrada
- 3. Paseo del auditorio
- 4. Eje Sant Ramón

2

- 1 PLANTA AUDITORIO
- 2 PLANTA TEATRO GRIEGO
- 3 PLAZA DE LA AGRICULTURA



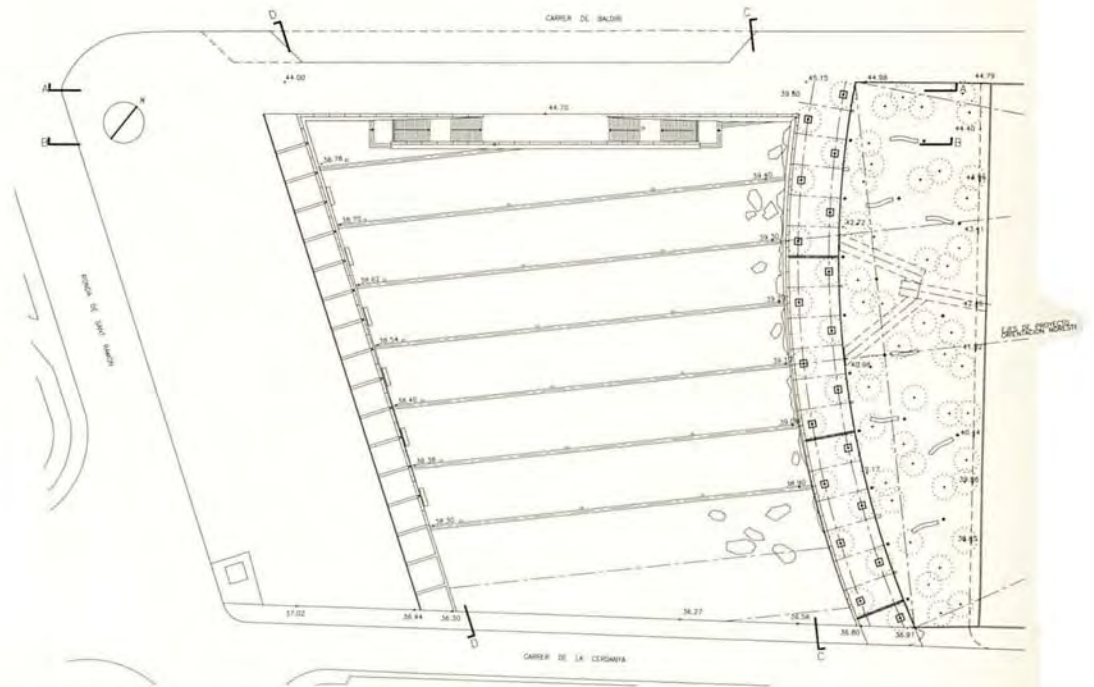
3



1



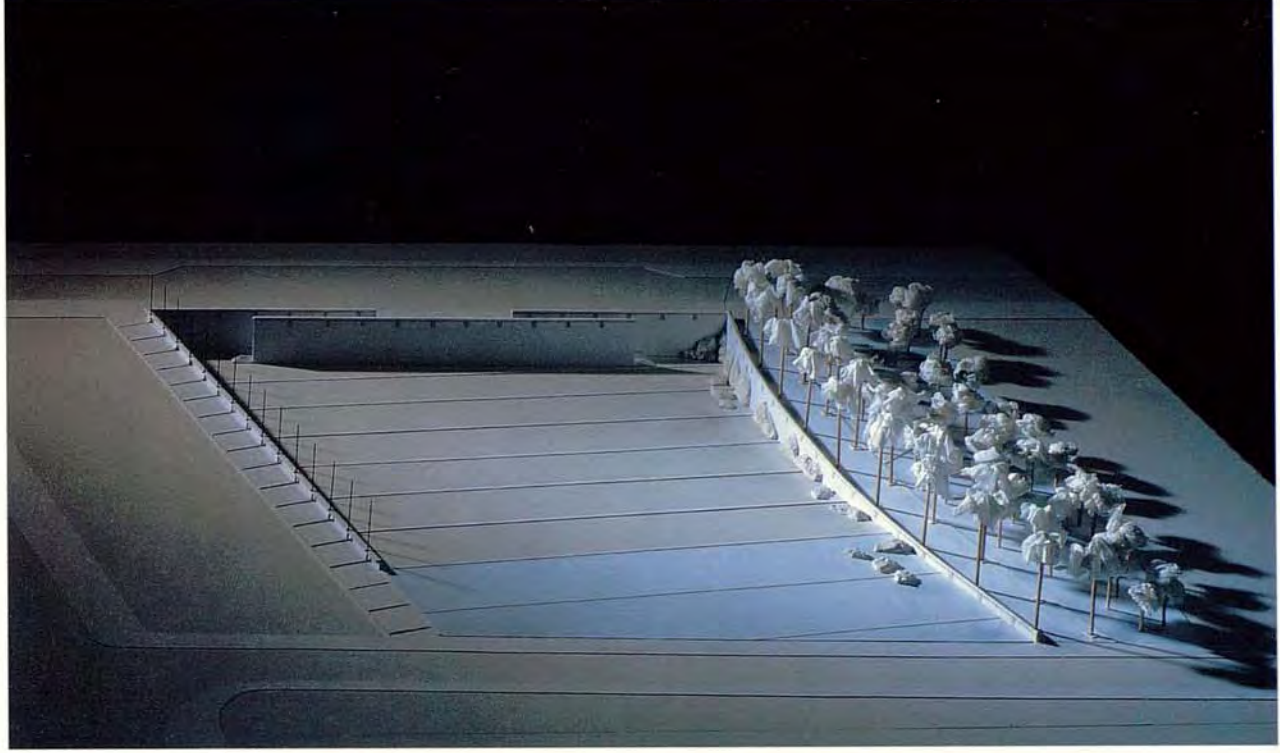
2



3

- 1 ZONA CULTURAL-DEPORTIVA, PLAZA. DIBUJO DE A. ISOZAKI
- 2 PLAZA DE LA AGRICULTURA. DIBUJO DE A. ISOZAKI
- 3 PLANTA PLAZA DE LA AGRICULTURA
- 4 MAQUETA DE ESTUDIO
- 5 VISTA NOCTURNA DE LA PLAZA

4





Entre el enigma y la ironía

La arquitectura reciente de Arata Isozaki

Ignasi de Solà-Morales

1.

Cuando nos acercamos al centro de la ciudad de Mito, en automóvil o en tren, de pronto nos choca la visión sorprendente de un extraño artefacto que emerge por encima de la altura limitada de las casas de esta población del norte del Japón.

Una torre erecta, pero visualmente inestable, brillando irisadamente en las mil facetas que la componen, con la apariencia de moverse suavemente sobre el horizonte, mostrando un perfil enigmático, como un animal oceánico, una serpiente pitón o un enorme globo de papel, atrae nuestra vista sin cualquier otra referencia ni a su real altura ni al lugar desde donde se alza.

Sobresaliendo del perfil horizontal de las casas anodinas, sus brillos y su inusitada forma movilizan nuestra capacidad de admiración.

A medida que nos acercamos a ella no logramos calmar nuestra inquietud ni superar nuestra curiosidad desazonada. Una geometría aparentemente casual nos indica una ley de composición volumétrica regular. Tetraedros y giratorias aristas en el espacio marcan un dinamismo ascendente sin que por ello, como en el monumento de Tatlin a la IIIª internacional, logremos superar el sobresalto que sus articulados apoyos provocan a nuestro hábito de reconocer una estable tectonicidad a cualquier sólido arquitectónico.

Aproximándonos, llegamos a la plaza del centro cultural construido por el ayuntamiento de Mito en una manzana central de la extensa área edificada de la ciudad.

Al recorrer la plaza de lados desequilibrados, al circular por el teatro, el vestíbulo, la sala de conciertos, el restaurante y el museo de arte contemporáneo, se mantiene nuestra inquietud, nuestra dificultad por reposar finalmente en una imagen de conjunto, en un punto final en el que se resuma nuestra experiencia del edificio.

Un sinnúmero de piezas regulares, reconocibles por su parentesco con las tipologías establecidas a lo largo de la historia de la arquitectura, se amalgaman con deliberada incoherencia de unas con otras. Podemos reconocer la regularidad cuadrada de la plaza pavimentada en conflicto con la axialidad provocada por el teatral montaje de la fuente monumental. También identificamos con el blando ropaje de las bóvedas de Sir John Soane, la organización aaltiana del auditorio o los detalles vieneses que materializan el teatro isabelino.

¿Se trata de un "collage"? ¿de la acumulación desordenada de piezas evocadoras de lenguajes y tipos de cualquier época de la historia de la arquitectura? Desde luego. Fragmentación y montaje

están en la trayectoria desenfadada de la arquitectura de los últimos años de Arata Isozaki. Pero, contrariamente a lo que otros críticos han dicho de esta arquitectura, ninguna nostalgia preside las operaciones llevadas a cabo no sólo en esta obra sino en otras tan significativas de la última década como pueden ser el programático Complejo Tsukuba o el Club de Golf de Musashi-Kyuryo. La tradición racional de la arquitectura que va de la Ilustración hasta los maestros del movimiento moderno se ha preocupado concienzudamente de censurar otras arquitecturas hijas de otras sensibilidades. Desde el experimentalismo barroco, pasando por el inclusivismo pintoresquista hasta llegar a los delirios de la Sezession o de Gaudí hay un modo de producir el discurso arquitectónico no basado ni en la unidad ni en la imitación sino en la diferencia y la analogía. Frente a una arquitectura perenne, inmóvil, autorreferente, estáticamente asentada en un lugar del que se ha enseñoreado hay otras arquitecturas instantáneas, frágiles, transitivas instaladas provisionalmente en ningún lugar, en el vacío.

Sí a unas les asiste el soporte teórico de los principios fundamentales las otras son el resultado de un pensamiento estratégico, movido más por la dinámica de la producción del discurso que por la obsesión por la perennidad de su mensaje.

Es la apuesta por el presente en tanto que tal presente. No un eterno presente, como reclamaba todavía Giedion como componente esencial de la arquitectura de todos los tiempos, sino un presente instantáneo, tomado al vuelo de los acontecimientos, instalado en la condición inaferrable de todo lo que es fugaz, dinámico, siempre cambiante.

Se equivoca quien sólo es capaz de ver en la acumulación de referencias a otras arquitecturas que constantemente descubrimos en las obras más recientes de Arata Isozaki el tributo a la moda postmoderna

de la recuperación nostálgica de la arquitectura clásica, de la música sinfónica o del teatro de ópera. Es la pascaliana inquietud, diversión, la que alimenta estos productos estéticos. Divertirse es ante todo salir de uno mismo, salir de lo cerrado y establecido y perderse en el laberinto de todas las múltiples imágenes y referencias que nos envuelven. En vez de la narcisista cultura cerrada sobre sí misma, la alterable condición moderna de la simultaneidad de los lenguajes, de los mensajes y de los referentes.

Y para orientarse en esta diseminación nada tan adecuado como el discurso práctico, estratégico, de los tipos concurrentes, de los estilemas manipulados, de las geometrías de segundo y tercer grado.

De la misma manera que el pensamiento actualista y cósmico de Leibnitz se tradujo en las reglas compositivas de la arquitectura recta y oblicua de Caramuel, también en Isozaki la composición está dominada por las elipses, los giros espirales, los planos oblicuos, las intersecciones no rectangulares.

Debe quedar claro, sin embargo, que la arquitectura resultante no es un "phantasma", en el sentido que este término ha tenido en la tradición estética platónica. No constituye sólo la evocación de una imagen mental a partir de la cual comprendemos el objeto concreto como un caso particular de un género ideal. Por el contrario, lo que tiene de moderno, es decir de empírico, el procedimiento epistemológico desencadenado por la experiencia de los edificios producidos por Isozaki en los últimos años es su condición perceptual sensible, el trasvase de experiencias particulares, la referencia inmediata que hay entre lo visto y lo imaginado, entre lo conocido y lo que se nos propone conocer.

Se trata por tanto de un discurso experimental y particular en el que más que las ideas cuentan las experiencias y en el que el efecto estético producido es, sobre todo, la consecuencia de un

presente vivido, eso sí, en un mundo tan lleno de imágenes como carente de sentido.

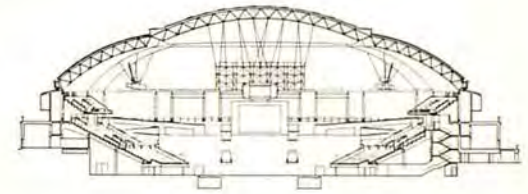
2.

La montaña de Montjuïc, en Barcelona, ha sido modificada como imagen identificadora de la ciudad. Todavía Picasso o Le Corbusier podían describir la ciudad a través de su lápiz inquieto y sintético reuniendo tres elementos: el mar, el perfil de la ciudad histórica con las torres octogonales de sus campanarios sin flecha y la montaña coronada por el castillo militar. El Palau Sant Jordi, construido por Arata Isozaki para las Olimpiadas del 92 ha cambiado el skyline de la ciudad.

Montjuïc es ahora una acrópolis en cuyo perfil se ve, sobre el macizo de la montaña, el muro sordo del viejo estadio de 1929 y la redondeada cubierta del Palacio de los Deportes.

Al fondo, el mar. A sus pies, la ciudad. Ya en el proyecto presentado para el concurso, el conjunto del centro deportivo, el llamado Anillo Olímpico, tal como lo proyectó este arquitecto tenía, frente a los demás competidores, la ligereza de un insecto y el misterio de un lugar sagrado. Más tarde, cuando los compromisos políticos acabaron por reducir el encargo a la construcción del Palacio de Deportes y a la modificación de la cubierta inicialmente propuesta, todavía fue posible conservar la extrañeza y fascinación de un artefacto emblemático.

Hemos hablado de la relación instantánea y barroca de la arquitectura de Isozaki con todas las posibles referencias de cualquier tiempo y lugar de la historia de la arquitectura. Pero debe-

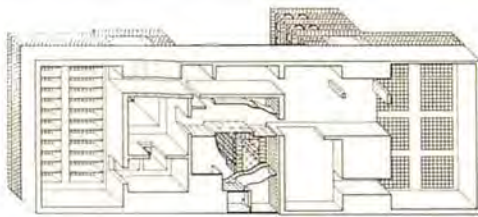


Palau Sant Jordi, Barcelona

mos prestar atención a los rasgos más innovadores, genuinos, gracias a los cuales sus mejores edificios parecen levantar el vuelo desde el laberinto de los fragmentos y las libres referencias hacia formas enigmáticas, difíciles, misteriosas.

Ha sido Perniola quien ha detectado en el arte contemporáneo esta veta enigmática por la cual el mensaje artístico se aleja de lo repetitivo y lo obvio pero también de lo irracional evasivo, del sentimentalismo descompuesto. Lo enigmático es el avance hacia lo desconocido desde lo conocido a través de circunvoluciones que el pensamiento y el lenguaje pueden dar, esforzadamente, sobre sí mismos.

¿Qué nos dice la luz rasante que entra por las pirámides vacías del MOCA? ¿Hasta qué punto cualquier referente histórico es sobrepasado por la rotunda forma cilíndrica de las esquemáticas bóvedas de medio punto que coronan las casas Kaijima, Aoki, Irahara, la Biblioteca Central de Kitakyushu o el edificio de servicios del Museo de Los Angeles?. ¿De qué manera podemos valorar la cubierta “como una tortuga”, como “los ojos múltiples de una mosca”, “como el yelmo de un ancestral guerrero medieval”, en el Palau Sant Jordi de Barcelona?



Museo de Arte Contemporáneo, Los Angeles

¿Cómo, si no es enigmáticamente, podemos acercarnos a la impresión inicialmente ambigua de la torre de Mito o del espacio central del Club de Golf de Musashi-Kyuryo donde imágenes vernaculares del trabajo con papel o con grandes troncos de madera parecen asaltar nuestra mente en busca de una explicación que calme nuestra confusión?

Difícilmente un occidental como quien escribe este texto puede intentar acercarse a arquetipos de la cultura oriental y sus insondables manifestaciones a través de formas tan impenetrables como crípticas. Arata Isozaki pasa por ser en su país uno de los más cultos y cosmopolitas intelectuales dedicado a la creación arquitectónica.

De la misma manera que en su obra podemos encontrar testimonios de su conocimiento de la cultura occidental, también advertimos el halo de otras referencias que pertenecen a un universo para nosotros tan difícil de entender como fascinante.

No quisiera, desde esta reflexión, abrir la puerta a los tópicos que los occidentales utilizamos cuando tenemos ante nosotros fenómenos difíciles de explicar con las categorías que nuestra cultura ha forjado a lo largo de los siglos. Por el contrario, al proponer la categoría de enigma, la condición enigmática de las obras recientes de Isozaki, lo que pretendo es poner de manifiesto la posibilidad de acercarse a ellas y de dejarse encandilar por el discurso que a través del enigma se establece.

Porque lo críptico, numinoso o cifrado no lo es para que nos quedemos aterrados ante la imposibilidad de su comprensión. Por el contrario se trata de descifrar, de aceptar el juego de los circunloquios a través de los cuales entraremos en el contenido de estas formas.

Lo enigmático es lo contrario de lo banal. Mientras que la arquitectura banal se caracteriza por la inmediatez con la que podemos entenderla y, como consecuencia, podemos repetirla, reproducirla hasta el aburrimiento, una arquitectura que se nos presenta enigmática será aquella cuyo entendimiento no nos es dado de una vez, sino volviendo sobre ella de nuevo, rodeándola, reconsiderándola, penetrando en ella sin que jamás tengamos la impresión de que se nos ha entregado por completo.

La moderna sociedad de los "media", del espectáculo como la llamaran los situacionistas, ha creado el universo transparente en el que las cosas son evidentes, inmediatas, directamente alcanzables y consumibles. Un producto estético es enigmático cuando se resiste a esta forma de manipulación y de consumo. Hay, ciertamente, algo

religioso en este modo de producir el efecto estético de la experiencia enigmática. No se trata de un secreto oculto que finalmente hay que descubrir. A lo que nos invitan las obras recientes de Arata Isozaki es a la explicación: abrir los pliegues con los que la obra se nos aparece enigmática. Transitar por los múltiples estratos que su lectura e interpretación nos ofrecen dejándonos guiar por la profundidad de su apariencia.

Hemos dicho que en ella hay un trasunto de religiosidad tal como el arte, desde el romanticismo, ha querido substituir la experiencia religiosa por la experiencia estética. No se trata de la imposición de una creencia, ni de la aniquilación producida por una militancia fundamentalista. Por el contrario las referencias más semejantes son las que encontraríamos en el reduccionismo zen o en la escala de renunciamentos de la mística pietista. En ellos el proceso de profundización es ilimitado y la emoción espiritual es una experiencia intelectual de sucesivos descubrimientos desde el interior de un mismo sujeto que aparentemente no cambia.

Por ello la arquitectura de Isozaki no tiene tiempo. No tiene nada que ver con la cinematográfica experiencia del "travelling" ni con el dinamismo espacial considerado como el supremo valor de la arquitectura moderna (Moholy-Nagy). Si hay en esta arquitectura un tiempo es un tiempo reflexivo, vuelto sobre sí mismo.

Como hubiera dicho nuestro Baltasar Gracián se trata de objetos artísticos que lo primero que nos piden es una detención. Un cambio en nuestro vertiginoso correr por la superficie de las cosas. Tal vez éste sea el motivo por el que, a veces, la fotografía de los edificios de Arata Isozaki no llegue a comunicarnos lo que en ellos es más esencial.

Fijándolos en imágenes estáticas, en estereotipos, la visión de sus edificios escapa a nuestra experiencia del tiempo detenido que en ellas se encuentra y a la invitación a desvelar sus enigmas como su más poderosa fuerza poética.

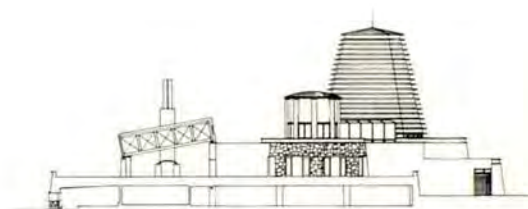
La apertura enigmática es la fuerza que emana de estas arquitecturas invitándonos a demorarnos en ellas. El enigma es también la llamada a una explicación insondable constituyendo el aspecto más conmovedor de la obra de Isozaki. Pero a estos valores la obra reciente del arquitecto japonés parece contraponer cada vez con mayor fuerza otro mecanismo estético tan eficaz como diametralmente opuesto al primero: la ironía y el humor.

3.

El Centro Internacional de Conferencias de Kitakyushu recientemente construido provoca inmediatamente en quien se acerca a él una sonrisa llena de complicidad. Un conjunto de edificios que en su montaje nos recuerdan los juegos de construcciones a partir de piezas de madera de vivos colores.

El cambio de escala de estas piezas, aquí gigantescas, tiene un carácter burlón, satírico. Son arquitecturas de juguete convertidas en realidades a gran escala. El efecto Disneyworld no está tan lejos. No me refiero sólo al reciente proyecto para las oficinas de este complejo de diversión en Florida, sino en general, a algo que también se detecta en los ya mencionados edificios en Tsukuba, Musashi-Kyuryo, Mito, Los Angeles y Barcelona.

Podemos definir el efecto Disneyworld como la experiencia estética que funciona al revés de lo habitual. En ella se pasa de lo ficticio a lo real. Mickey Mouse o Goofy, imaginarios personajes de los tebeos y los "cartoons", se convierten en una realidad móvil, tridimensional, alcanzable por niños y mayores. Ver realizada la ficción es el primer efecto de una experiencia de verosimilitud exacta-



Club de Golf Musashi-Kyuryo, Saitama

mente inversa de aquella que Aristóteles reclamaba en la *Poética* como una de las condiciones esenciales de la obra de arte. Pero esta inversión del efecto estético habitual está también subvertida por un elemento chocante: el cambio de escala. Los juguetes se han hecho edificios de decenas de metros de altura. Los animales bondadosos de apariencia antropomórfica como el pato Donald, Pluto, etc, se nos presentan con dimensiones incluso mayores a las de las figuras humanas reales.

En el Centro Internacional de Conferencias de Kitakyushu las grandes columnas cilíndricas, la inestable caja amarilla que remata la torre sobre la entrada, los grandes espacios de reunión presentándose como ampliados edificios para talleres o almacenes no pueden provocar en nosotros otra cosa que regocijo y humor.

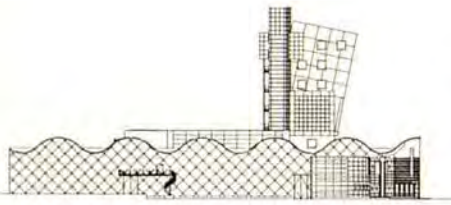
En su inestimable libro sobre *La risa*, Bergson señalaba como una de las causas más propicias de este atributo específicamente humano el efecto producido en nosotros por la ruptura súbita de la lógica a la que los hábitos cotidianos nos han acostumbrado.

Casi siempre un chiste no es otra cosa sino la irrupción de dos lógicas conflictivas que acaban por anularse la una con la otra.

Pero el efecto cómico de estas situaciones de humor también tiene, para seguir refiriéndonos a la *Poética* de Aristóteles, una eficacia catártica, es decir, unas consecuencias en nuestro conocimiento de la realidad.

Lo que distingue a la tragedia de la comedia es que en la primera gobiernan los dioses y el destino inexcusable de los hechos marcados desde las esferas celestiales. En cambio en la comedia lo que predomina es lo accidental, lo fortuito, gobernado por el azar moviéndose en sorprendentes situaciones.

El humor, la comedia, rompe la seriedad fatalista a la que parecemos abocados cuando profundizamos en la realidad del mundo



Centro Internacional de Conferencias, Kitakyushu

y de nosotros mismos. La patética pregunta por lo esencial y la imposibilidad de una respuesta satisfactoria pueden abocarnos a la desesperación o a la ironía. En realidad el término ironía no significó en el mundo antiguo otra cosa más que la pregunta que se oculta en una falsa ignorancia. Una falsa ignorancia que oculta la verdadera perplejidad sobre aquello de lo que estamos preguntando.

¿Existe una arquitectura humorística? ¿Es posible una arquitectura irónica? Por supuesto que sí. Falsas grutas y “rocailles” barrocas, los monstruos amables de los jardines de Bomarzo, las “follies” de Versailles, el rascacielos en forma de torre dórica de Adolf Loos para el Chicago Tribune, son algunos de los ejemplos que podemos recordar al paso.

También en el último Isozaki el humor y la ironía parecen abrirse más y más espacio en su narración arquitectónica. La perversidad de los desplazamientos de significado y la enigmática pregunta sobre el sentido del espacio y del lugar parecen dejar paso a un lúcido mensaje sobre la trivialidad de las cosas, sobre la insuperable marea de trivialización que acosa a todo producto artístico en una sociedad dominada por el frío de los medios de comunicación de masas. Entrar en el juego entre ficción y realidad y llevar la arquitectura hacia la humorística reproducción real de la ficción parece ser un procedimiento que se hace cada vez más importante en su más reciente producción.

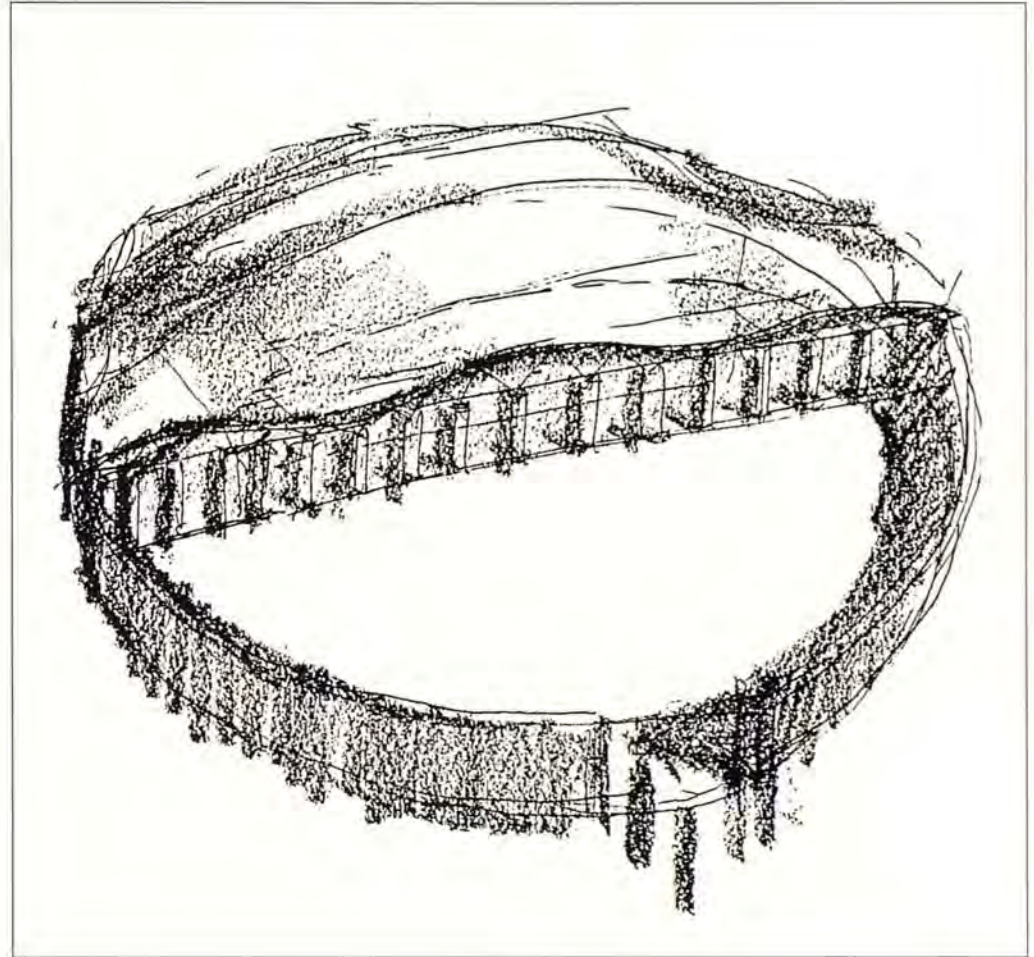
Vivimos el tiempo del desencanto. El desmoronamiento de los ideales de radicalidad y progresismo que dominaran la cultura occidental hasta 1968 parece haber dejado paso al terror de las amenazas bélicas incontrolables, a la repugnancia por los imparables procesos de destrucción de la naturaleza y al fastidio producido por la devoradora sociedad de consumo.

Ante esta situación cabe, a veces, la sutil llamada no exenta de patetismo a lo esencial, lo profundo, lo más íntimo de nuestra intimidad, lo más precioso de nuestra existencia. Pero al silencio de las respuestas, al abismo que parece abrirse bajo nuestros pies cada vez que iniciamos un proceso de interiorización como el ya descrito no es extraño que, en otro extremo, sea con la risa, la ironía, o el sarcasmo con los únicos métodos con los que dar una respuesta soportable al vacío de nuestra civilización.

PABELLON POLIDEPORTIVO, PALAFOLLS

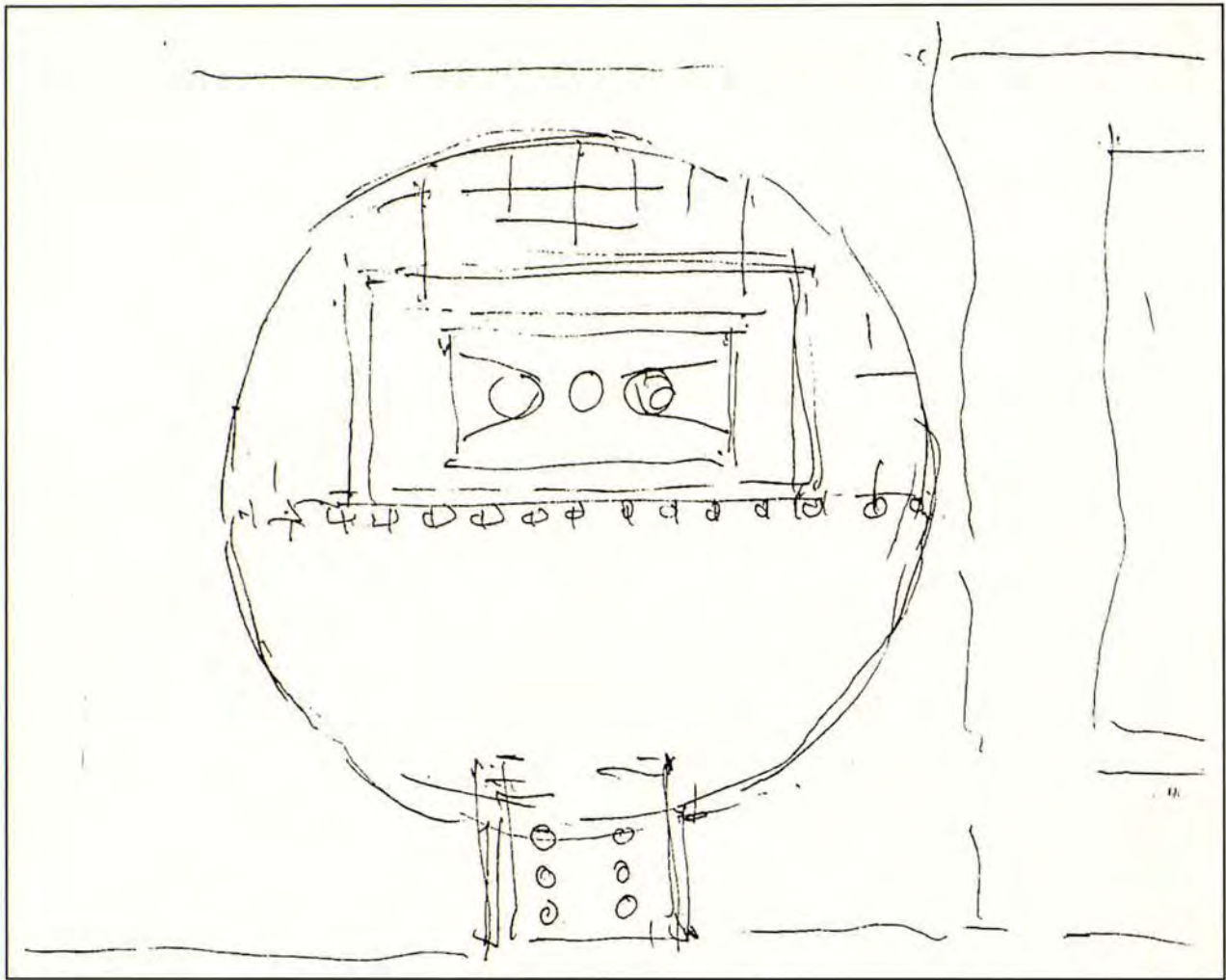
... malla infinita de superficies deformadas en planos curvilíneos ondulados libremente con efectos de cúpula casuales, creando una cúpula sin soportes intermedios. El solar está dividido por un muro cortina; un lado es exterior y el otro es el espacio interior para el pabellón deportivo. La cubierta usa una estructura espacial finamente articulada para graduar las aproximaciones a las superficies continuas.

ARQUITECTOS

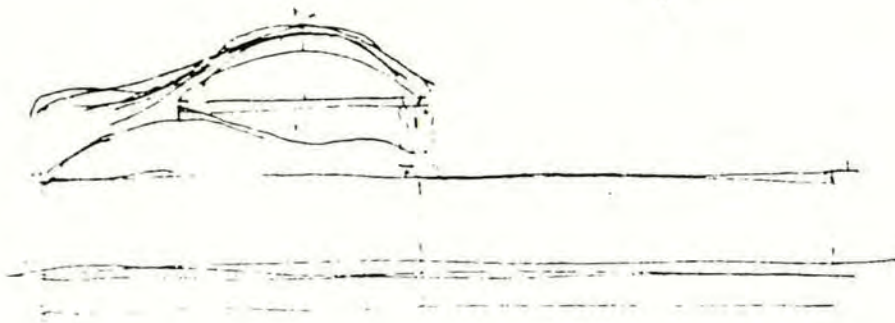


1

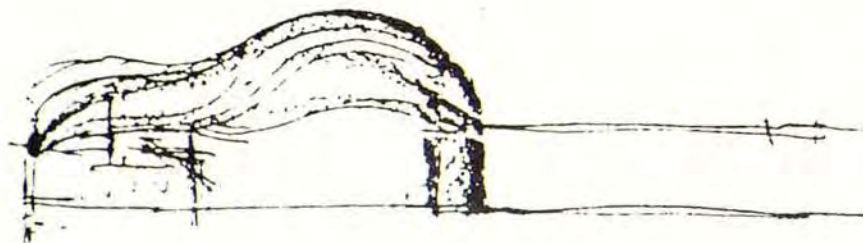
1 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI



1



2





3

- 1 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI
- 2 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI
- 3 FOTOGRAFIA DE LA MAQUETA

El PABELLON DEPORTIVO DE PALAFOLLS está situado dentro de la población , y ocupa una manzana del nuevo plan urbanístico municipal. Se decidió delimitar el solar, prácticamente plano, con un muro circular de 67,5 m de diámetro y cubrir la mitad sur con una malla espacial, mientras que la mitad norte se dejó descubierta a modo de patio. La forma de la cubierta obedece a las dimensiones y volumen requeridos por las diferentes normativas deportivas así como el volumen necesario para la zona del público, la iluminación, etc. La malla espacial está compuesta por 1.717 nudos y 7.298 barras y está soportada por una estructura triangulada formada por columnas de acero apoyadas sobre pilares de hormigón armado revestidos con ladrillo. La cúpula alcanza una altura máxima de 14 m. La cubierta está acabada con láminas de zinc. El espacio semicircular del interior está dividido por paredes de ladrillo visto con el fin de crear un área rectangular, y los espacios que quedan entre las paredes de ladrillo exteriores y las interiores son destinados al público, vestuarios, almacenes, etc.

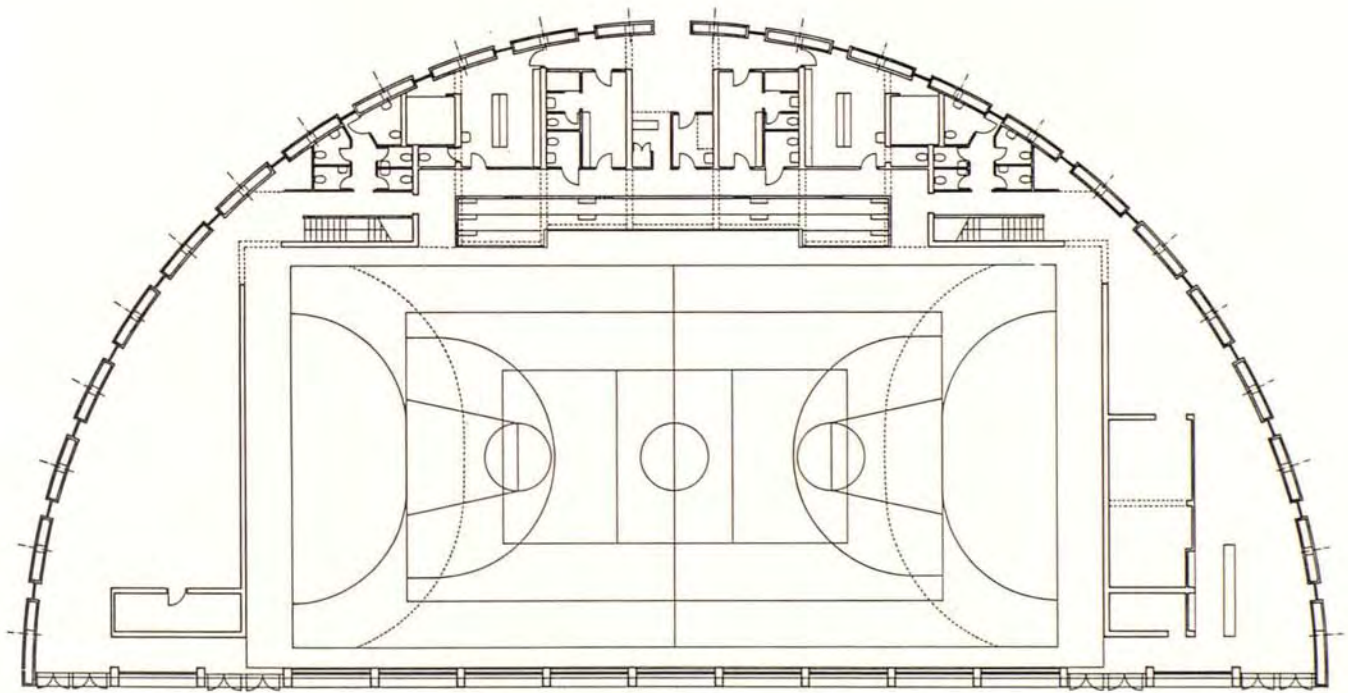


- 1 PLANTA GENERAL
- 2 VISTA DE LA CUPULA
- 3 VISTA EXTERIOR
- 4 PLANTA NIVEL PISTA

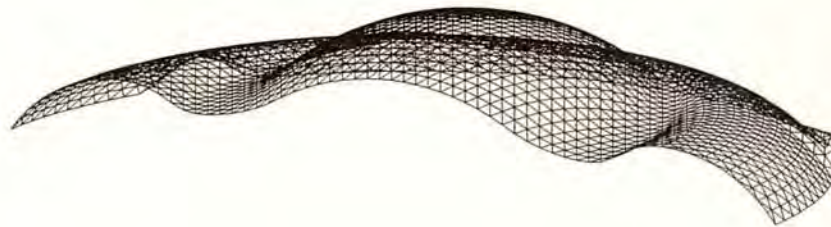
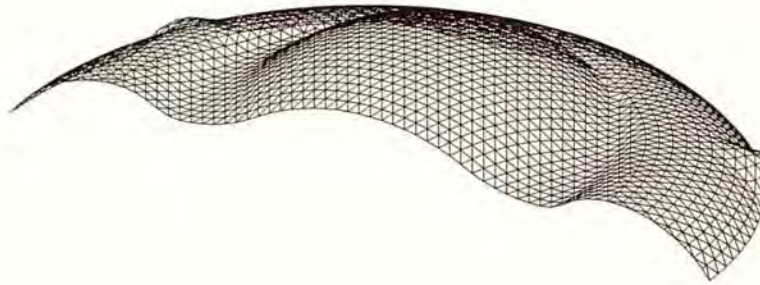
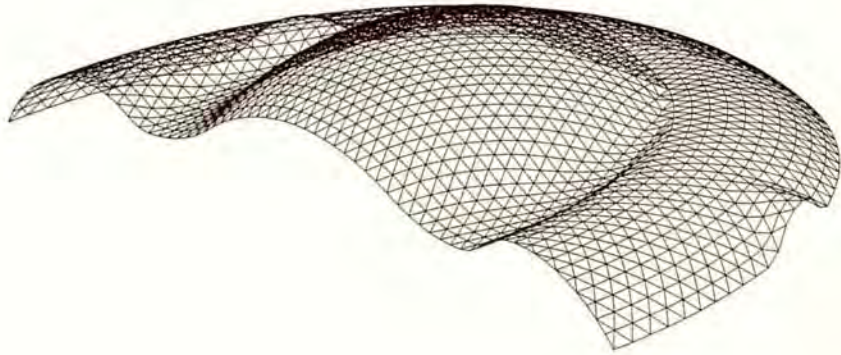


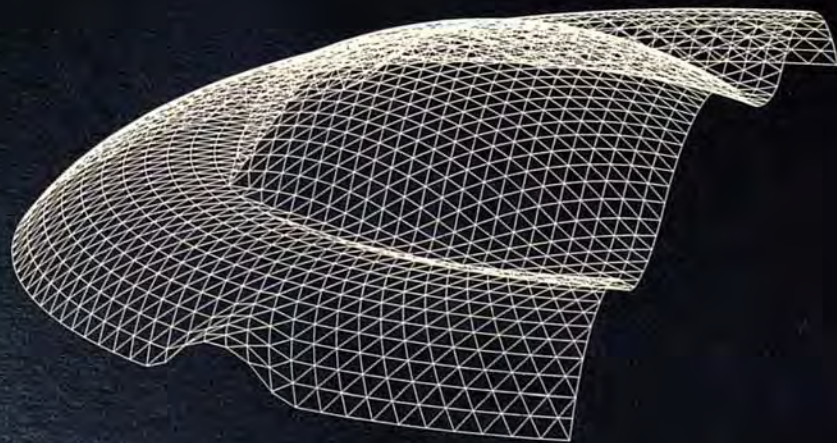
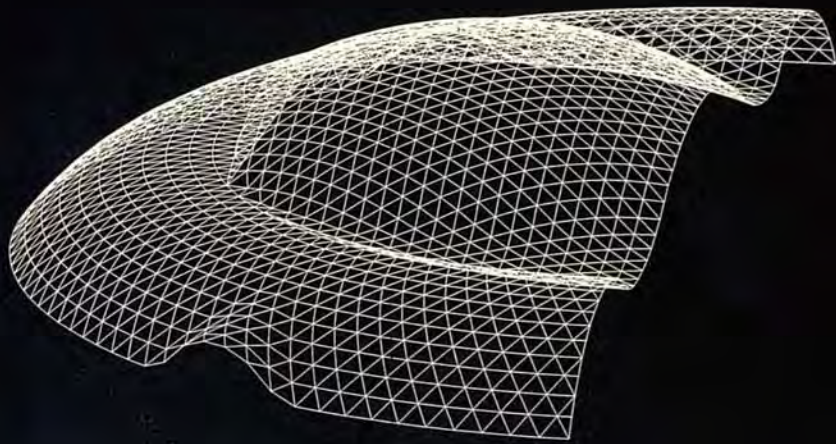
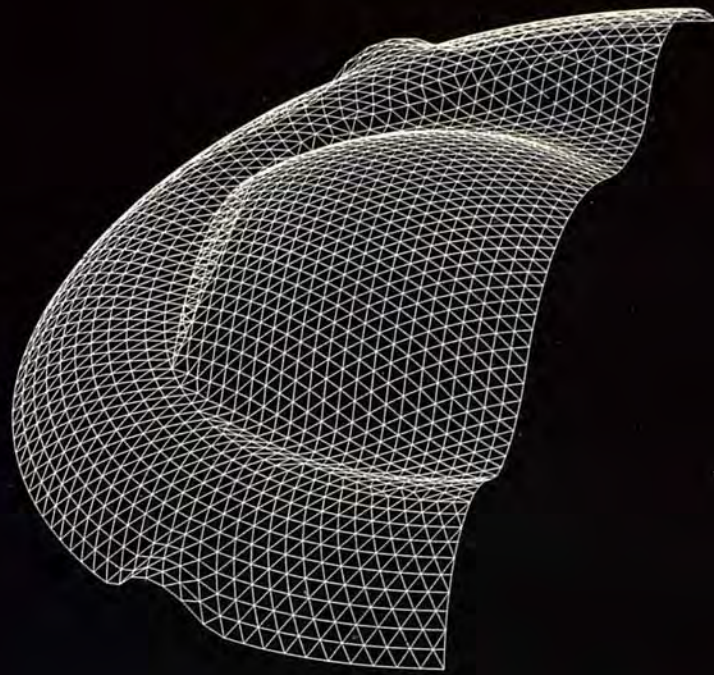


3



4



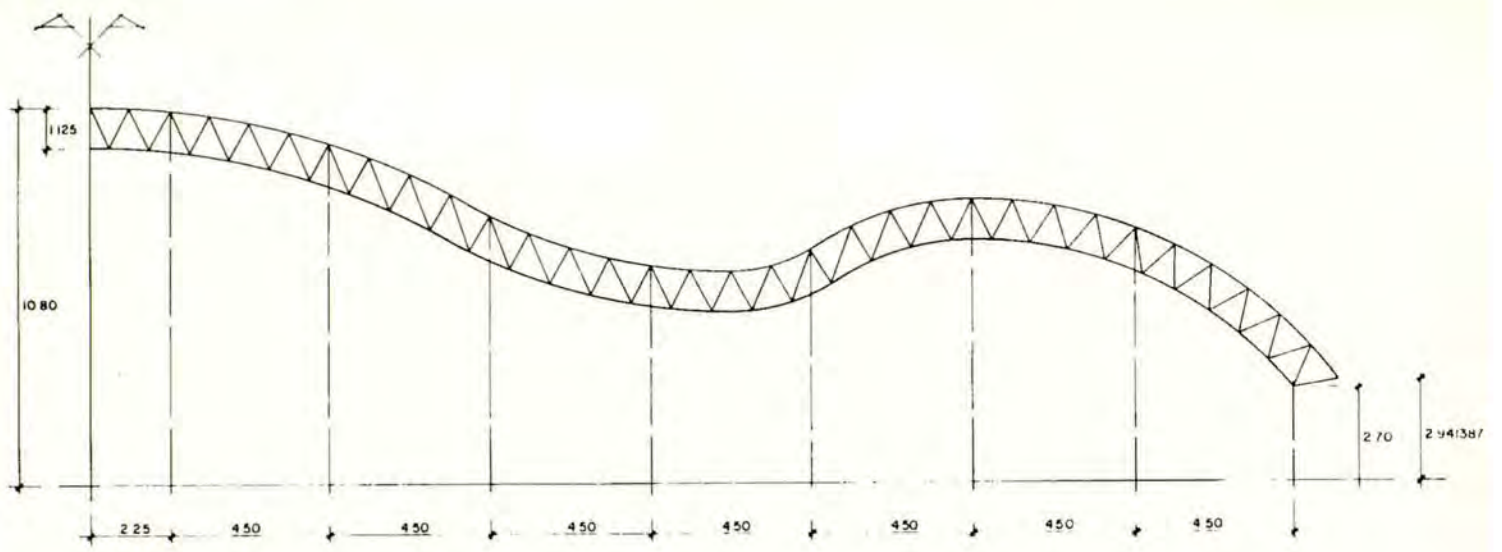




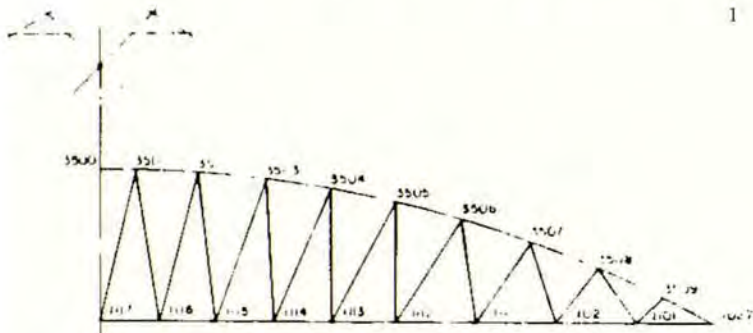


2

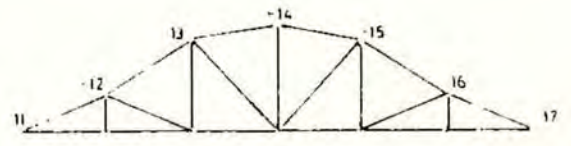
- 1 DIFERENTES FASES DE LA OBRA
- 2 ESTRUCTURA DE LA CUBIERTA ACABADA



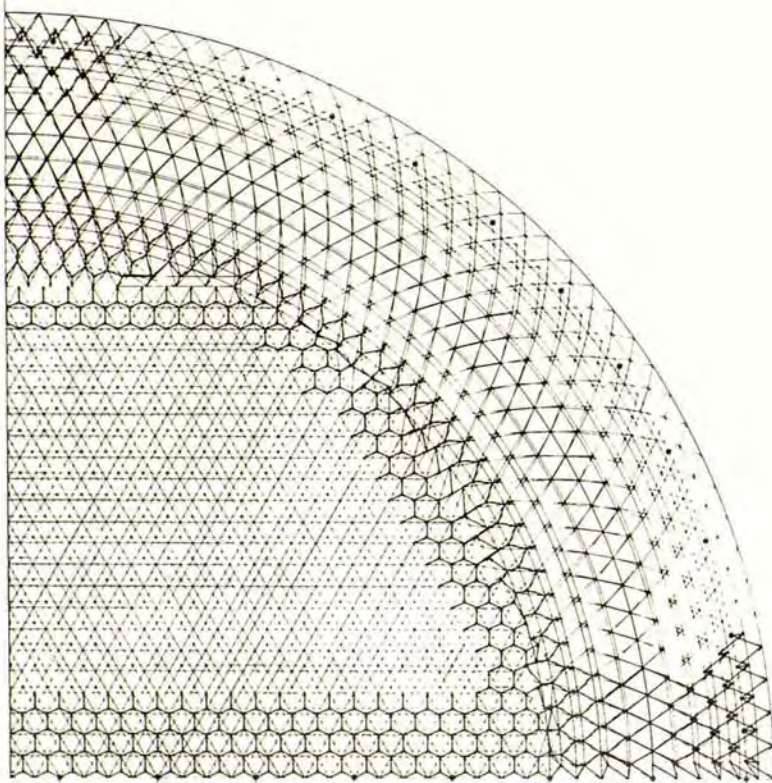
1



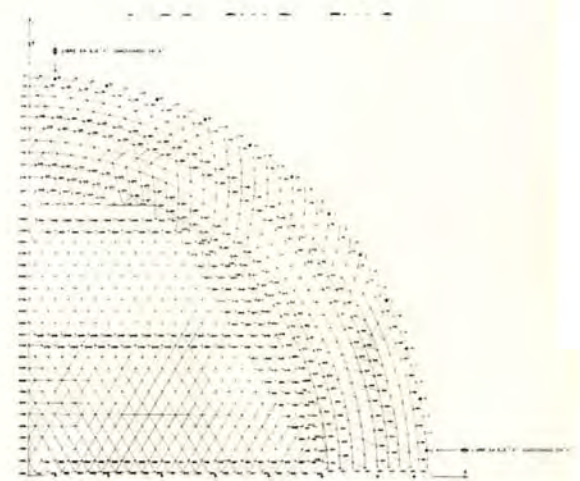
2



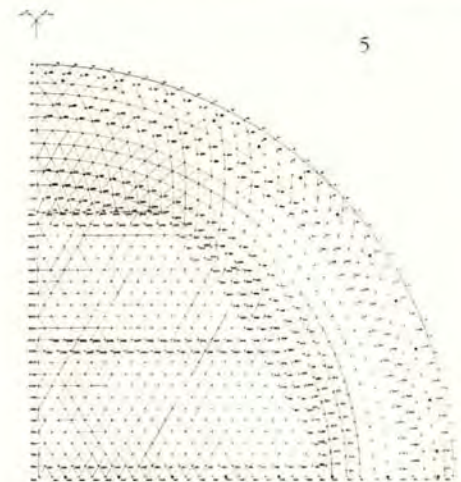
3



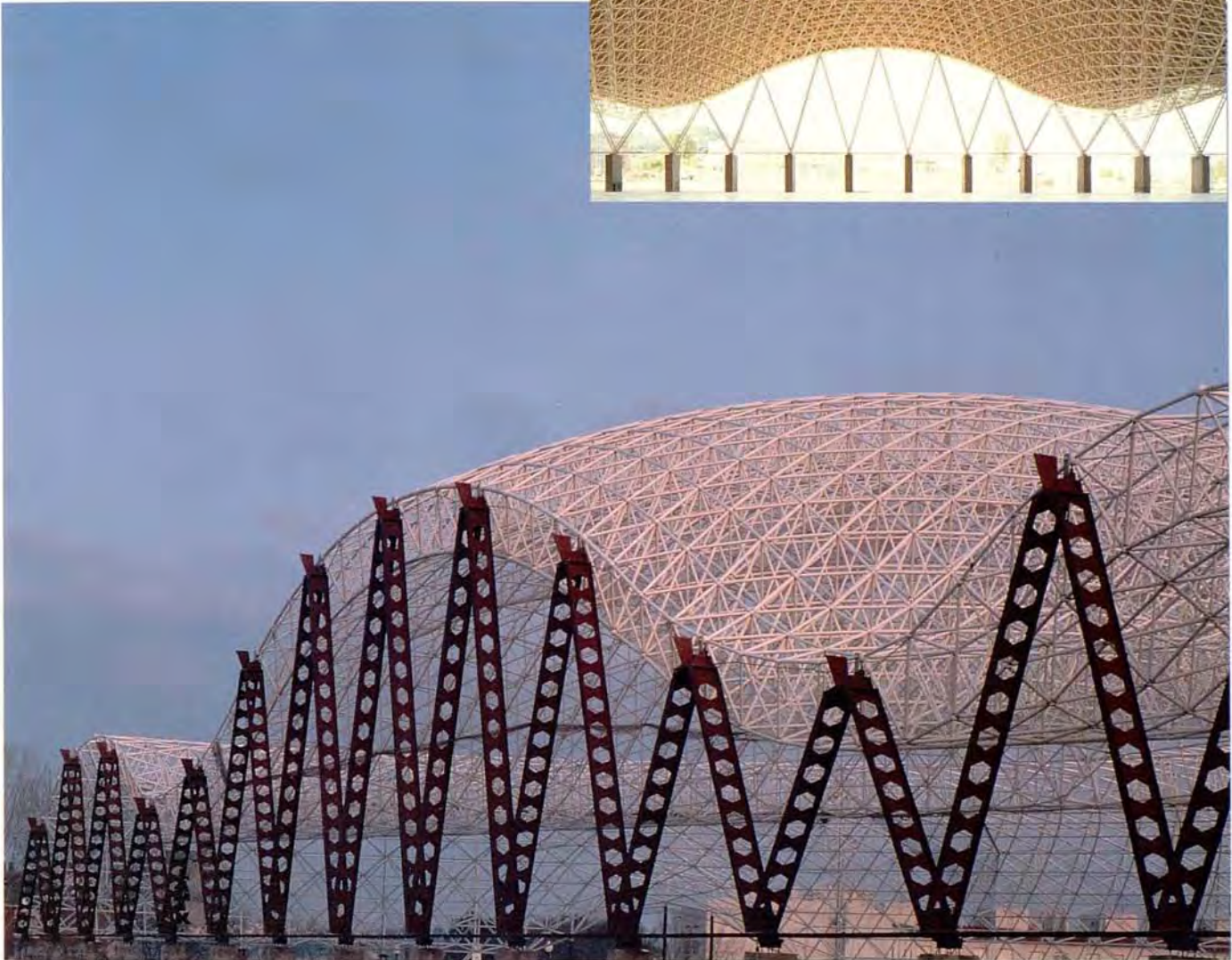
4



5

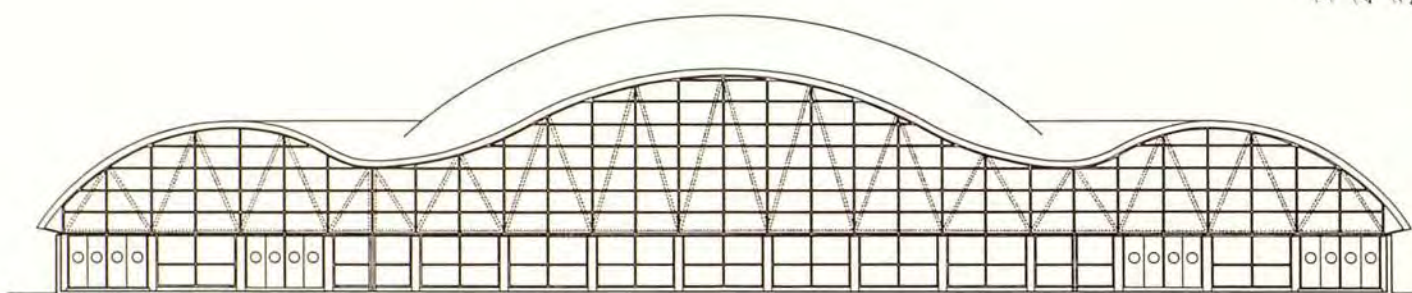


6

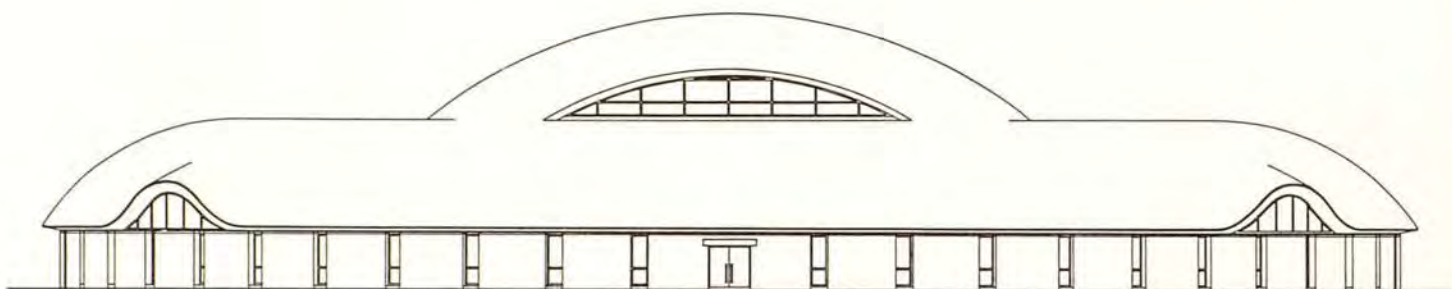


- 1 GEOMETRIA DE LA CUBIERTA
- 2 CLARABOYA FACHADA SUR
- 3 CLARABOYA LATERAL
- 4 BARRAS DIAGONALES MALLA ESPACIAL
- 5 CAPA INFERIOR MALLA ESPACIAL
- 6 CAPA SUPERIOR MALLA ESPACIAL
- 7 ASPECTO INTERIOR DE LA ESTRUCTURA CUBIERTA
- 8 FACHADA NORTE ESTRUCTURA MONTADA

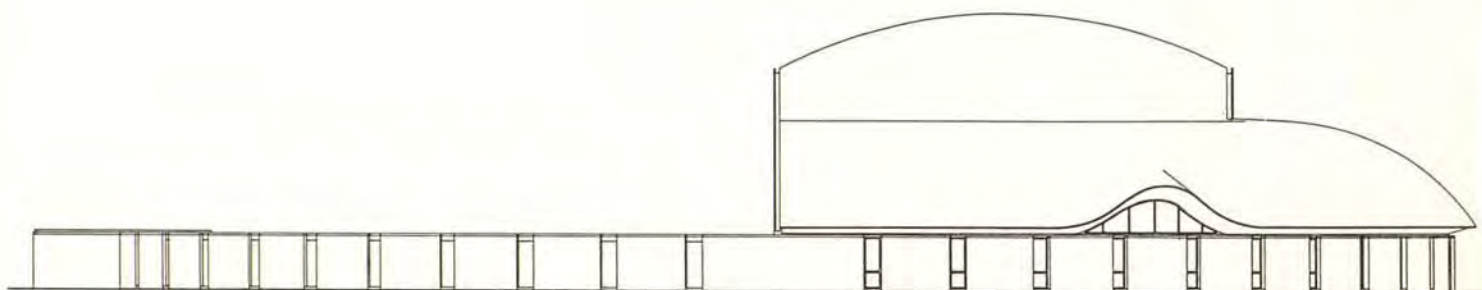
- 1 ALZADO FACHADA PRINCIPAL
- 2 ALZADO FACHADA POSTERIOR
- 3 ALZADO LATERAL
- 4 FACHADA PRINCIPAL



1

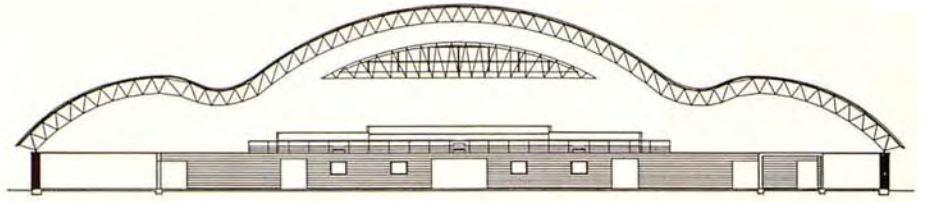


2

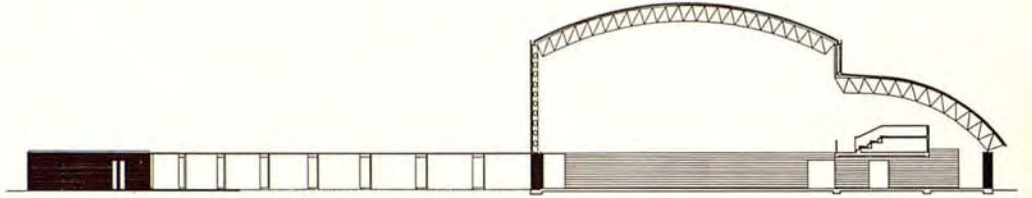


3





1



2

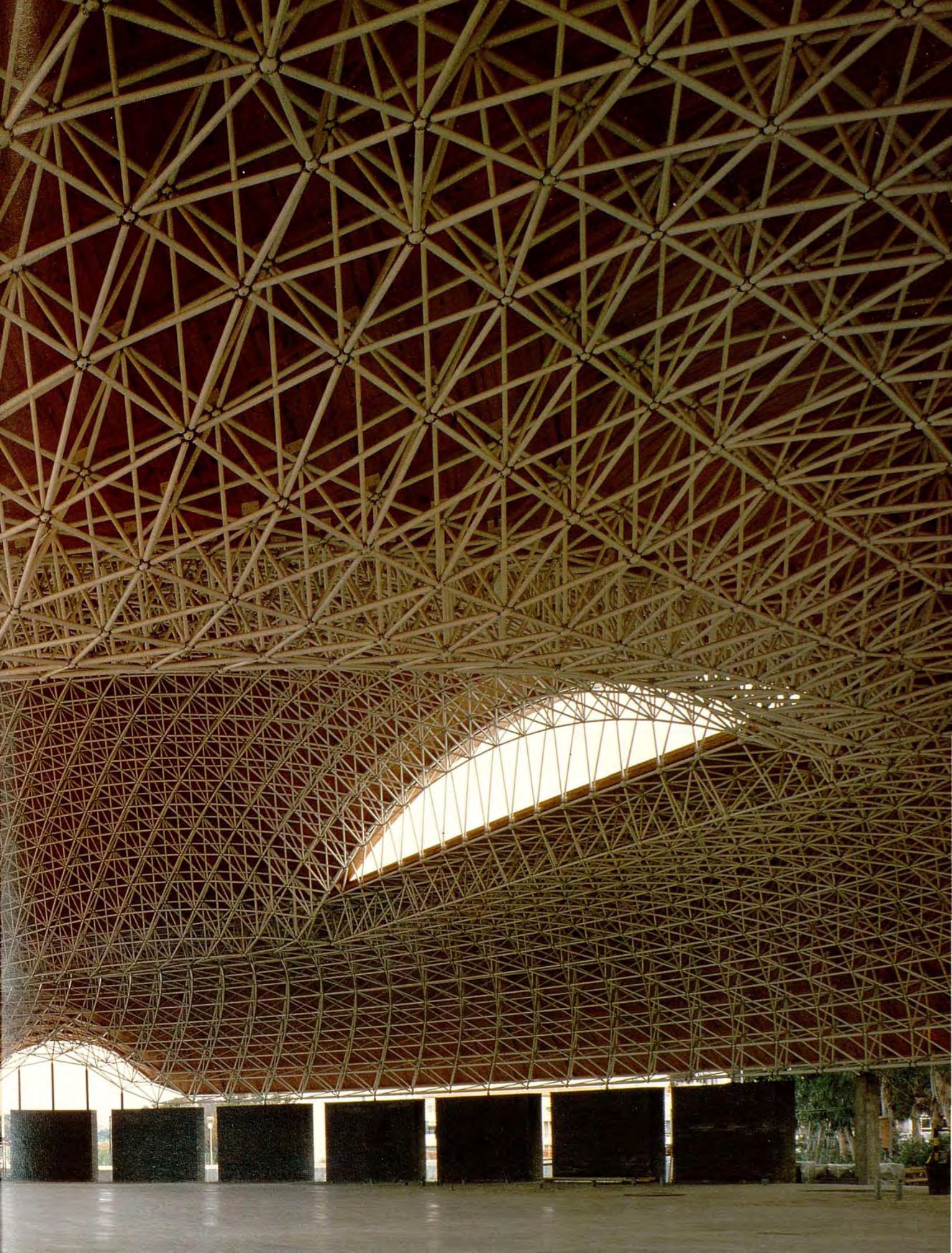


3

- 1 SECCION LONGITUDINAL
- 2 SECCION TRANSVERSAL
- 3 ASPECTO NOCTURNO
- 4 ENTRADA RECINTO
- 5 CUBIERTA ASPECTO INTERIOR
- 6 INTERIOR FACHADA NORTE









"Aratacismo"

Acerca de las ruinas teóricas de Arata isoaki

Peter Eisenman

Georges Bataille define el erotismo como un aspecto de la vida interior del hombre. El hombre, según Bataille, está buscando un objeto fuera de sí mismo, pero que responda a la interioridad del deseo. Según Bataille, dado que el erotismo pone las estructuras de nuestras creencias tradicionales -basadas en los modales y las morales- en duda, el erotismo mismo es el que pone en duda la existencia del hombre. El erotismo es, en ese sentido, una violación del orden social y de las estructuras que nos guía. Entonces, el erotismo también pone en duda la

estructura básica de las creencias de la arquitectura, o sea aquellas reglas y valores que siempre habían estabilizado la arquitectura desde los escritos de Vitruvio. Pero si la violación es uno de los aspectos del erotismo, entonces el otro tiene que ver con el exceso. Lo que define la posición del exceso en el erotismo es el hecho de que hay una gran diferencia entre seres humanos y animales en cuanto a la reproducción sexual. Según Bataille, las actividades sexuales de los seres humanos están marcadas por la independencia entre el placer y la reproducción. La reproducción está vinculada a la necesidad, y el placer erótico al exceso. El tema de las ruinas queda como cosa de la violación y el exceso, el recuerdo objetivo del deseo insatisfecho.

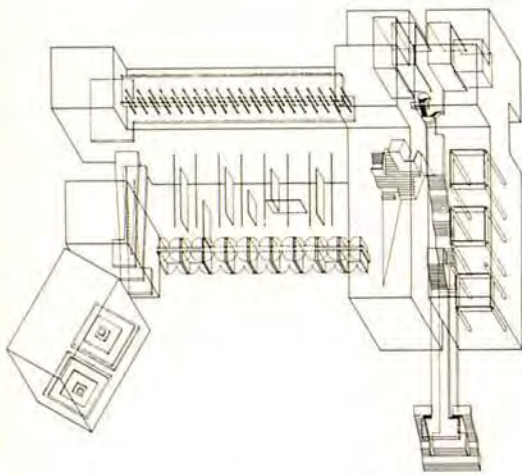
El paradigma del postmodernismo está caracterizado por una evolución desde la dialéctica hasta la indecisión, o sea desde un sentido claro hacia otro que no lo es tanto. Eso ocurre porque el postmodernismo ya no se refiere ni al valor de las esencias objetivas, ni a la condición de verdad a priori, ni a las relaciones comprensibles y por tanto racionales entre esa verdad y unos objetivos concretos. Era esa racionalidad la que daba la posibilidad de llegar a un acuerdo de significados entre los símbolos y los objetos en los discursos previos. Pero ahora, según el postmodernista, todo depende de la interpretación, dado que ya no existe una sola verdad, ni tampoco la racionalidad objetiva.

¿Y qué tiene que ver todo eso con la arquitectura? La arquitectura siempre ha estado basada en unas ideas sobre la esencia a priori que constituían su base teórica, sin reparar en la cuestión de los estilos. Le estaban otorgando un significado, aunque no hubiera ningún acuerdo sobre un sistema de símbolos, debido a las creencias en la verdad a priori. Pero si ahora, por un solo momento esa verdad no existiera o, aún mejor, si se pudiera transgredir, hallamos la posibilidad de acercarnos a la cuestión de la indecisión en la arquitectura. Lo que es intere-

sante es que el llamado postmodernismo en arquitectura es el estorbo más grande que encontramos para que se produzca un cambio de este tipo. Eso es porque el postmodernismo tal y como lo encontramos en la arquitectura todavía supone que una condición de la dialéctica va en contra de la indecisión sobre el significado en arquitectura. El neohistoricismo está basado en una simulación de la verdad; sin embargo, es esta simulación lo que mantiene la posición de la verdad dentro de los contextos de la arquitectura, es decir, dentro del lenguaje estable de la propia arquitectura. El lenguaje del postmodernismo, tal como ocurre con la capacidad innata para pensar históricamente, supone un juego de valores originales previos. Es esta clase de valores lo que va en contra del concepto de la indecisión.

Esto nos lleva al trabajo de Arata Isozaki, puede que el que más (entre los arquitectos) parece plantear una cuestión sobre la paradoja entre el postmodernismo en arquitectura y la condición del pensamiento dentro de la filosofía del postmodernismo. A simple vista, es fácil decir que la mayor parte del trabajo de Isozaki nos sirve para pensar históricamente, es decir, parece un paquete sorpresa de unos eclécticos "kitsch", totalmente fuera del contexto de la tradición japonesa. Sobre eso, sin embargo, se puede decir que el hecho de ser japonés no necesariamente indica que Isozaki debiera estar involucrado en el "japoneísmo". Con todo, se puede decir que el principio del "ma", que es la idea de espacio "entre", ni es historicista ni japonés, sino una idea que parece estar flotando entre oriente y occidente.

A la luz de la posibilidad de un estado de indecisión en la arquitectura, se puede debatir contra la idea de que la segunda fase del trabajo de Isozaki -en la que se incluye el Complejo Tsukuba y algunas obras semejantes-, represente o bien un postmodernismo fácil e historicista o bien una forma de clasicismo pintoresco.



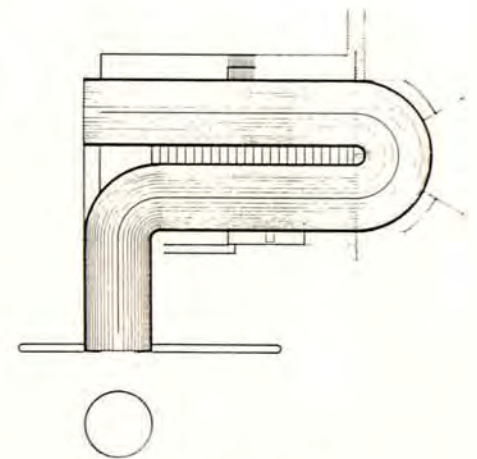
Museo de Arte Moderno, Gunma

La tesis que aquí se ofrece trata de algo distinto; las obras de la primera época de Isozaki no están, ni mucho menos, involucradas con el racionalismo, como las estructuras audazmente moduladas nos pudieran hacer pensar. A principios de los años 70, los críticos encontraron fácil percibir cierto racionalismo europeo en obras como el Museo de Arte de Kitakyushu o el Museo de Arte Moderno de Gunma, por citar obras ejemplares de la primera época. Pero yo siempre he pensado de otra manera. Al tratar ambos museos como si fueran una forma de racionalismo corren el riesgo de perder el carácter de ruptura importante, no sólo con el modernismo sino también con el pensamiento occidental. Basta observar las serpenteantes bóvedas de cañón del Club de Golf de Fujimi y la Biblioteca Central de Kitakyushu para entender esa doble ruptura con el racionalismo y con el modernismo. En primer lugar, la bóveda de cañón va en contra de la estética de las cubiertas planas, y por tanto de la ideología general del modernismo. Y en segundo, la sinuosa estructura continua, parecida a ese juguete infantil en forma de espiral llamado "slinky", contrasta totalmente con las formas cúbicas del movimiento moderno.

Sobre todo, nada mejor que ver las obras escritas y los demás proyectos de Isozaki para entender su inquietud por el modernismo y su arrogante dependencia del origen de una hegemonía de la ciencia y la técnica que causó tanta destrucción en su propio país durante los años cuarenta. Ello está bien demostrado dentro de su serie de ensayos publicados en la revista *Kenbiku Bunka* bajo el título "Arquitectura en contra". Pero igualmente sus primeros proyectos Metabolistas también son un rechazo a un imperial modernismo japonés que había perdido sus propias raíces mientras se apropiaba de los más retrógrados aspectos del clasicismo europeo. Desde luego, su obra para el Museo de Arte Moderno de Kitakyushu encarna mucho del espíritu dinámico de los pri-

meros proyectos Metabolistas. Aquí en las masas que sobresalen se rechaza la negación de una estructura estable del edificio. En el Museo de Arte Moderno de Gunma, la malla dislocada es también una manifestación de la ansiedad que florecerá durante la segunda época en las obras de Isozaki.

La cuestión es cómo se puede interpretar esta segunda época, en la cual descubrimos obras de evidente historicidad occidental. Primero, hay que entender que su segunda época empezó justo cuando Japón había empezado a tener más relaciones con el resto del mundo, y sobre todo con los EE.UU. En segundo lugar, habría que pensar que en esa época la arquitectura americana, y en cierto modo la europea también, se encontraba en una época de cambio, caracterizada por la vuelta del simbolismo y de la significación a la arquitectura. Tal como lo he interpretado, significaba una oportunidad para Isozaki para poder romper con la supuesta racionalidad del movimiento moderno temprano y con sus primeras obras modernistas. Sin embargo, la ruptura no se manifestó ni como el ornamentalismo ni como el pintoresquismo, sino más bien como contrapunto silencioso indicador de un regreso a sus raíces japonesas. Esto es una paradoja fascinante que sólo se entendería bajo el aspecto de sus obras tardías. Esto se debe a que Isozaki presentó unos elementos clásicos occidentales sólo para acabar eliminándolos a la larga, con el fin de volver a una ideología aún más problemática. Daba igual lo que representaran o significaran esos elementos, porque solamente eran ardidés para fomentar la complejidad de las superficies tanto como para fragmentar el volumen. Para Isozaki, superficies no son fachadas. Aunque se entienden literalmente como coberturas también son capaces de desenmascarar algo, en cierto modo exponen su propio exceso distinto del de una fachada, dado que el exceso de una fachada existe tanto en el interior del objeto como en su



Club de Golf de Fujimi

superficie. En este contexto, el erotismo es una forma de exceso tanto interior como exterior. Exige el efecto de la superficie tanto como el efecto de su interioridad. Isozaki está versado en la cultura tradicional japonesa de las superficies y capas, lo que se ve en el brillo de un suelo o en la luminosidad de las bolas lacadas, por eso no es difícil entender su fascinación por las posibilidades de las superficies que se proponen dentro del historicismo del postmodernismo. Pero cuando alguien ve las superficies de su supuesta época historicista en términos occidentales, entonces pierden su cualidad de exceso. Sólo cuando se lee en términos orientales se puede apreciar una actitud distinta hacia las superficies. Así es preciso releer el Complejo Tsukuba desde el punto de vista de las obras que vinieron más tarde, tanto los escritos como los proyectos posteriores.

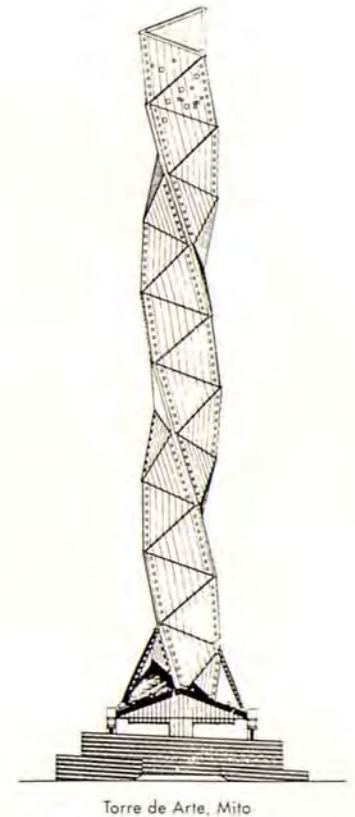
En este contexto, el proyecto para el concurso del Paternoster Square parece importante (y por tanto su omisión en el catálogo del MOCA es interesante), sobre todo porque como obra posterior es una manifestación arquitectónica sin ningún historicismo patente. Aunque maneja superficies y volúmenes, la superficie ya no está hecha con las estructuras icónicas del historicismo occidental.

Y ahora el choque arbitrario entre las formas regularmente moduladas y el volumen superficial de presencias y ausencias significa un regreso a la esencia de la volumetría anterior como el inicio de una nueva etapa, en que los lenguajes espaciales japoneses están integrados dentro de un problema aún más complejo e inquietante, fácil de entender en términos del discurso postmodernista.

Lo que hace con el Paternoster Square es proporcionar un armazón o base a la catedral, que funciona al mismo tiempo como estructura y como forma. Los elementos figurativos que hacen frente a la catedral, de formas oblicuas y carentes de geometría, hacen referencia a las

estructuras absidales y abovedadas de la catedral, mientras que a la vez, y dada la diferencia de escala, proporcionan una disyunción de las mismas. Dichas presencias oblicuas, sólidos tectónicos puros, aparecen libres del contexto. Aquí se halla una interesante paradoja de la fachada, la cornisa, y la estructura tradicionales. Lejos de funcionar como una referencia frontal o aplanada, se pueden ver los volúmenes como un resultado, como si fueran la parte trasera del proyecto. Y es dicha parte trasera lo que funciona como referencia. Esto se debe a la existencia de una serie de estrías regulares que se desarrollarán en bloques perimétricos que interceptan, de manera problemática, las formas volumétricas frontales. Aquí, aunque parece la repetición de una manzana urbana, dada su posición inclinada respecto al eje de la catedral, vuelve a ser una figura en sí. Hay una inversión precisa entre la figura y el terreno, la fachada y la parte posterior, el centro y el borde, el eje y el emplazamiento, que eclipsa el canon clasista/formalista.

Con la Torre de Arte de Mito pasa lo mismo. La forma de la torre es de apariencia poco clásica, curiosa, y con una forma poco tecnológica. La torre de facetas de Mito que se inclina, se trenza y se retuerce, parece más una pieza gigante de “origami” (papel doblado), que una torre tradicional. Es como si no tuviera ninguna estructura vertebrada, y por eso, parece estar más en consonancia con el concepto de Gilles Deleuze sobre el espacio doblado y con la crítica feminista sobre el falismo, que con ningún sentido de la “locura” tradicional. Encajando Paternoster o Mito dentro de los límites de la dialéctica manierista/pintoresquista tal y como lo hace el crítico Hajime Yatsuka, se corre el riesgo de perder la importancia de las obras dentro del contexto, no solamente de los escritos posteriores de Isozaki, sino de los proyectos anteriores.



Torre de Arte, Mito

74

El manierismo y el pintoresquismo son dos formas desviadas del comportamiento clásico. Requieren la formulación y la continuación de lo clásico como un esquema para definir su actividad. Para algunos críticos, lo clásico es un dato ontológico en la arquitectura, semejante a algo natural y no es necesario poner en duda la categoría del manierismo. Pero si es posible decir que lo clásico no es un valor original, sino un valor entre muchos, entonces Paternoster ni es manierista ni es pintoresco porque no requiere de lo clásico como estructura. Al contrario, su ejecución está negando la misma posibilidad de tener una estructura clásica. Entonces, ¿como podemos clasificar la obra? A lo mejor en este contexto será instructivo leer algo escrito por Isozaki sobre el demiurgo y sacar una pista sobre la naturaleza transgresora de esa condición.

Según Isozaki, el demiurgo representa la posibilidad de retorno al tema fundamental de sus obras desde sus primeros escritos sobre los destrozos de las construcciones urbanas de Japón. Para Isozaki, el demiurgo se convierte en un sucedáneo de su potencial como arquitecto. Es decir, el demiurgo se comporta de manera caprichosa, fuera de las condiciones de la razón, la transgrede, residiendo en la oscuridad del exceso. Para Isozaki esto es la formulación inicial de un comportamiento que le dejaría ser libre de los límites de fuerza centrípeta, que afirma que Dios creó al hombre a su imagen, y que el hombre a su vez crea un sujeto y ego a su imagen. Esta energía centrípeta explica el antropomorfismo que se encuentra en la arquitectura tradicional, donde los edificios se convierten en estructuras vertebradas del animal humano en pie y erguido. Es aquí cuando la torre de Mito muestra su importancia, dado que su estructura helicoidal y su desplome anticipan sus propias reglas. La Torre de Mito transgrede la naturaleza de una torre y es más que eso, pues su condición inherente de ruina será en el futuro su exceso.

Para Isozaki el demiurgo/arquitecto, la figura tenebrosa de un sujeto egocéntrico y narcisista, trabaja para “hacerse espacio” en la manera de la cora del *Timeo* de Platón y el “ma” de Japón. No se puede considerar esto como un matrimonio dialéctico entre oriente y occidente sino que, más bien, en esta superposición no existe ni la transparencia, ni la resolución implícita, sino una condición borrosa, indeterminada y sin decisión que solamente sirve para suspender el sentido del occidente y el oriente. Si Isozaki se acoge al demiurgo, es para sugerir la negación de las convenciones de la arquitectura. La negación de dichas convenciones revoca las supuestas relaciones entre forma, función y sentido.

Esto deja la posibilidad de volver y leer el Complejo Tsukuba tal como es: un intento de precipitar un choque violento entre lo clásico y lo moderno, lo que tiene sentido y lo abstracto, o sea un intento de liberar al demiurgo que lleva dentro. En lugar de leer las obras dentro del contexto clásico/racional, como manifestaciones con significado, se las puede ver como una colección de excesos en casi todos los sentidos, o sea en las formas, las superficies, las texturas y los materiales. Tsukuba expresa el exceso porque últimamente las manifestaciones no tienen ni sentido ni función. Aunque hay un recuerdo consciente de unos elementos y unas referencias procedentes de unas fuentes tan distintas como la casa Boissonas de Philip Johnson, la Piazza D'Italia de Charles Moore, las ventanas con marcos de Aldo Rossi, la rusticación de Michael Graves, e incluso una autorreferencia procedente del Museo de Arte Moderno en Gunma, todos estos sirven no para libertar el sentido, sino para ahogarlo. Esta colección de esoterismos arquitectónicos tiene poco sentido como forma significativa para un japonés común. Y si esos gestos no tienen significado, salvo para un grupo de conocedores dentro del mundo de la arquitectura, ¿entonces con qué

76

motivo podemos atribuir los gestos? A lo mejor es un intento de comprometer el verdadero proyecto postestructuralista dentro del postmodernismo superficial de la arquitectura. Y éste es realizado usando lo que parece un postmodernismo fácil, a la vez que comprensible. Así que, para este ensayo, la idea de que el Complejo Tsukuba represente una serie de gestos irónicos, ni es una descripción apta ni siquiera es una respuesta adecuada al problema presentado por la negación. Esto se debe a que los gestos son demasiado abiertos para poder ser incluidos en este tipo de sutileza. Entonces, si los leemos como un lector lego, es decir, como material sin sentido, en términos arquitectónicos tradicionales vemos los gestos como cosas innecesarias y fuera de contexto. Entonces, si no tienen función y tampoco tienen sentido, quedan como un tejido de simulación. Y cuando la simulación intercepta una realidad tan patente como la de la construcción de un edificio, se convierte en lo excesivo.

Si éste es el caso, ¿entonces cómo podemos explicar el supuesto japonés, que vengo proponiendo a lo largo de este ensayo, como cosa esencial para leer esta obra? ¿Cómo es que una cosa que pertenece tanto a la esencia japonesa puede ser comprometida con una cuestión del exceso? Primero, hay que recordar que el exceso no significa la exclusión de la esencia. O sea, que el exceso sólo es visto como exceso en cuanto que está comprometido con la esencia, y siempre y cuando la esencia no sea la condición que determine una obra. Segundo, es posible estar interesado en la naturaleza de las ideas japonesas como una posibilidad hacia el entendimiento de las condiciones contemporáneas del exceso, sin comprometerse en la recreación de las formas japonesas tradicionales. Esto se puede entender cuando consideramos la cuestión de la envoltura o envase que, precisamente, es una forma de exceso tan japonesa.

La idea japonesa de la envoltura o envase es una parte del ritual de dar o regalar. Desde lo más insignificante -como el sandwich destinado al viajero del tren-, hasta un regalo de mucho valor, la envoltura es una parte tan integrante e importante del paquete como el mismo contenido. En este sentido, ni es solamente algo ornamental ni tampoco es el paquete en sí. Un paquete tiene muchas capas. Primero se encuentra el elemento para atar, sea cuerda, cinta, cinta adhesiva, o incluso algo más elaborado. Y luego el elemento de envolver, sea papel de lujo o tela exótica. También encontramos un elemento que encierra, es decir la caja; aun siendo de cartón común la caja siempre tiene un elemento de exceso en sí, sea el acabado, el gofrado, o incluso la costura. Todo esto tiene algo que ver con la idea de naturaleza diversa en cuanto a la cuestión de la apariencia. Entonces, se puede ver el Complejo Tsukuba como un objeto de envolturas múltiples. Pero queda aún la pregunta, ¿la envoltura de qué?

En este contexto, los propios dibujos de Isozaki del Complejo Tsukuba en ruinas son más proféticos. Normalmente las ruinas son una señal de reducción. Pero para Isozaki las ruinas son una cosa inherente a cualquier edificio, lo cual significa el exceso, y transgreden la visión utópica del futuro. En este sentido son las ruinas literales de una visión ontológica/esencialista de la arquitectura, que deben ser leídas desde un punto de vista distinto al de las ruinas clásicas y literales. El Complejo Tsukuba contiene las ruinas estratificadas de un exceso intacto. Es el erotismo de la mente y del cuerpo lo que hace palpable las fuerzas del demiurgo que salen de la pérdida de sí mismo que experimenta el hombre. Según Bataille, "En el momento en que el hombre estalla desde el interior de una crisálida, y siente como si se estuviera desgarrando él mismo y no algo ajeno a él, es entonces cuando el hombre alcanza la experiencia interna (del erotismo)." Habiendo exorcizado

su postmodernismo, habiendo desgarrado su propio racionalismo, ahora es Isozaki mismo el que se encuentra preparado para realizar su "Aratacismo" a distintos niveles. Solamente de esta manera se puede manifestar la pérdida del yo que el arquitecto/demiurgo está proponiendo y que es fundamental para el erotismo.

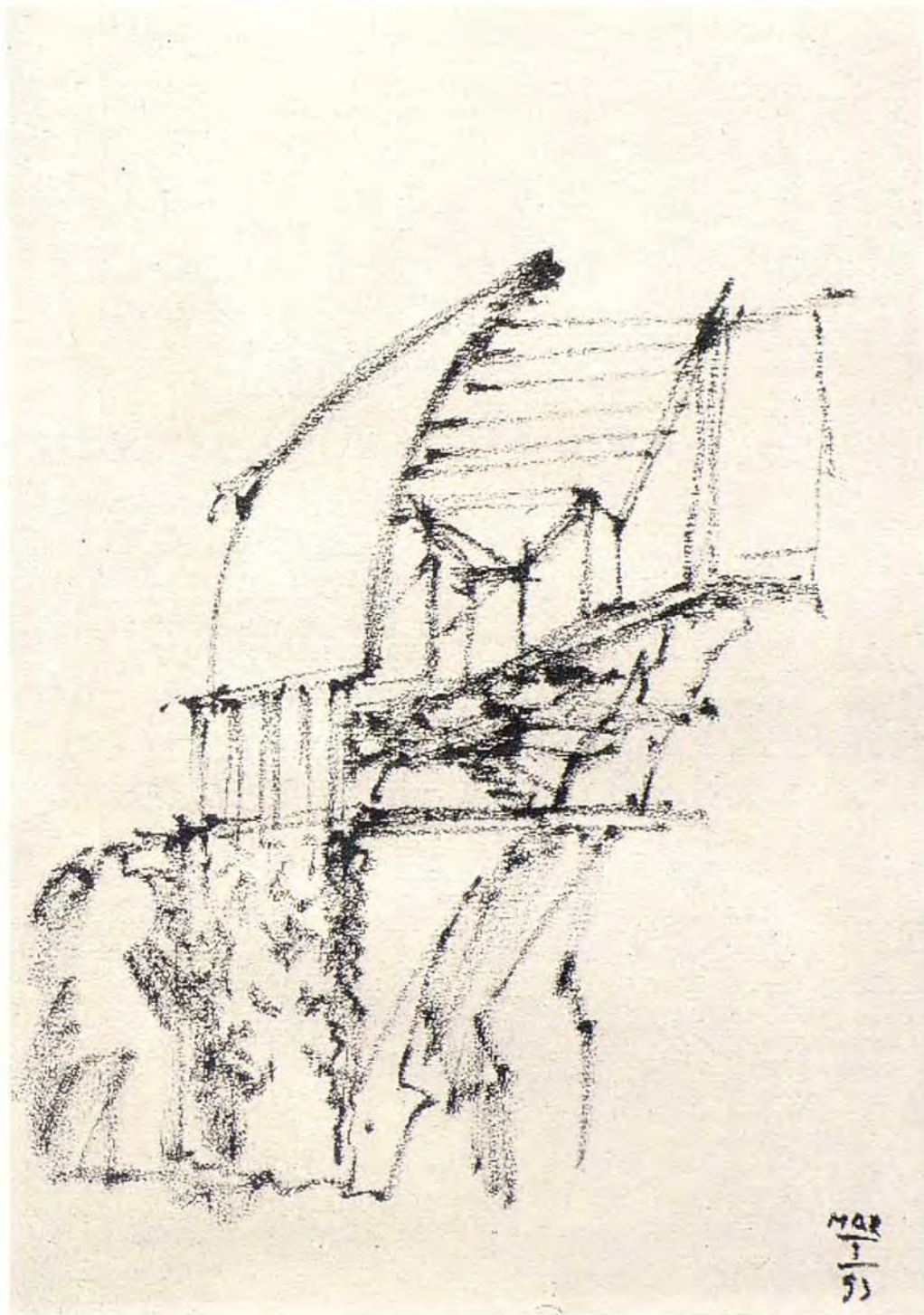
DOMUS, LA CORUÑA

1993 - 1995

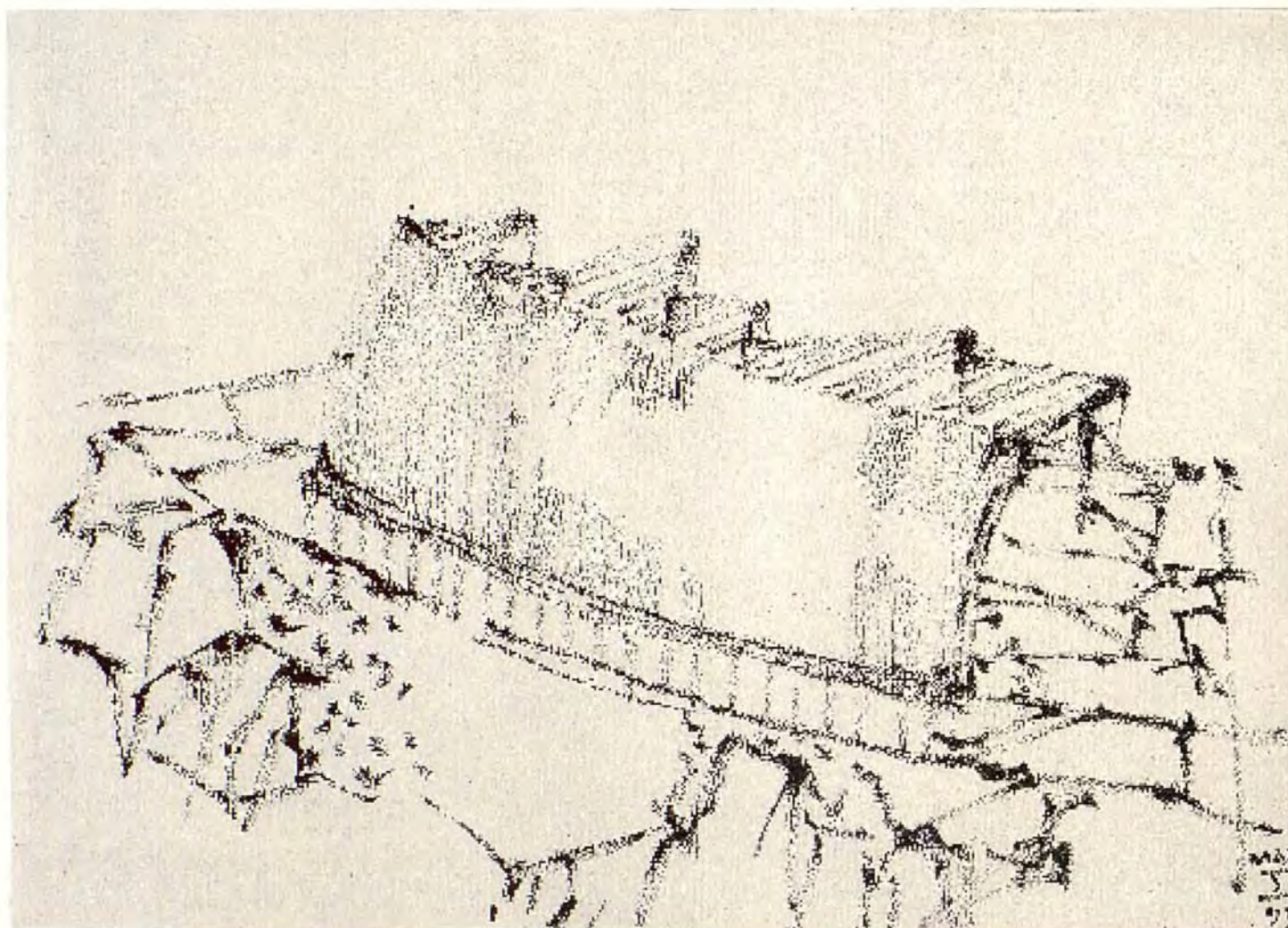
La ciudad de La Coruña está situada en el extremo noroeste de la península Ibérica, en Galicia, una región que se abre hacia el océano Atlántico. El museo está situado sobre la carretera de la costa que une la playa de Riazor con el centro de la ciudad y continúa a lo largo de la costa este de la bahía del Orzán hacia el punto más septentrional de la zona, donde se halla la Torre de Hércules, un faro romano símbolo histórico de la ciudad. El museo se halla sobre el margen interior de esta carretera, entre los acantilados y unos bloques de viviendas de dimensiones medianas, vestigios del "boom" urbanístico de los años sesenta, que forman un confuso paisaje urbano.

Así, situada entre el centro de la ciudad y el pasado histórico y limitado por el océano y por el urbanismo de los sesenta, la Domus: La casa del Hombre pretende convertirse en un nuevo símbolo para la ciudad. Con este fin, la arquitectura intenta capturar la singularidad del lugar. La fachada frente al océano la constituyen unas placas prefabricadas de hormigón de 2,61 m de anchura por 16,00 m de altura; curvada según una línea clotoide, da la impresión de estar afectada por las violentas olas y los vientos oceánicos. El conjunto forma un gigantesco pero simple plano con una extensión total de 94 m, un símbolo visible desde todos los puntos de la ciudad. La fachada opuesta consiste en un doble muro de granito gallego de 21 cm de espesor (cada hoja) que, alcanzando una altura de 10 m en consonancia con las viviendas adyacentes, está configurado como un biombo.

Una abertura en el biombo comunica con el vestíbulo de entrada. El espacio interior se caracteriza por una continuidad espacial tanto en sentido vertical como en sentido horizontal; los espacios de exposición, abocados sobre un vacío de enormes proporciones, están situados sobre plataformas irregulares que se conectan a través de rampas. Circulando por ellas el visitante podrá experimentar el espacio.



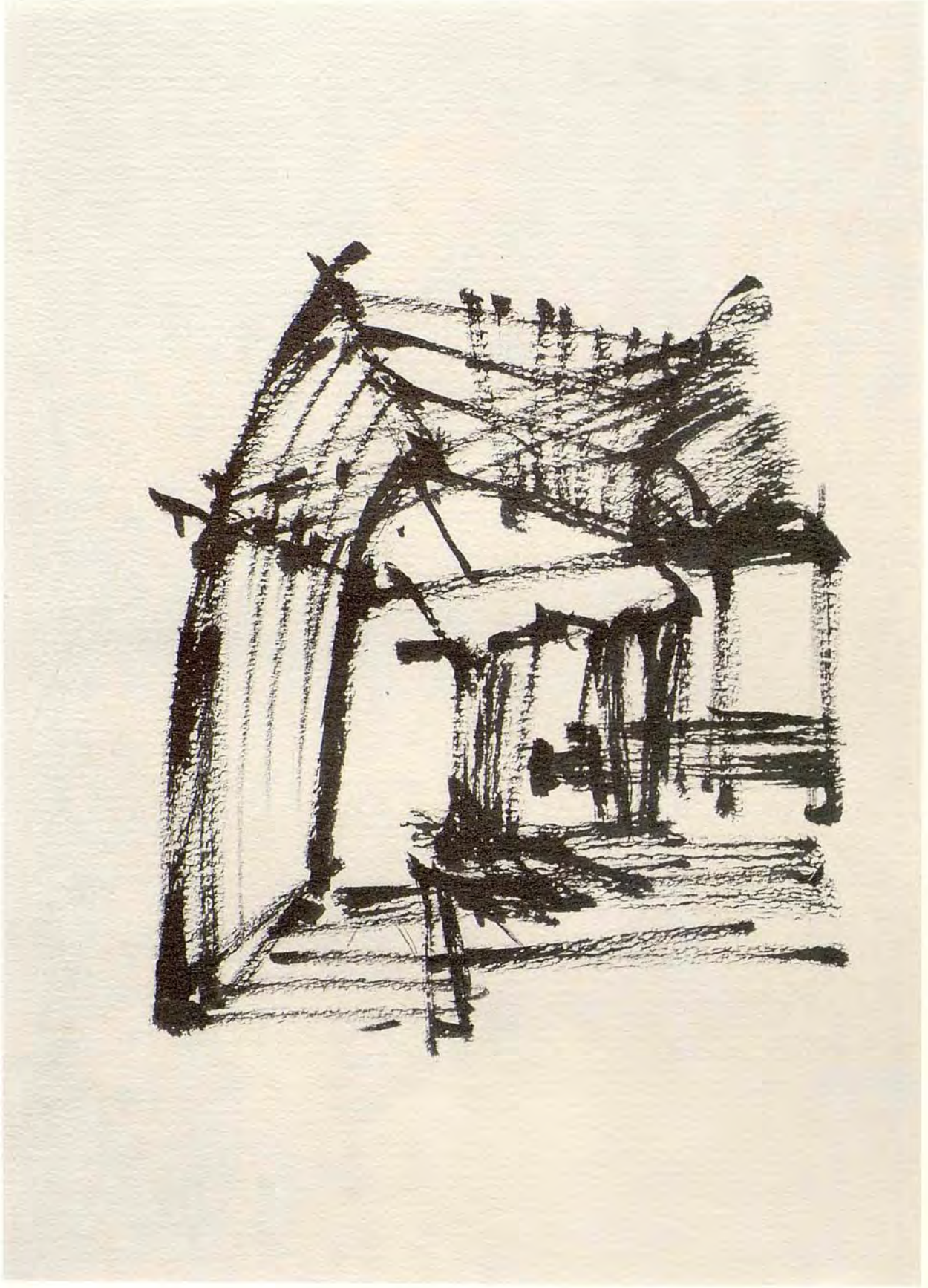
1



1

- 1 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI
- 2 MAQUETA DOMUS
- 3 MAQUETA DOMUS

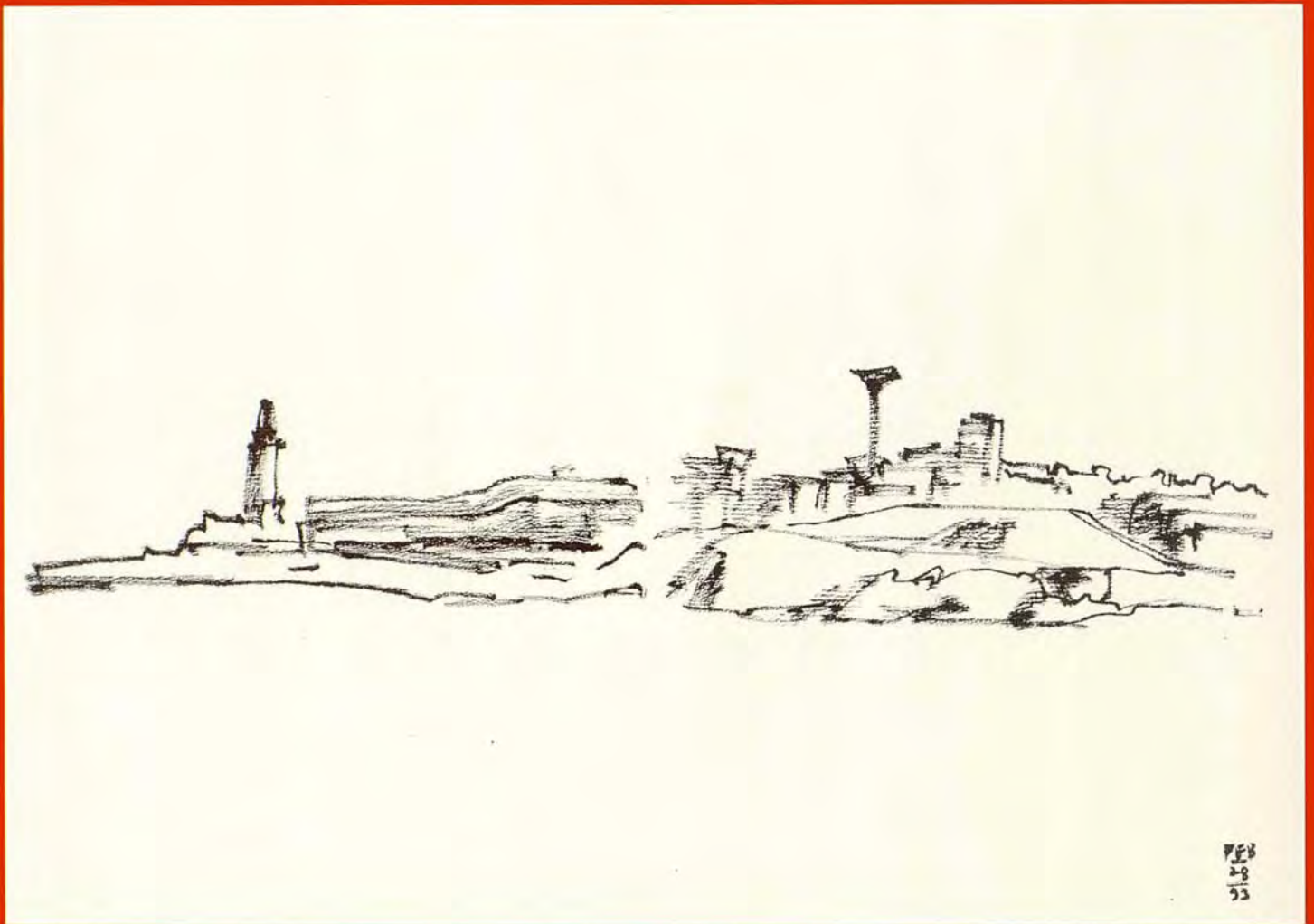




1

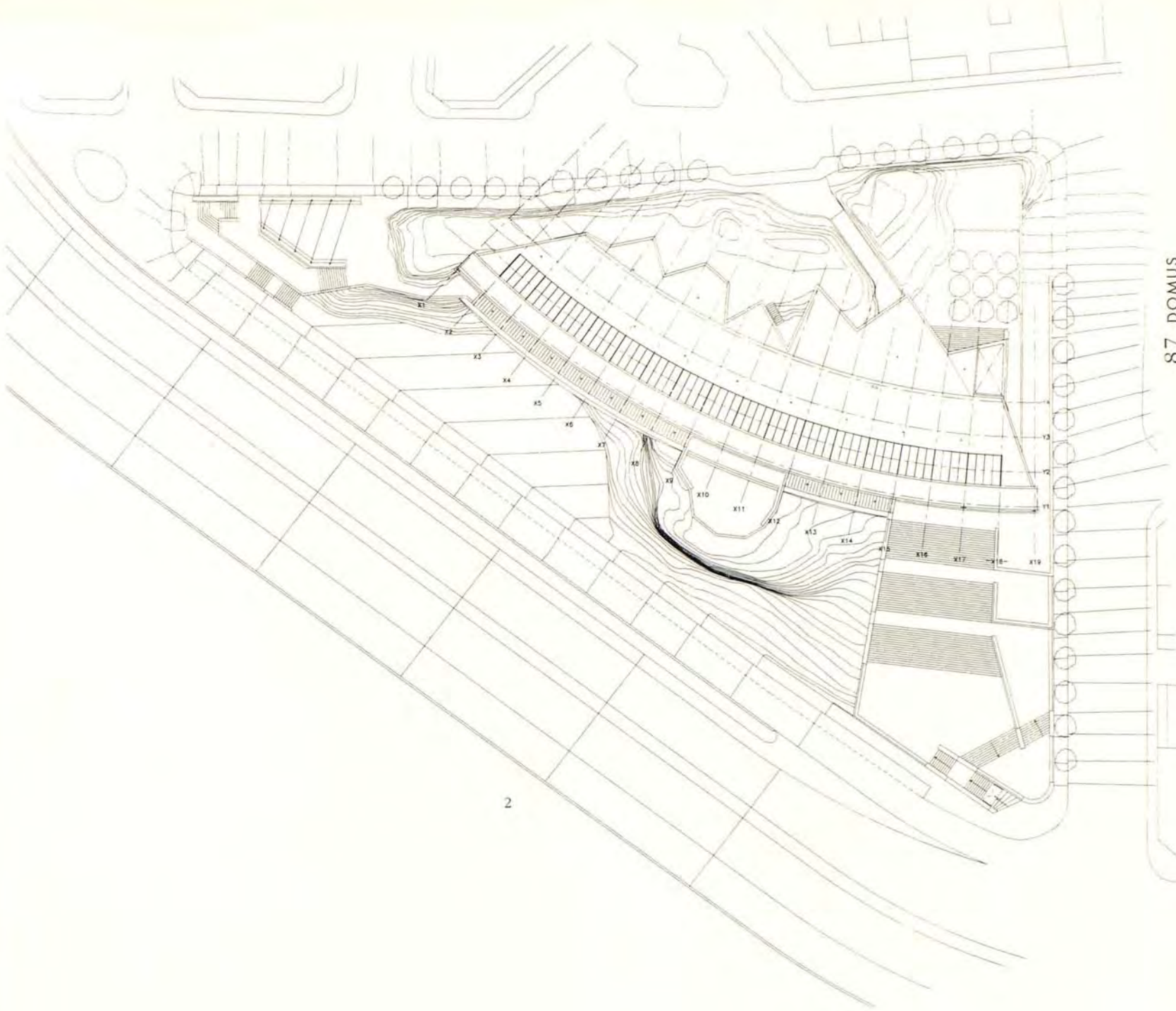
1 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI
2 FACHADA LATERAL

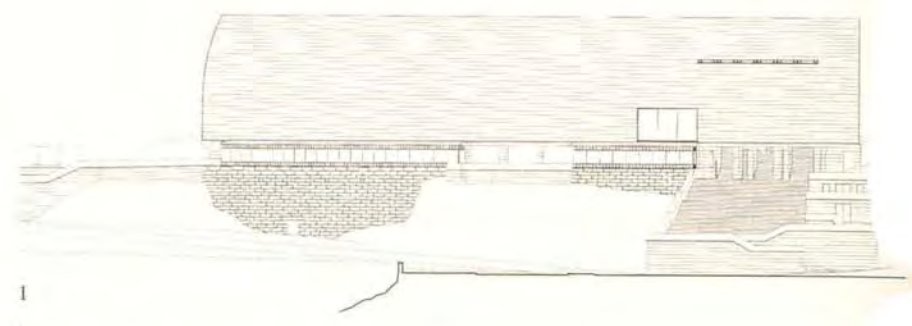




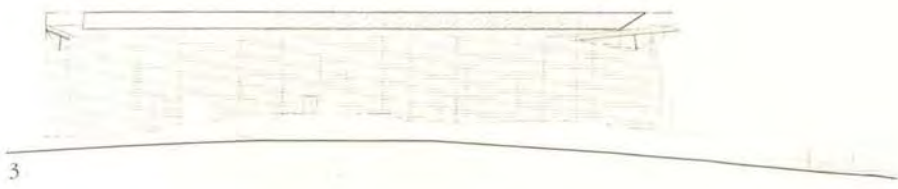
193
28
93

DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI EN SU CARNET DE VIAJE
GENERAL





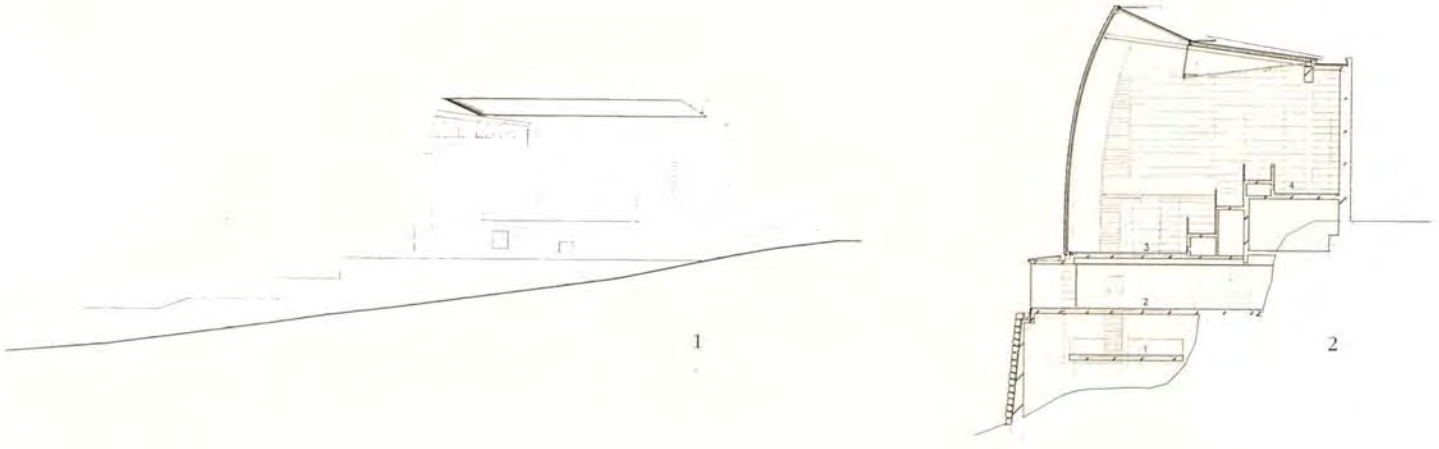
- 1 ALZADO FACHADA PRINCIPAL
- 2 FACHADA PRINCIPAL
- 3 ALZADO FACHADA ACCESO PRINCIPAL
- 4 FACHADA ACCESO PRINCIPAL



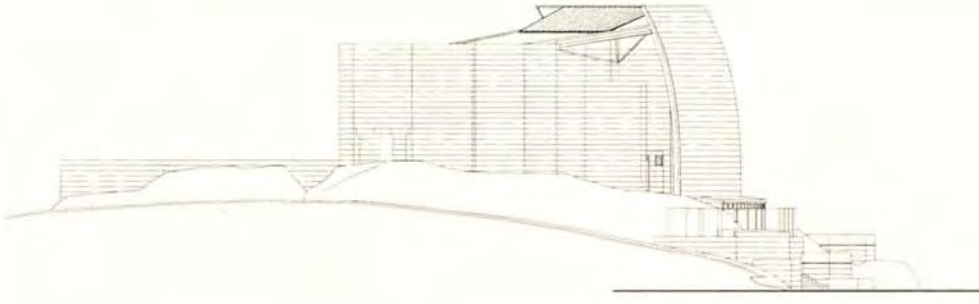
3.



4.



4

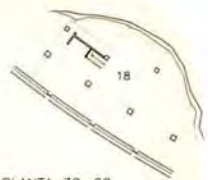


- 1 ALZADO LATERAL
- 2 SECCION ZONA EXPOSICION
- 3 FACHADA ESCALERA DE EMERGEN
- 4 ALZADO LATERAL
- 5 FACHADA PRINCIPAL CON ENS'

ORZAN

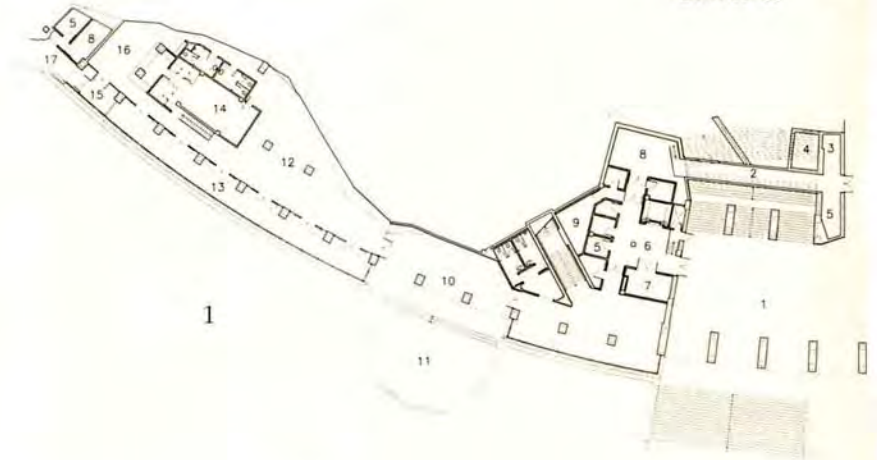


5

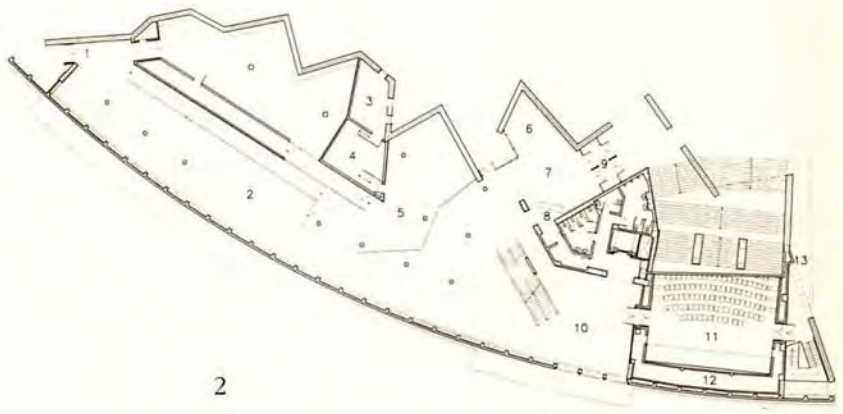


PLANTA 30-60

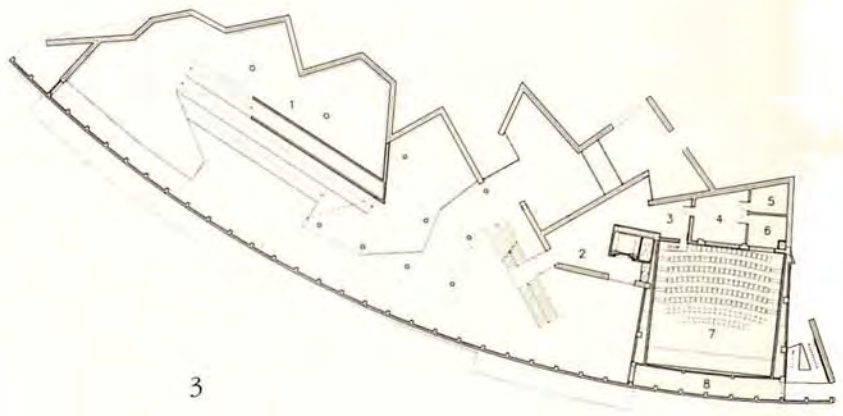
- 1. Soportal gran escalera
- 2. Túnel de instalaciones
- 3. Grupo electrógeno
- 4. Depósito de agua
- 5. Almacén
- 6. Vestibulo instalaciones
- 7. Sala electricidad
- 8. Sala de máquinas
- 9. Sala de mantenimiento
- 10. Picnic exterior
- 11. Terraza picnic
- 12. Restaurante comedor
- 13. Comedor-galería
- 14. Cocina
- 15. Vestibulo
- 16. Zona de bar
- 17. Acceso restaurante
- 18. Bodega

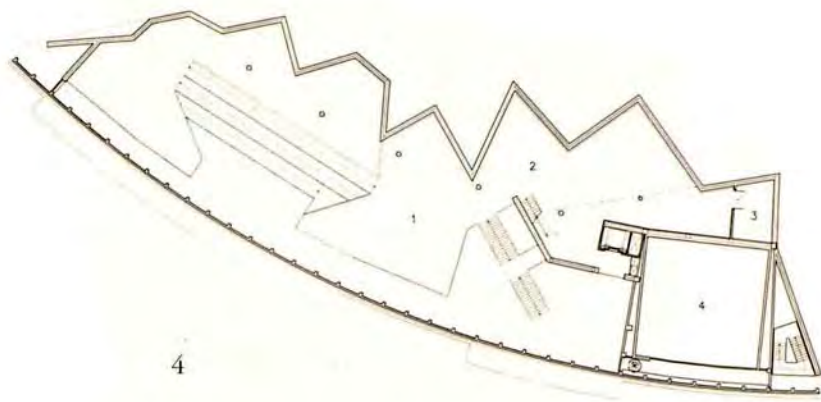


- 1. Salida de emergencia
- 2. Sala de exposiciones A
- 3. Sala de climatización
- 4. Almacén
- 5. Sala de exposiciones B
- 6. Zona de tiendas
- 7. Prevestibulo
- 8. Taquilla
- 9. Entrada principal
- 10. Vestibulo-Sala de exposiciones
- 11. Sala de actos
- 12. Almacén sala de actos
- 13. Corredor



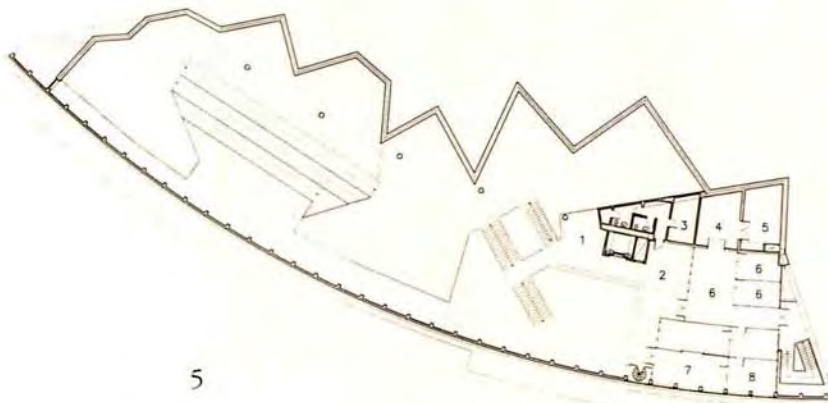
- 1. Sala de exposiciones C
- 2. Sala de audiovisual
- 3. Acceso conferenciante
- 4. Sala de proyección
- 5. Almacén
- 6. Traducción simultánea
- 7. Sala de actos
- 8. Cuarto de altavoces





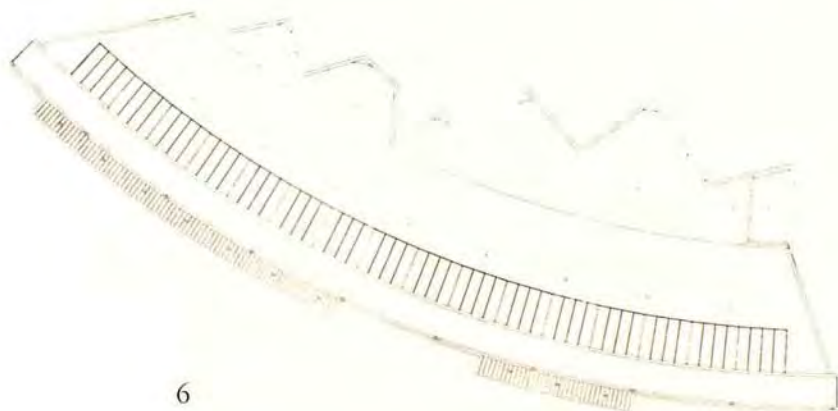
4

4.



5

- 1. Biblioteca A
- 2. Biblioteca B
- 3. Guardarropía
- 4. Almacén oficinas
- 5. Terraza instalaciones
- 6. Zona de oficinas
- 7. Aula
- 8. Despacho director

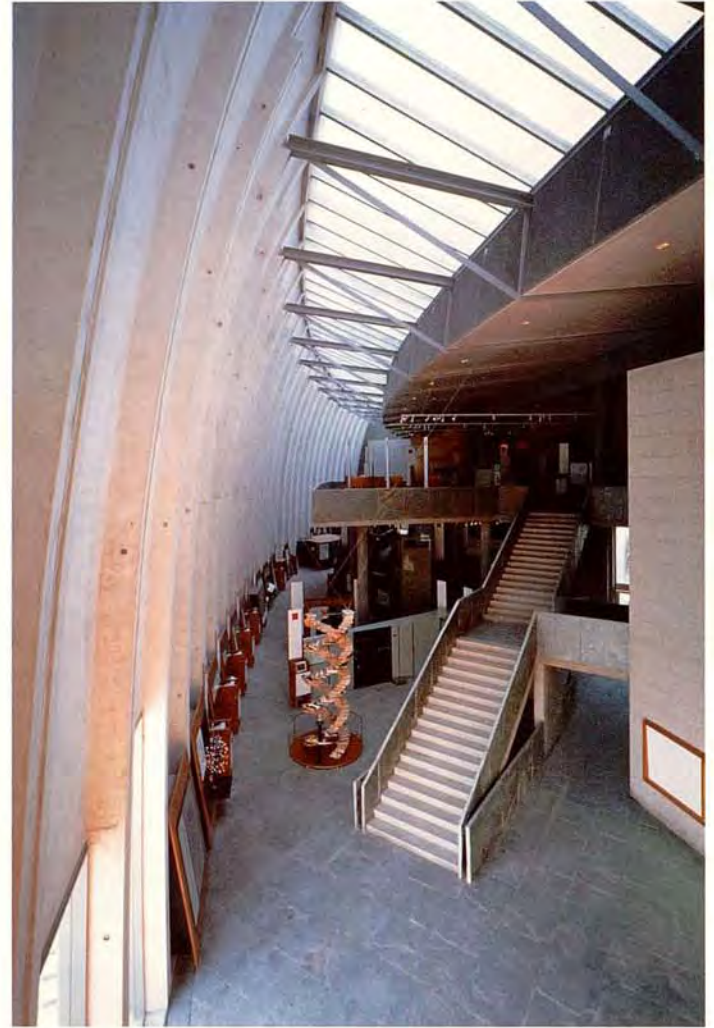


6

- 1 PLANTA NIVEL +33.60
- 2 PLANTA NIVEL +37.20
- 3 PLANTA NIVEL +40.05
- 4 PLANTA NIVEL +43.05
- 5 PLANTA NIVEL +43.90
- 6 PLANTA CUBIERTA



1



2

- 1 ANTIGUA CANTERA
- 2 VISTA GENERAL DEL INTERIOR
- 3 SALA DE EXPOSICIONES
- 4 ZONA DE OFICINAS
- 5 DESPACHO DEL DIRECTOR



3
4 y 5







Ningún lugar en lugar de otro

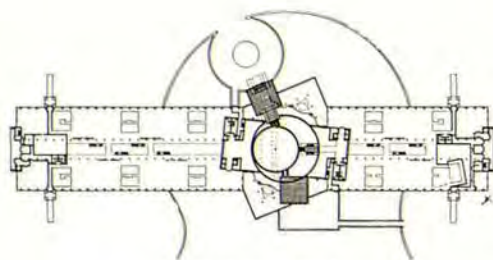
Daniel Libeskind

Entre todos los arquitectos actuales, tal vez sea Arata Isozaki el más paradójico, el que más nos impide su concreción, el más difícil de definir. Entonces, ¿qué se puede decir de sus obras, sus ideas y sus intuiciones? ¿Es un reincidente neomodernista (como afirma Eisenman), un postmodernista (Asada), o un de-modernista "renacido" (como dice Koolhaas)? Me gustaría ofrecer una indecisa respuesta a ese acertijo. Arata Isozaki es todo esto ¡y más! Es consecuentemente inconsecuente, inconsecuentemente consecuente, subversivamente inconsecuente, y brillantemente consecuente. Todas estas contradicciones se

reúnen como estrellas en su órbita generosa, o como una luz, cuyo origen está determinado por un choque, y cuyas consecuencias finales están aún por llegar. Su trabajo ha ganado fuerza en medio de estas revueltas revolucionarias, y se ha dirigido hacia la aceleración de la tecnología, el espíritu y el polvo. Arata Isozaki muestra la arquitectura como una disciplina que se está alejando del movimiento que la empujaba, una generación constructiva de las estructuras desmontables. Practica un arte que se define por su resistencia a los metafísicos; es decir, al lenguaje, a la subjetividad, a las cosas, a la naturaleza.

Su problemática, a la cual me refiero, es una aporía no-teórica pero metafísica o, tal vez, es la indecisión del deseo codificándose, y segregando la palabra arquitectura en el proceso. Arata Isozaki suelta y desplaza la forma de dependencia que nos daría algo a lo que agarrarnos. Abandona el terreno seguro necesario para llegar a una comprensión (proyectando hacia el futuro), o para darlo por terminado. Existe una solidez irónica, una hipérbole ascética en su actitud: confianza en la evasión, suspensión de la fatalidad, moratoria sobre el destino que él entiende como una celebración de lo que se definía como arquitectura y que en el futuro no tendrá nombre.

Actualmente está bien entendido que el lenguaje y la arquitectura mantienen una relación figurativa entre sí; es decir, el lenguaje precede y representa a la figura de la arquitectura que vuelve, a su vez, a ser una figura de una figura, un gesto de un gesto; una estructura que difiere, descentra y cubre a través de la repetición la "verdad" no-original o ficticia. Arata Isozaki toma este desvío no-original, así como la bifurcación que se produce entre arquitectura y lenguaje, y los utiliza como temas dentro de su trabajo. Es un maestro del uso de la figura no sólo como un persuasivo poder de la producción, sino como el privilegiado campo de batalla sobre el que es llevado a cabo e intensificado el conflicto civilizado y espiritual, sin resolución de la forma o la cultura. Sus obras son



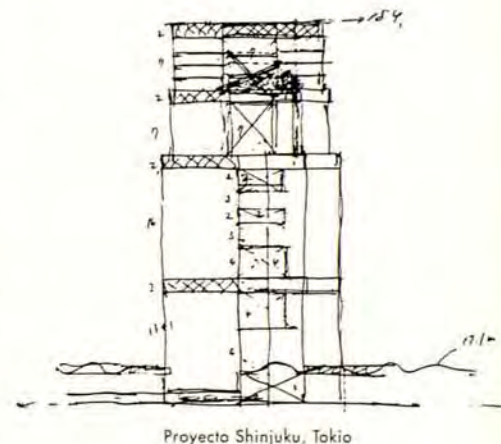
Team Disney, Orlando

enigmáticas y fascinantes porque han sido creadas por un virtuoso sin igual en el ejercicio de su tarea.

La arquitectura y la ciudad desempeñan una misión, que las libera de metas, como si hubieran sido marcadas por la historia sin ningún origen ni fin. La implicación de la historia en este mito, del cual no se puede redimir a la arquitectura, sólomente es reductible a un lenguaje narrativo como apoteosis del caos político. Además, la indecisa base arquitectónica de Isozaki -ya sea el "ma", el espacio, el pensamiento, o la tecnosofía- funciona como una lectura alegórica de un texto que no posee ninguna autoridad establecida. La función de la arquitectura como "máximo valor" está completamente acabada frente a la práctica de la nada. Así, este "nihilismo" es la comprensión de que ningún valor es verdadero sin un sistema de producción y poder que lo mantenga en un ciclo permanente: un abismo sin fondo metafísico. No hay nada "nihilista" en el nihilismo, excepto su propio nombre.

El tema de la subjetividad es solamente otra prueba de la diversidad de poderes que disipa constantemente la energía de Isozaki para abrir espacios a otros. Esas desconexiones y brechas funcionan como metáforas, o sea, perspectivas en las que el gran tropo del mundo retrocede hacia un estado de "sin-mundo". No existe ninguna "teoría" que pueda explicar la igualdad creada por las repeticiones, que se proyectan a través de auto-rélicas; ni ninguna "práctica" que justifique las tan distintas sensibilidades que destruyen la piedra. Y además, sobre y bajo esto se desliza el estado de sin-sujeto convirtiéndose en un recet-odnum-sénopaj-onacirema-oeporue babilonio... una encarnación de fantástica heterogeneidad.

Arata Isozaki tiene muy claro el "no" de las cosas, dado que las diferencias que implica ya forman parte de ellas. Incluso, su autointerpretación es un sinónimo de la opacidad, porque la claridad de las distinciones dialécticas (como Oriente/Occidente, Ayer/Mañana, Cuadrado/Círculo) puede considerarse una pieza lógica atrapada en un tercer alógico que no se puede llegar a sintetizar. Además la imagen de elementos como fuego, agua, piedra, aire o



Proyecto Shinjuku, Tokio

dinero son desarrollados en su trabajo como una reducción, revelando así la discontinuidad entre “la realidad y su representación” como una inconsútil fórmula mental, dejando entrever la presencia de Isozaki en ambos aspectos simultáneamente. Su dominio de la alternancia, la ambigüedad o la indiferencia que surge entre las cosas, lo convierten en portavoz de las paradigmáticas oscilaciones que, pensadas a veces como ironía o dialéctica, son realmente un poder tan multivocal e indeterminable como para dañar cualquier esfuerzo en la búsqueda de un sentido univocal esencialista.

Finalmente, se puede entender la palabra “natural” como un talismán o una metáfora que evoca la visión de Isozaki sobre lo que no es, y su incredulidad hacia lo que es. Por una parte, sus proyectos son conceptuales, es decir, abstractamente metafóricos; mientras que por otra, son un proceso extensivo de mitificación, una narración de estructuras totalmente desordenadas, ilusorias e impenetrables. En ambos casos la influencia de la creencia no se puede desenredar del simbolismo apocalíptico de la ilusión. Debido a este fenómeno, los dioses y la naturaleza pueden entrar en el “mundo” de Arata Isozaki sin la necesidad de una puerta. Esta llamada a lo infundado se apoya en una creencia oscura hacia el “deseo” o la “inocencia”; como la sombra de una persona doblégándose sobre sí misma.

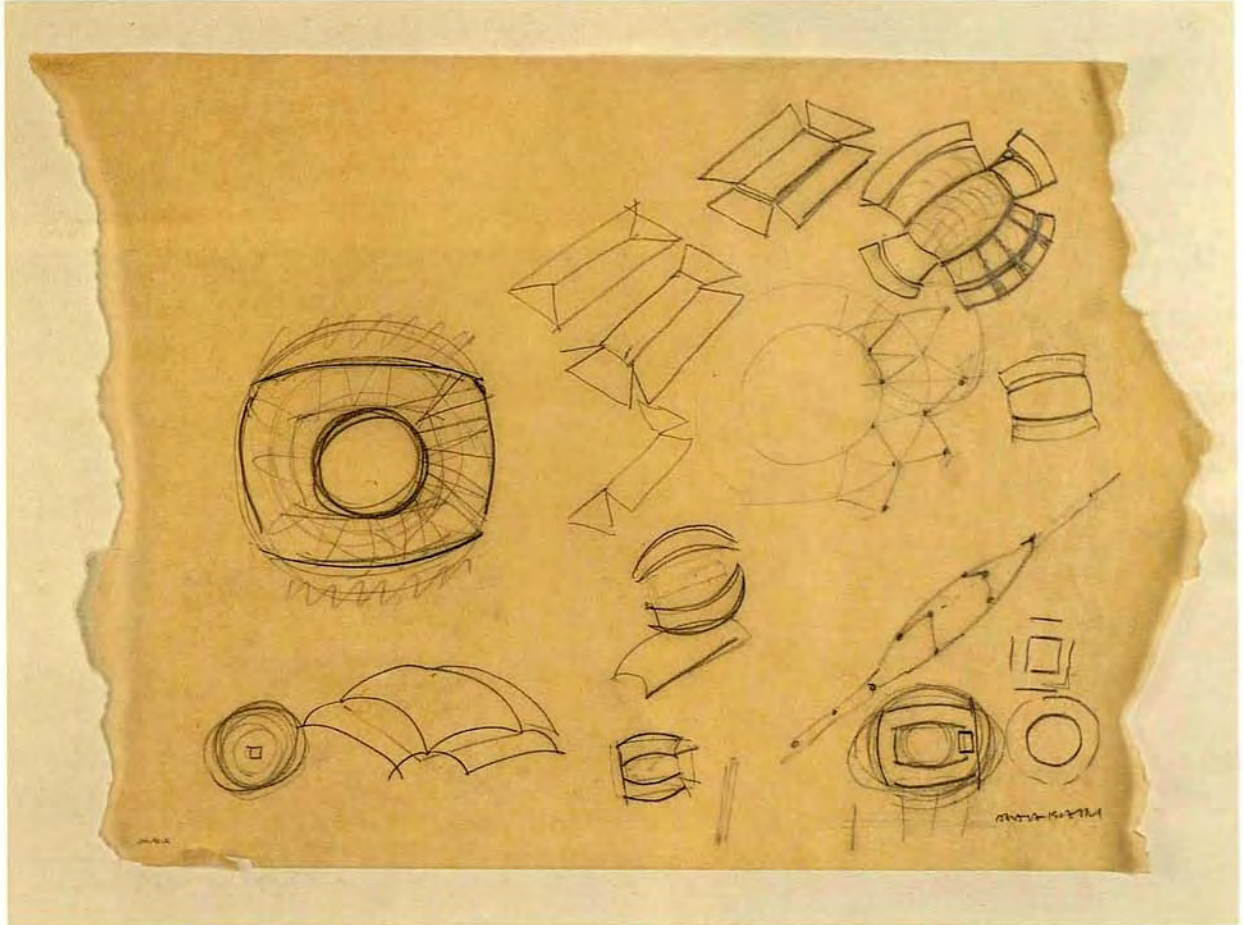
Lo que he hecho es “implicar” a Arata Isozaki en una interpretación más que “explicar” una esfinge. De esta manera he simplificado los problemas de su profundo pensamiento y de su brillante trabajo. Sus obras no son ni modernistas ni postmodernistas, ni unidas ni descoyuntadas, ni bonitas ni feas, ni orgánicas ni inorgánicas, ni nuevas ni viejas, dejándonos en un estado de emocionante incertidumbre, un estado al que Arata Isozaki se deja llevar, hacia esa X que ni es un lugar ni puede ocupar el lugar de otro.

1985 - 1990

PALAU SANT JORDI, BARCELONA

... El sistema Pantadome construye una cubierta para 17.000 personas ensamblando primero los segmentos articulados para elevarla después a su posición definitiva. Debe su nombre al patrón de Cataluña y constituye una de las principales instalaciones para los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992. La cubierta articulada incorpora tanto la iluminación como la ventilación en su sección; su silueta ondulada está cuidadosamente ajustada tomando en consideración el entorno circundante

ARQUITECTOS

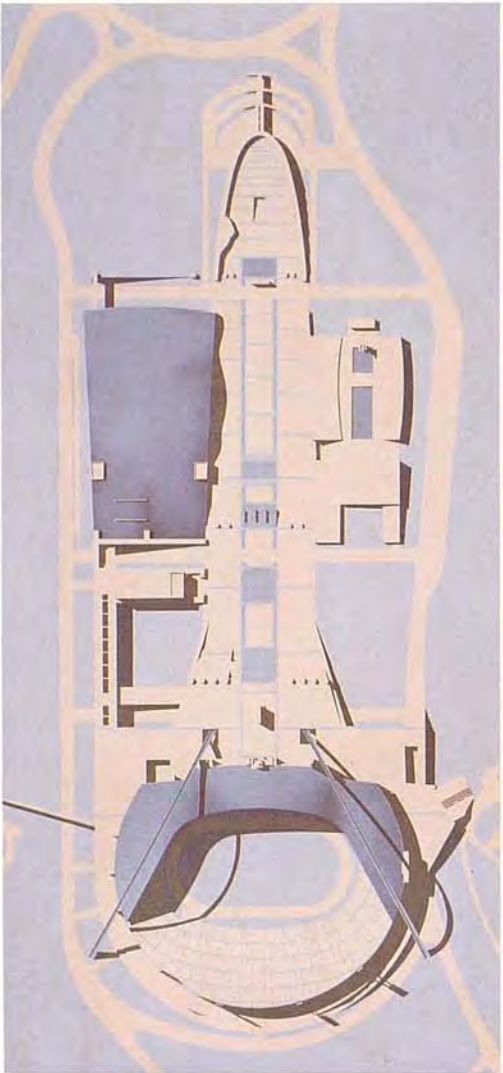


1

1 DIBUJO REALIZADO POR ARATA ISOZAKI

CONCURSO

2



1

- 1 IDEA PARA EL CONCURSO DEL ANILLO OLIMPICO
- 2 MAQUETA DEL CONCURSO
- 3 CONCURSO DEL ANILLO OLIMPICO, EJE PRINCIPAL
- 4 CONCURSO DEL ANILLO OLIMPICO, PALAU SANT JORDI
- 5 CONCURSO DEL ANILLO OLIMPICO, ESTADIO

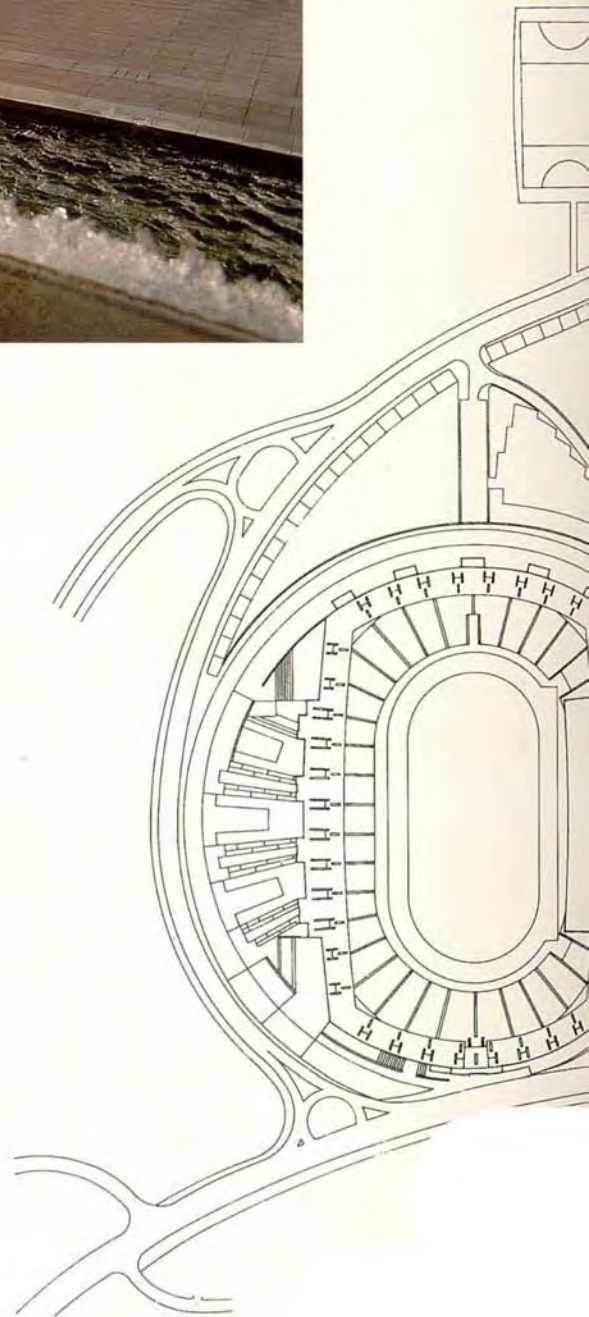


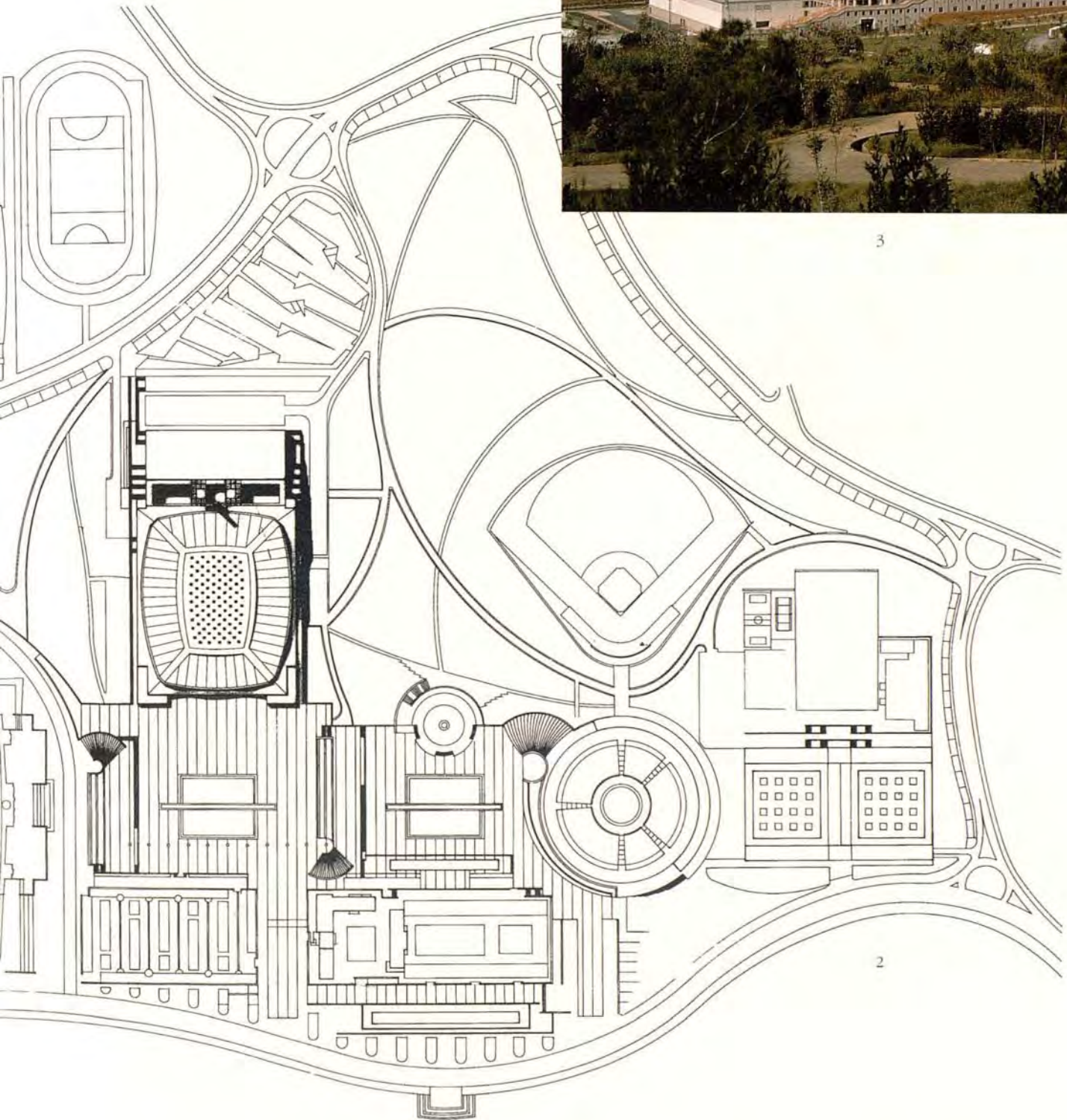
5 4 3



1

- 1 PALAU SANT JORDI
- 2 PLANTA GENERAL DEL ANILLO OLIMPICO
- 3 PALAU SANT JORDI



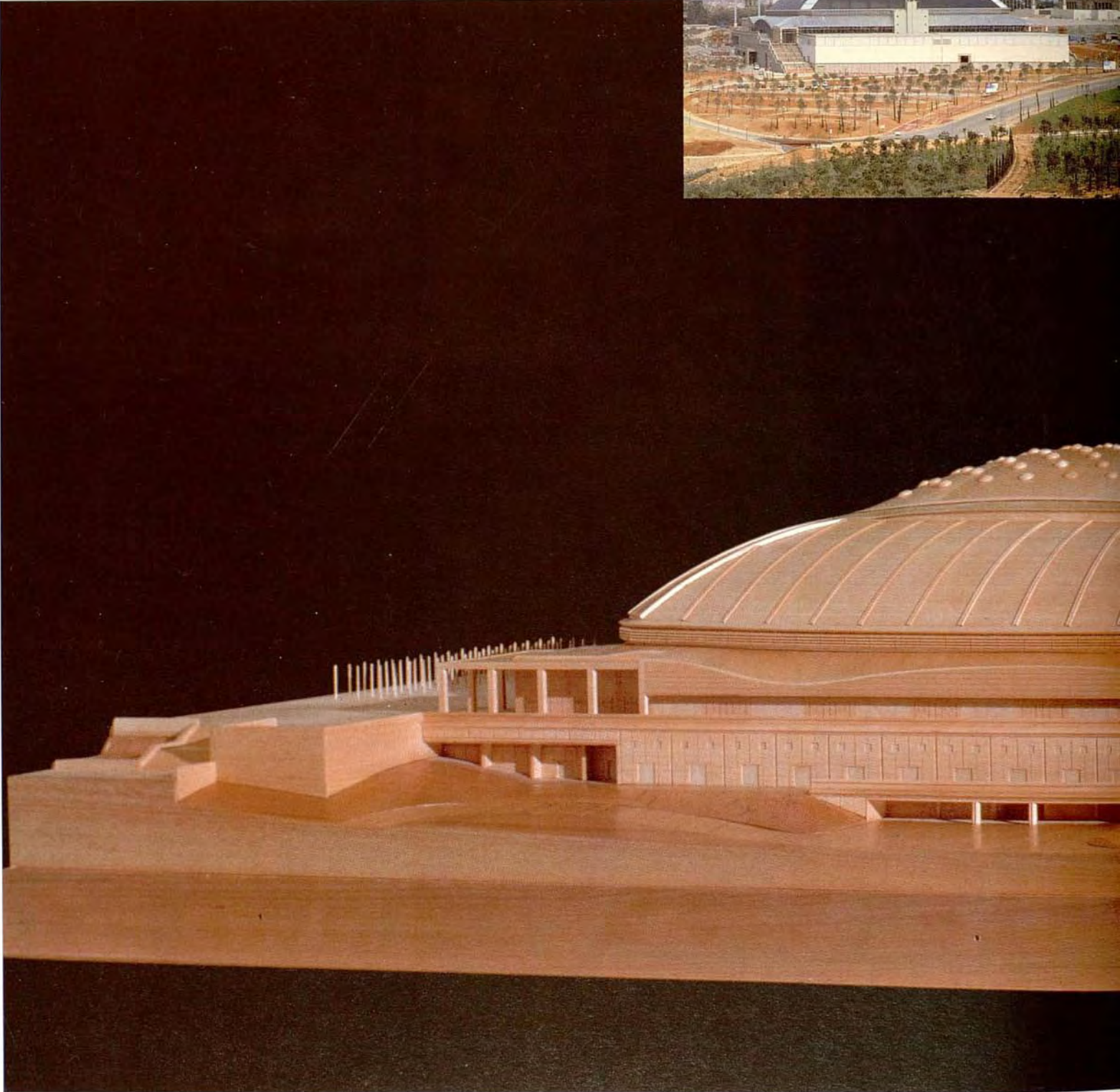


3

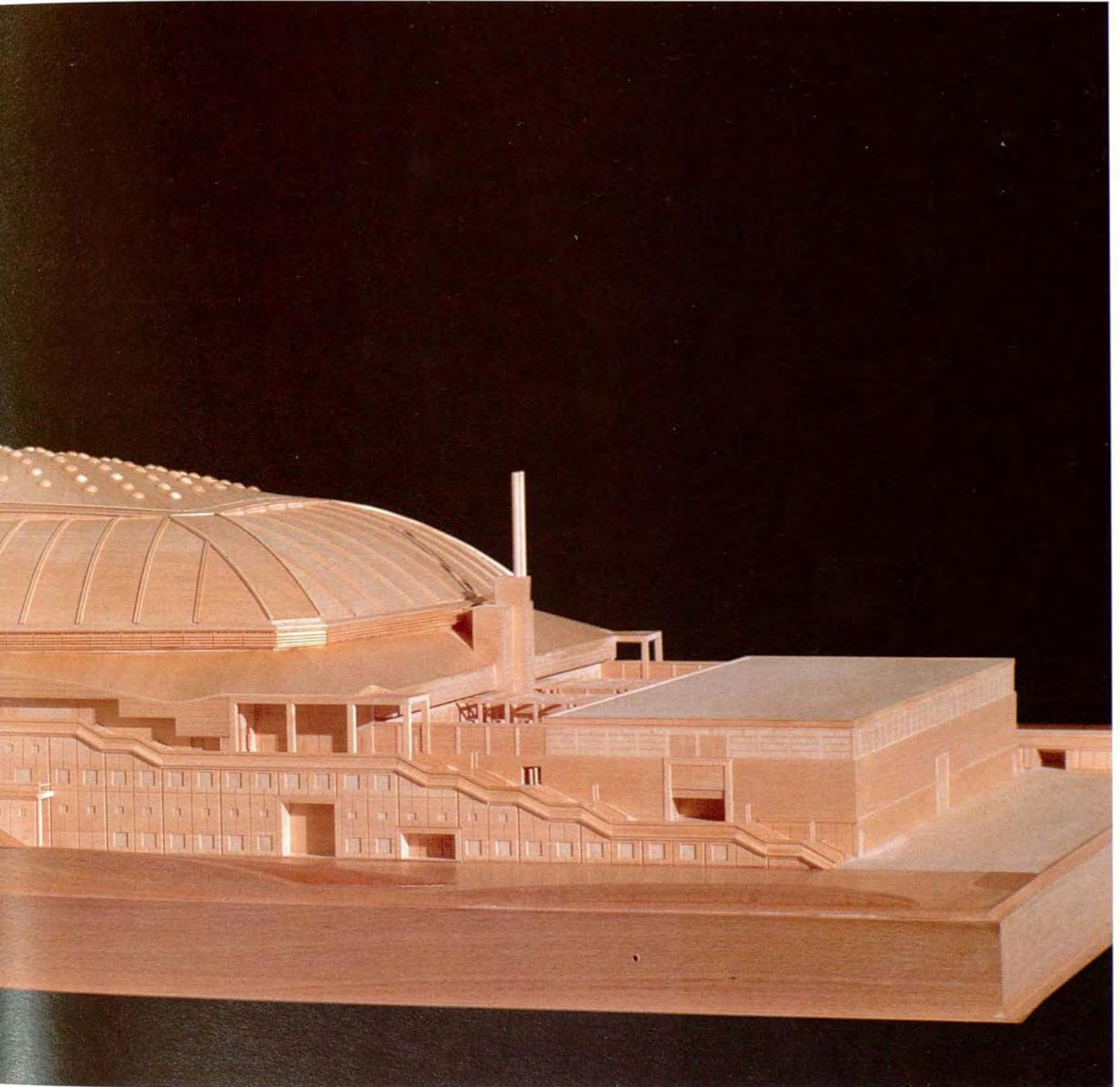
2

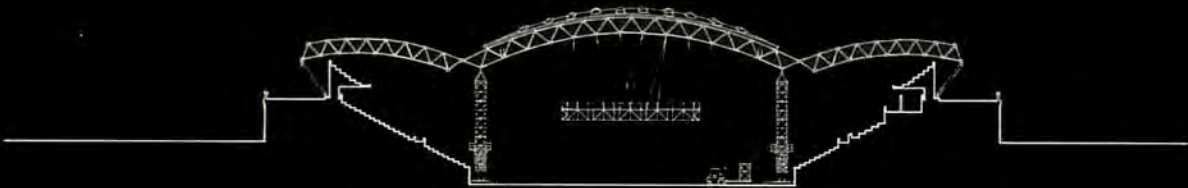
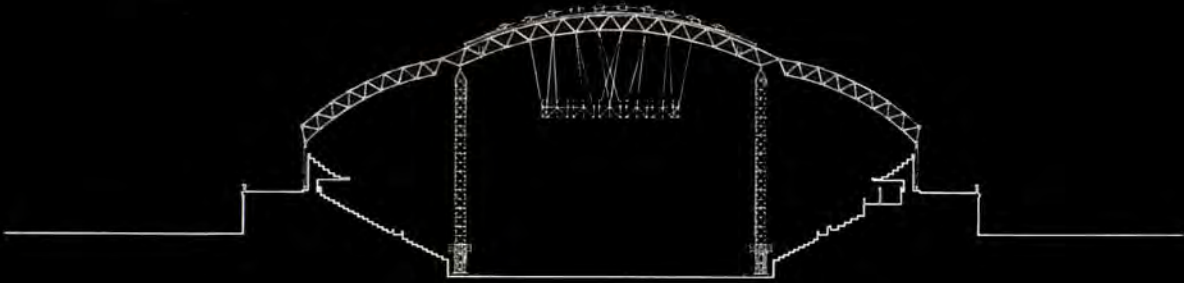
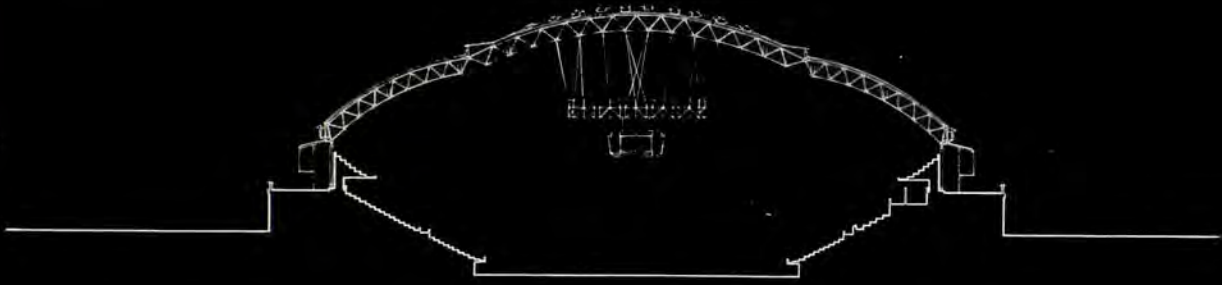
2

1



- 1 FACHADA SUR
- 2 MAQUETA PALAU SANT JORDI



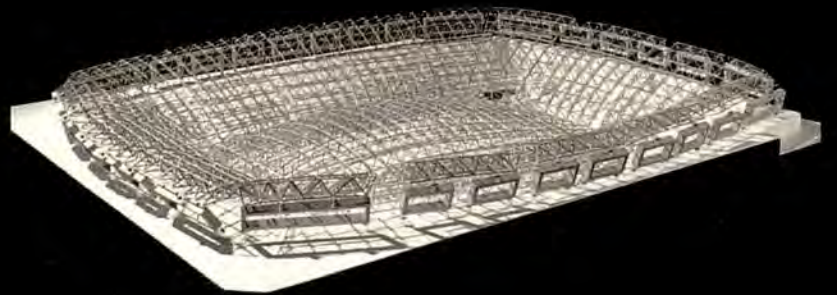
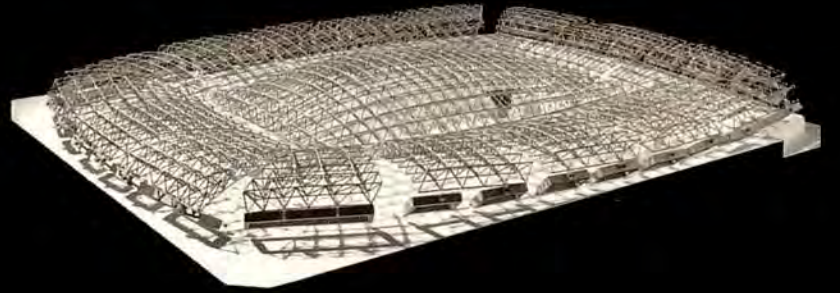
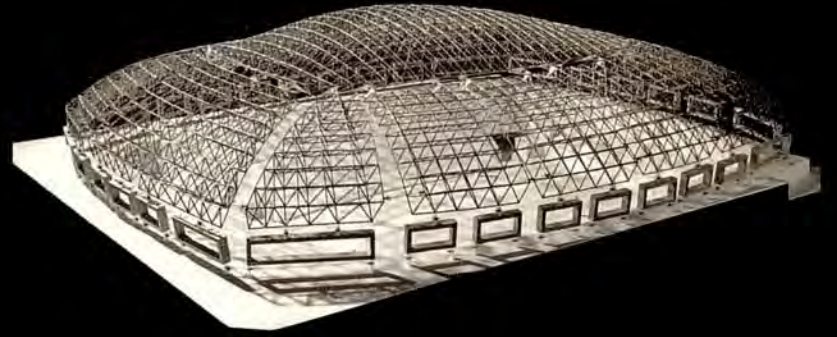




- 1 ESQUEMA DE LA IZADA "PANTADOME"
- 2 CUPULA MONTADA
- 3 INICIO DEL CUELGUE CATWALK
- 4 IZADA COMPLETADA



2
3 y 4





2



3



4

- 1 ESQUEMA DEL SISTEMA "PANTADOME"
- 2 ENSAMBLAJE DE LA CUPULA
- 3 MONTAJE DEL ACABADO
- 4 ENSAMBLAJE DE GAJOS PERIMETRALES

El diseño del Pabellón Olímpico fue determinado casi de modo automático en el momento en que decidí adoptar el sistema Pantadome para su construcción. Aun así, tuve que ir tanteando a través de ensayos y errores hasta dar con la forma apropiada, dado que el método había sido utilizado por Mamoru Kawaguchi principalmente para formas simples semiesféricas o bóvedas de cañón.

El método de seccionar la cubierta, ensamblando las secciones en el suelo, así como las dimensiones de los segmentos curvados son determinados por condicionantes tales como la disposición de los espectadores alrededor de la pista central (...)



Las secciones segmentadas están unidas por pasadores y adoptan perfiles distintos durante el proceso de elevación. En algún momento de estas series estructurales y visuales el "efecto cúpula" debía tener lugar. Localicé este punto y lo fijé como forma final. Podríamos decir que el proceso constituye una visualización de las creaciones del sistema Pantadome.

Situé en la franja en que se produce la unión (juntura) de los segmentos un lucernario, creando así una faja continua de luz. Si uno observara esta zona de cerca podría llegar a localizar los pasadores (...)

Según su localización, las superficies de la cubierta están acabadas en distintos materiales: chapas de zinc y tejas cerámicas; cada uno de los acabados enfatiza las diferencias distintivas de los espacios que se hallan debajo (...)



En la composición final, la silueta de la cubierta adquiere el efecto de "shinden-zukuri". Efecto que no busqué durante el proceso de diseño y que sin duda fue inducido por el método constructivo.

Cuando presenté mi propuesta a concurso expresé la intención de usar una estructura cúbica como atrio. La estructura cúbica original permaneció aún después de que una cubierta con la superficie libremente ondulada se transformara en una cúpula. A pesar de que la estructura cúbica es el sistema más simple y puede ser usado por cualquiera, grabé en ella mi rúbrica personal, siendo así reconocida como una composición realizada con mi propio vocabulario arquitectónico (...)

En el proceso de ensayos y errores en que trataba de determinar la silueta de la cúpula conté con los primeros bocetos realizados en el lugar para armonizar con la montaña de Montjuïc. Elegí entonces un perfil que era por un lado continuidad y por otro camuflaje entre las ondulantes colinas... como si la propia cúpula pudiera tener dimensiones considerables más allá

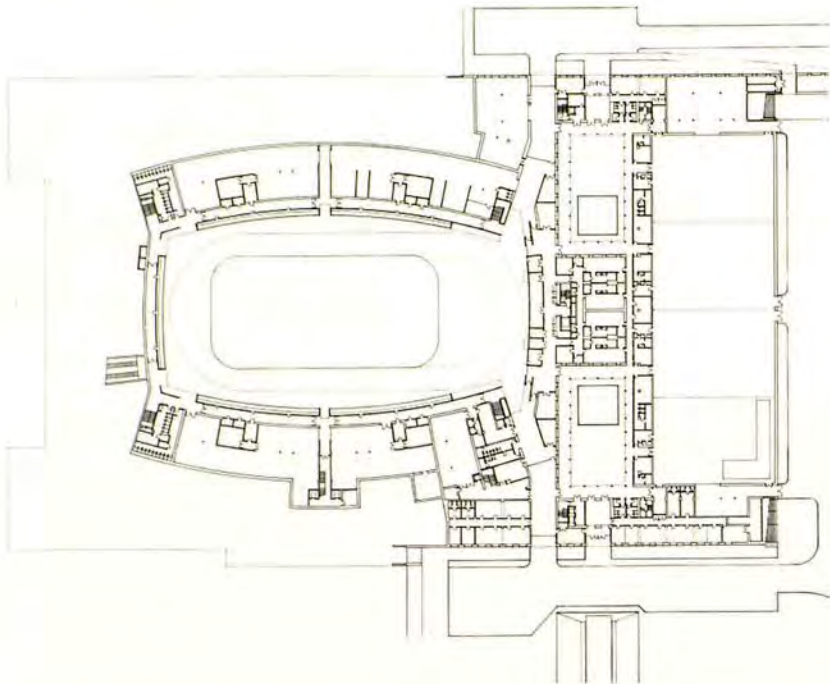


de lo meramente mensurable... La cúpula produce un fuerte contraste con los pináculos de la Sagrada Familia y el Museo de Arte de Cataluña.

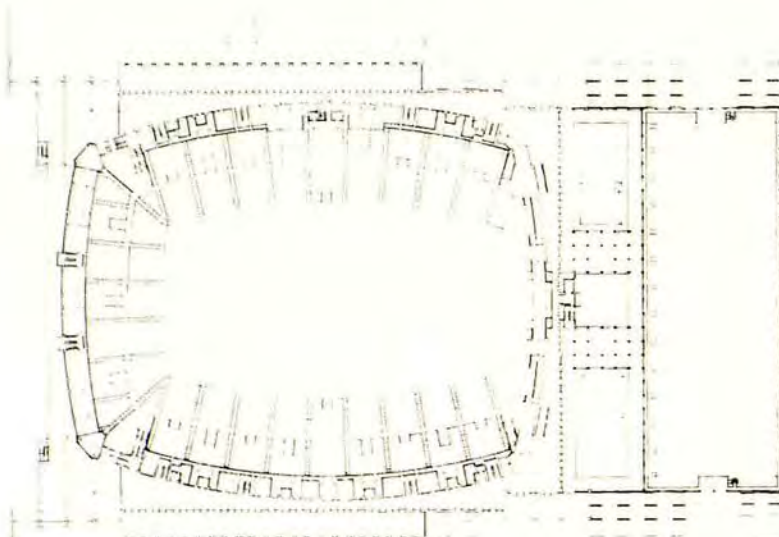
Desde una mirada retrospectiva, la estructura, el método constructivo, el sistema de climatización y otros factores ajenos se convirtieron en los múltiples determinantes y referencias para evaluar esos esbozos tempranos y llegar, con el tiempo, a la forma final del pabellón.

ARQUITECTURA

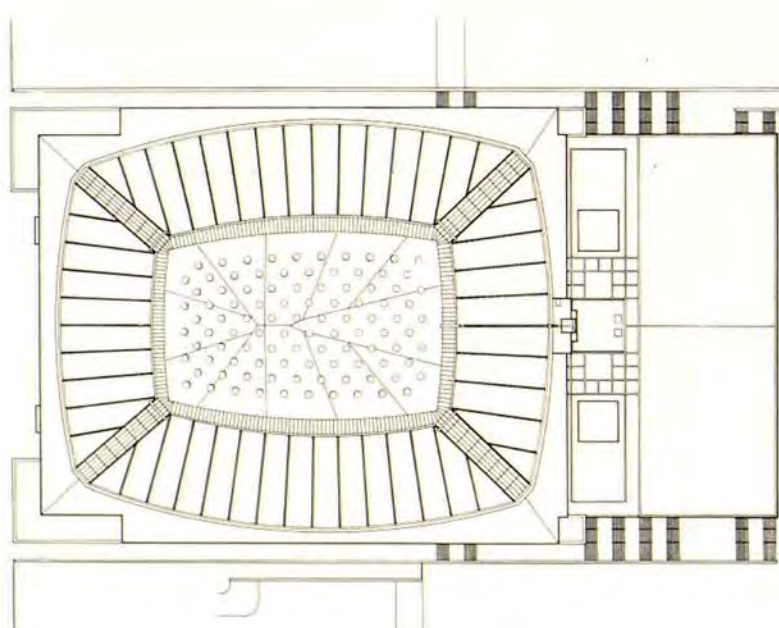
1



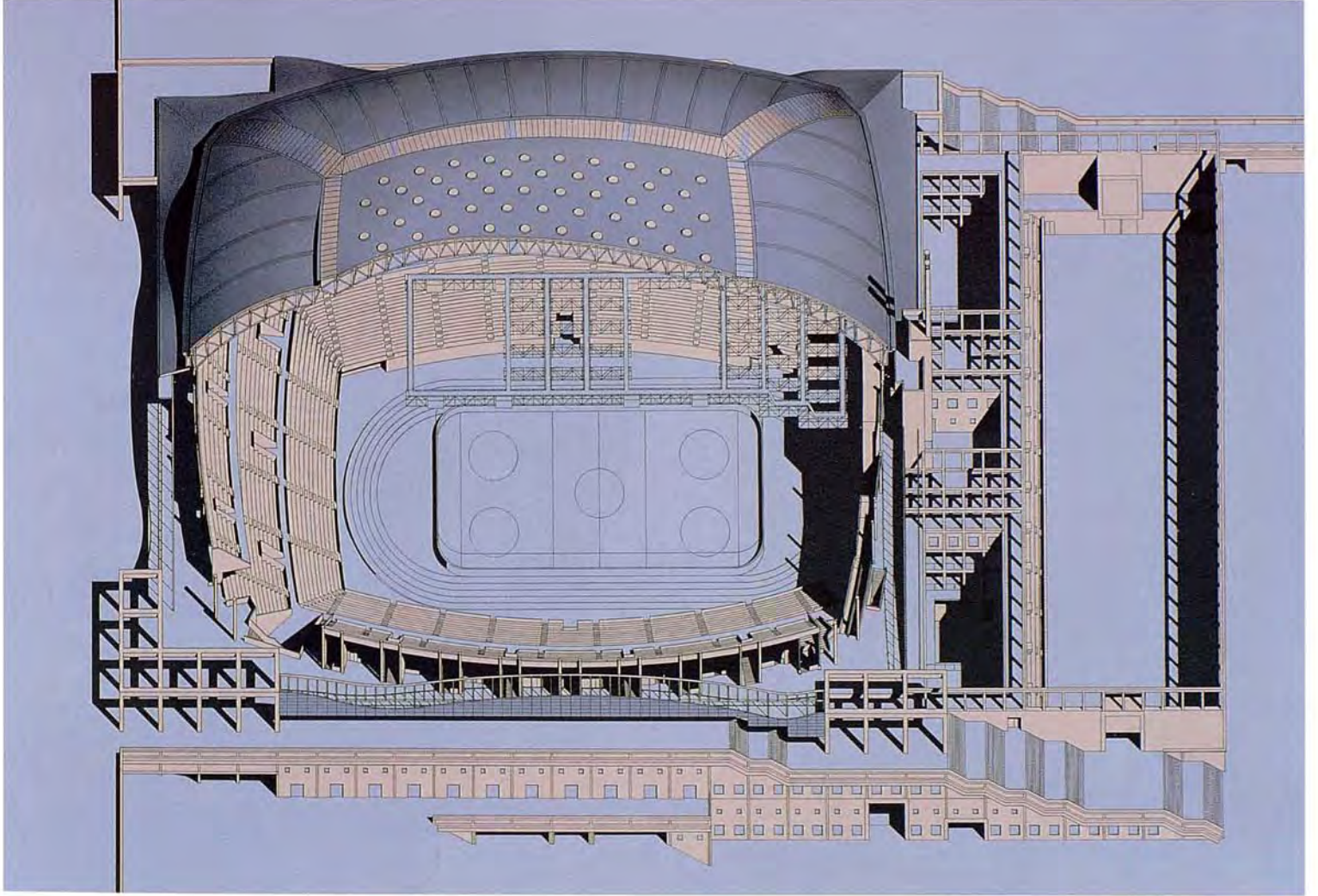
2



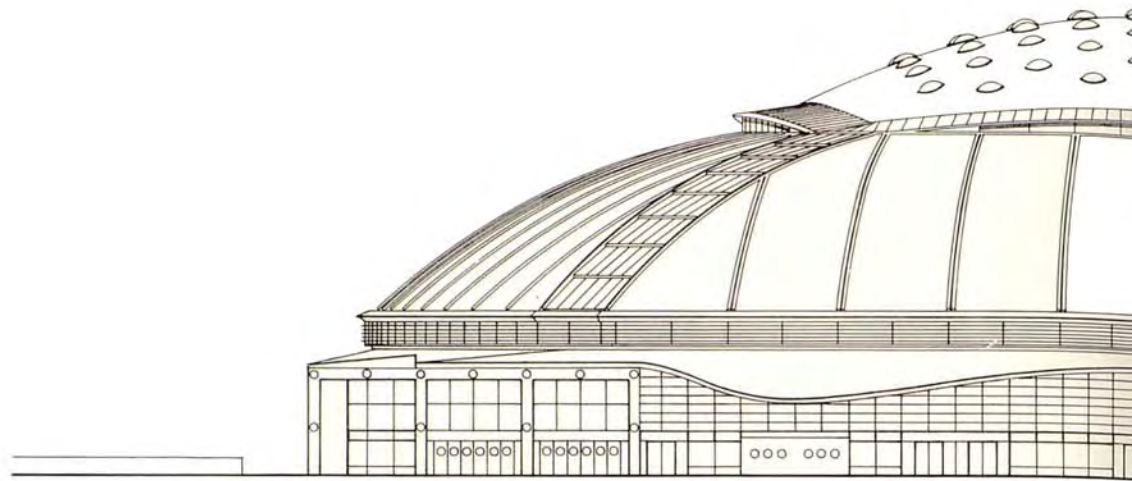
3



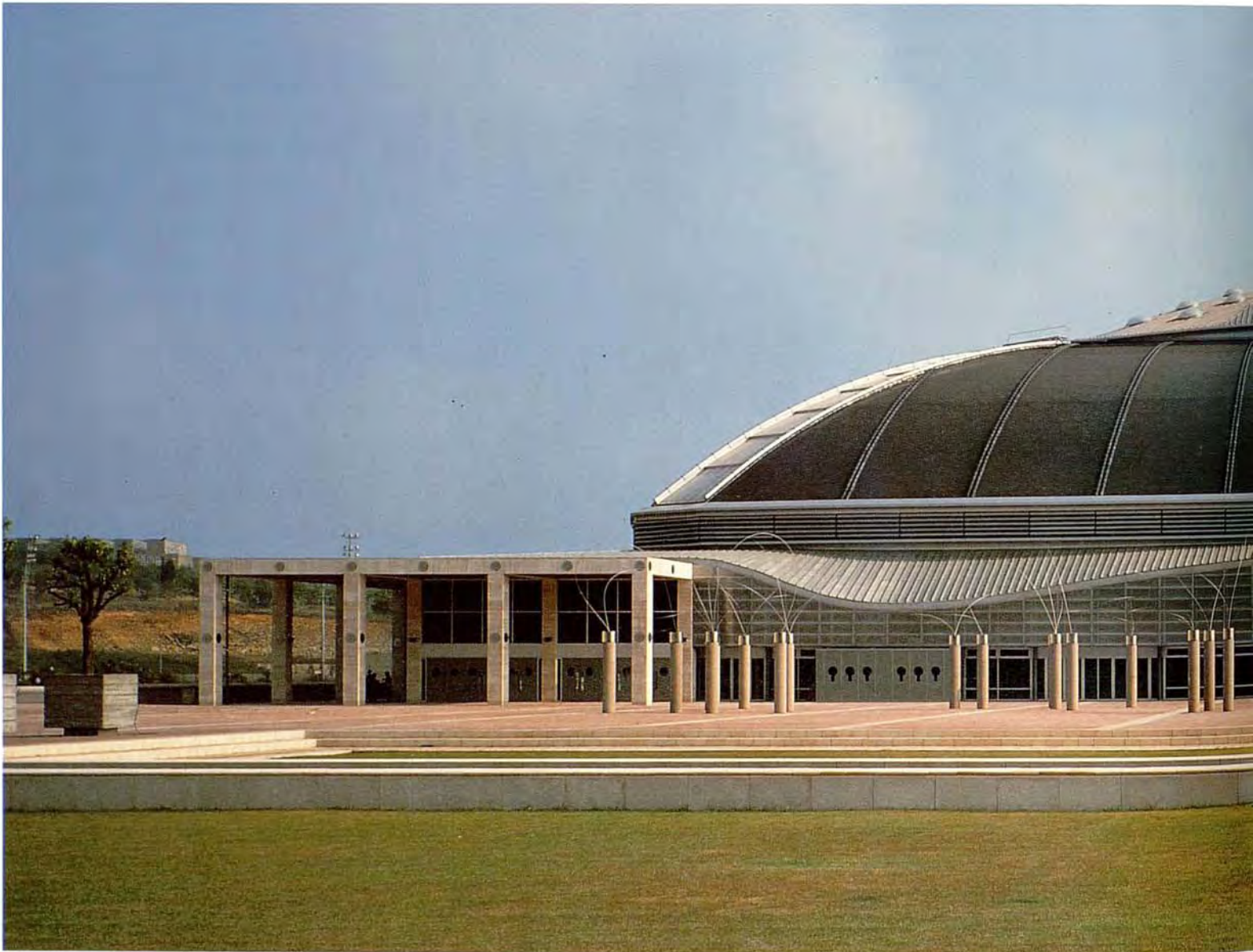
- 1. Pista principal
- 2. Acceso público
- 3. Pabellón polivalente
- 4. Núcleo de instalación
- 5. Acceso pista
- 6. Gradas principales
- 7. Cúpula
- 8. Cubierta perimetral
- 9. Cubierta baja
- 10. Cubierta pabellón polivalente



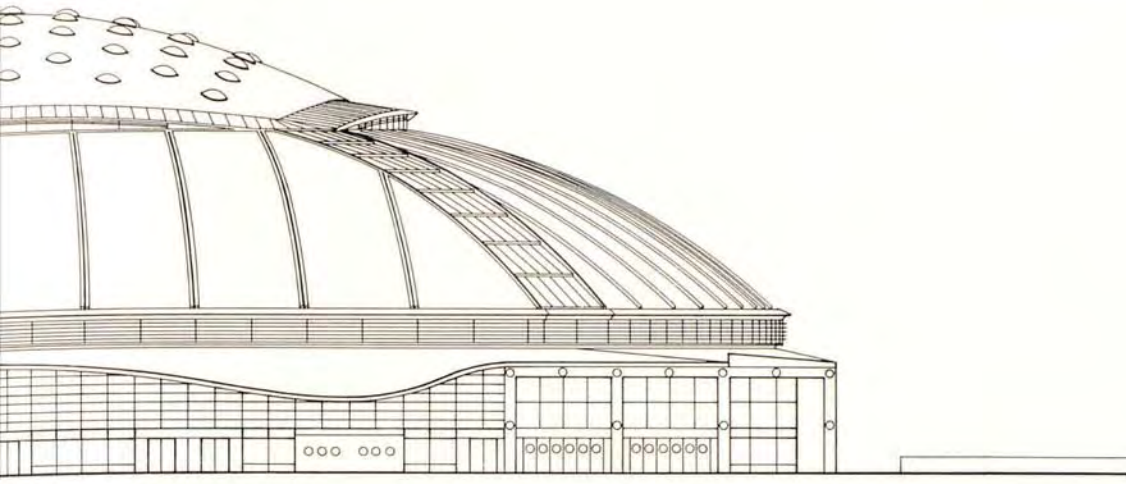
- 1 PLANTA NIVEL PISTA
- 2 PLANTA NIVEL GRADA
- 3 PLANTA NIVEL CUBIERTA
- 4 AXONOMETRIA SECCIONADA



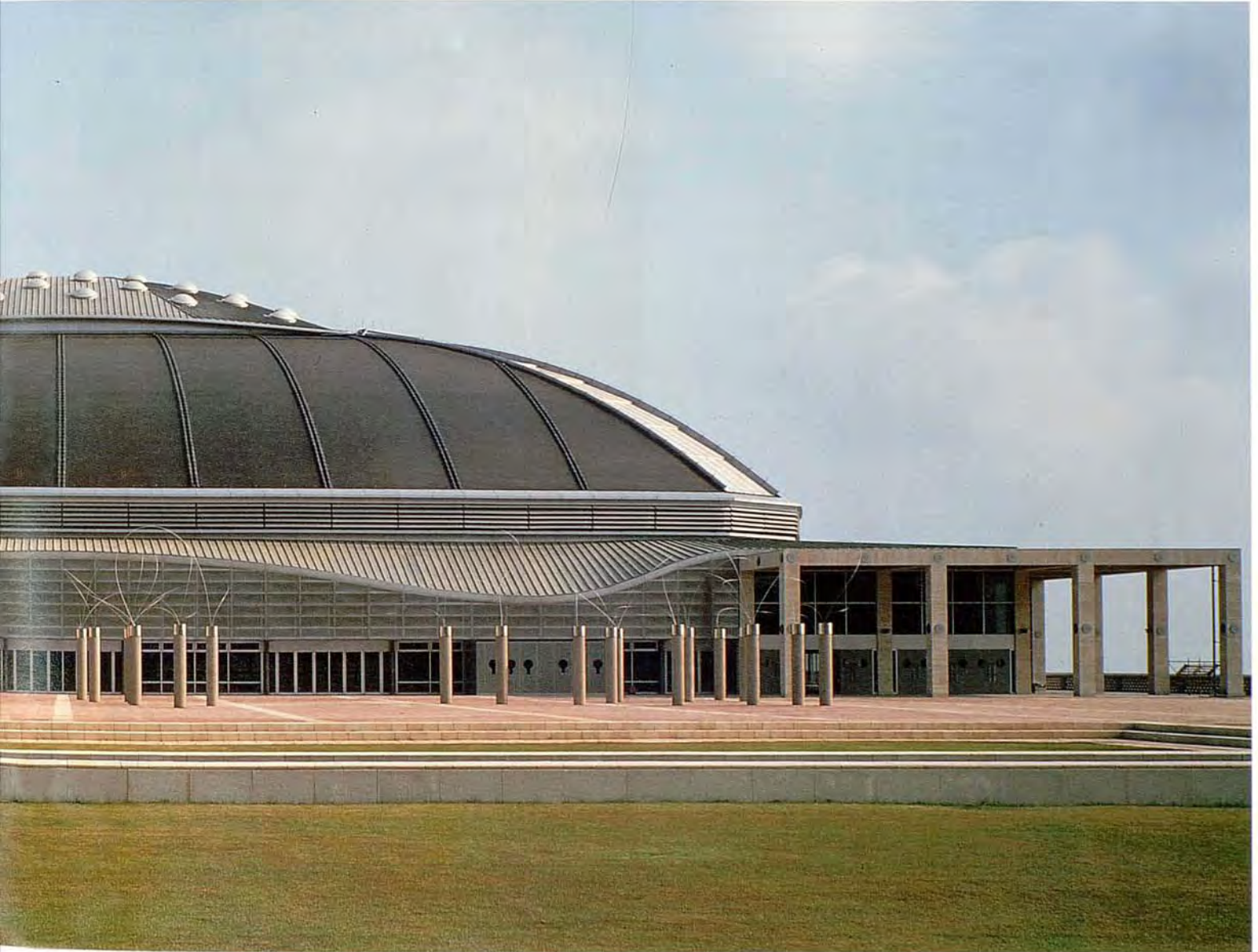
1

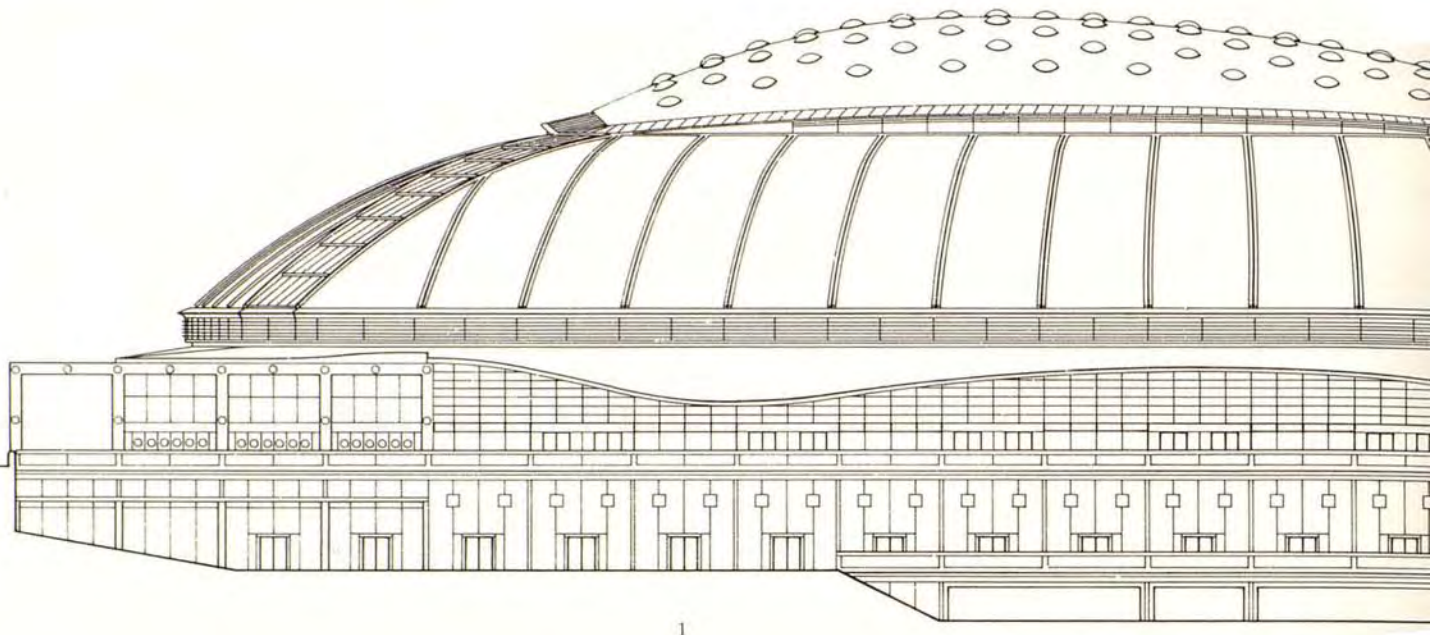


2

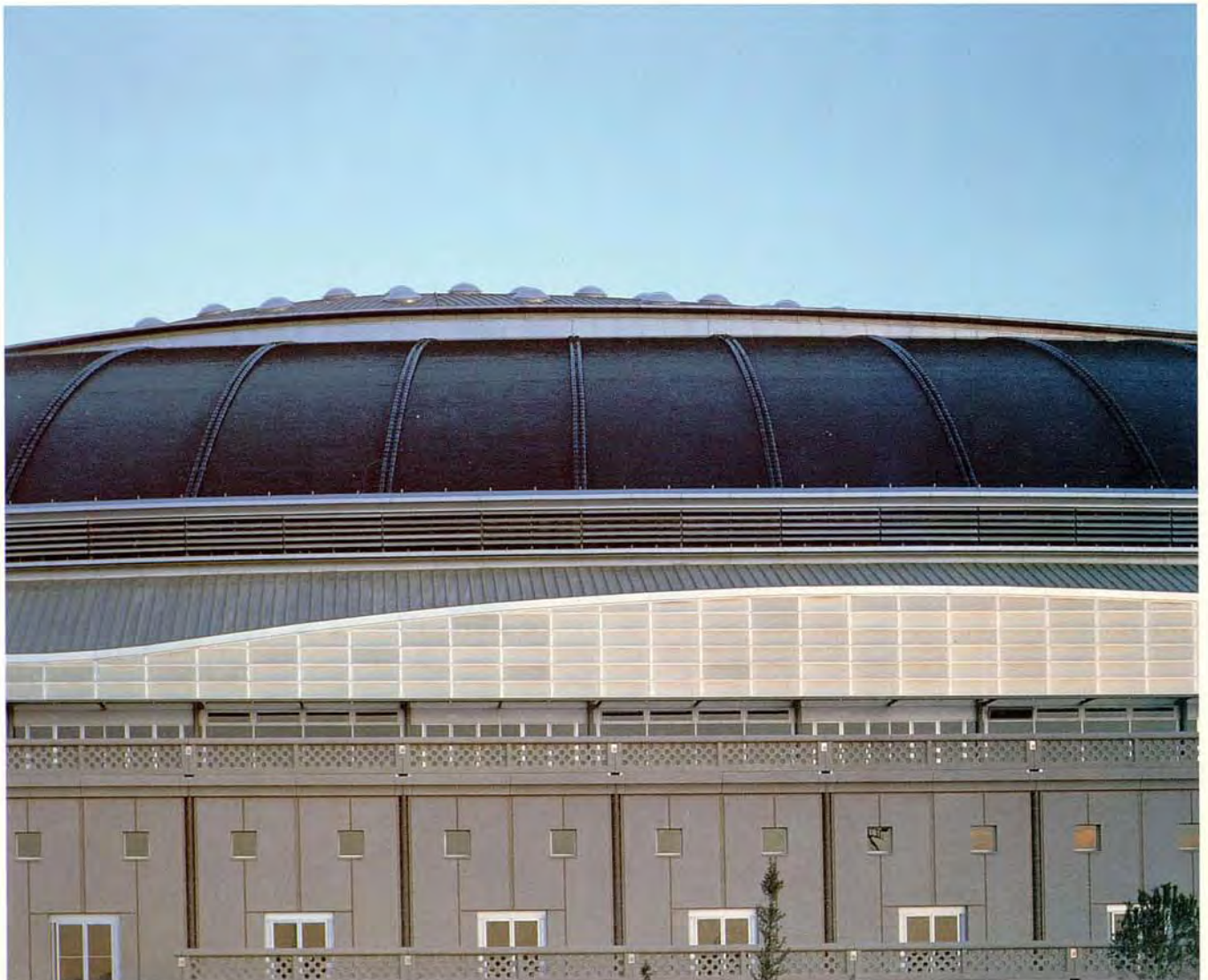


1 ALZADO FACHADA NORTE
2 FACHADA NORTE, ACCESO PRINCIPAL

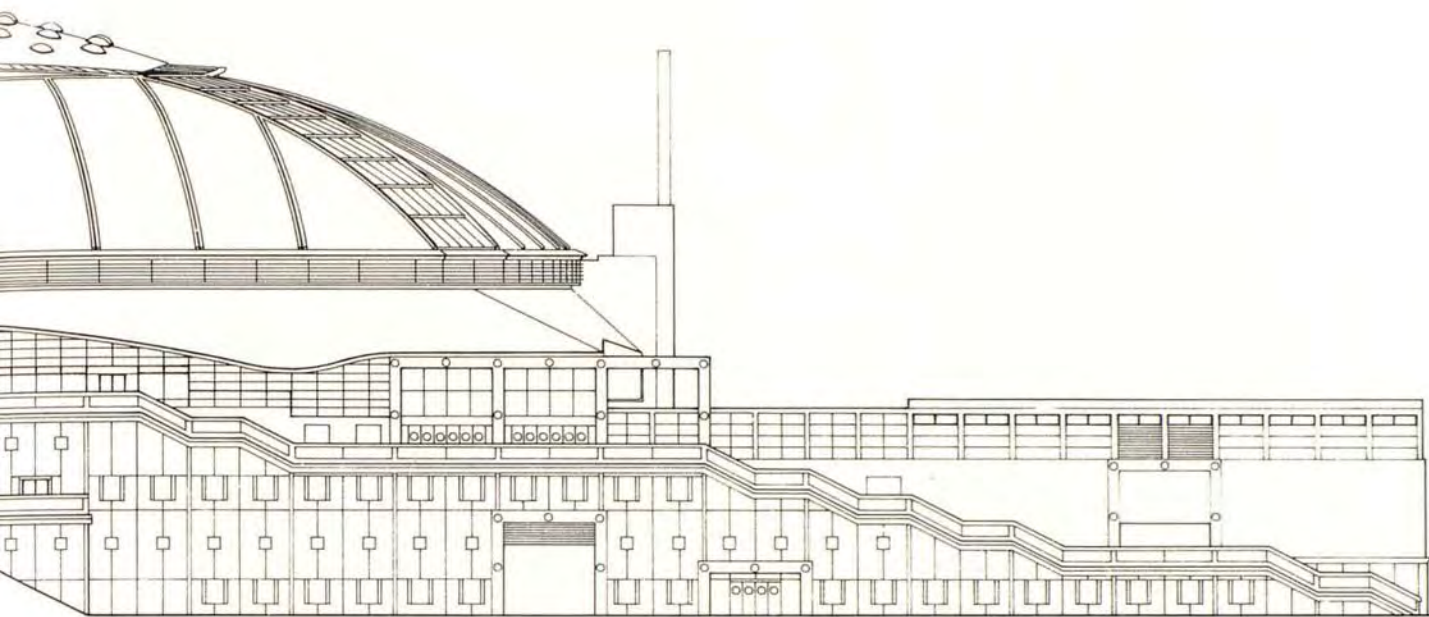




1



2

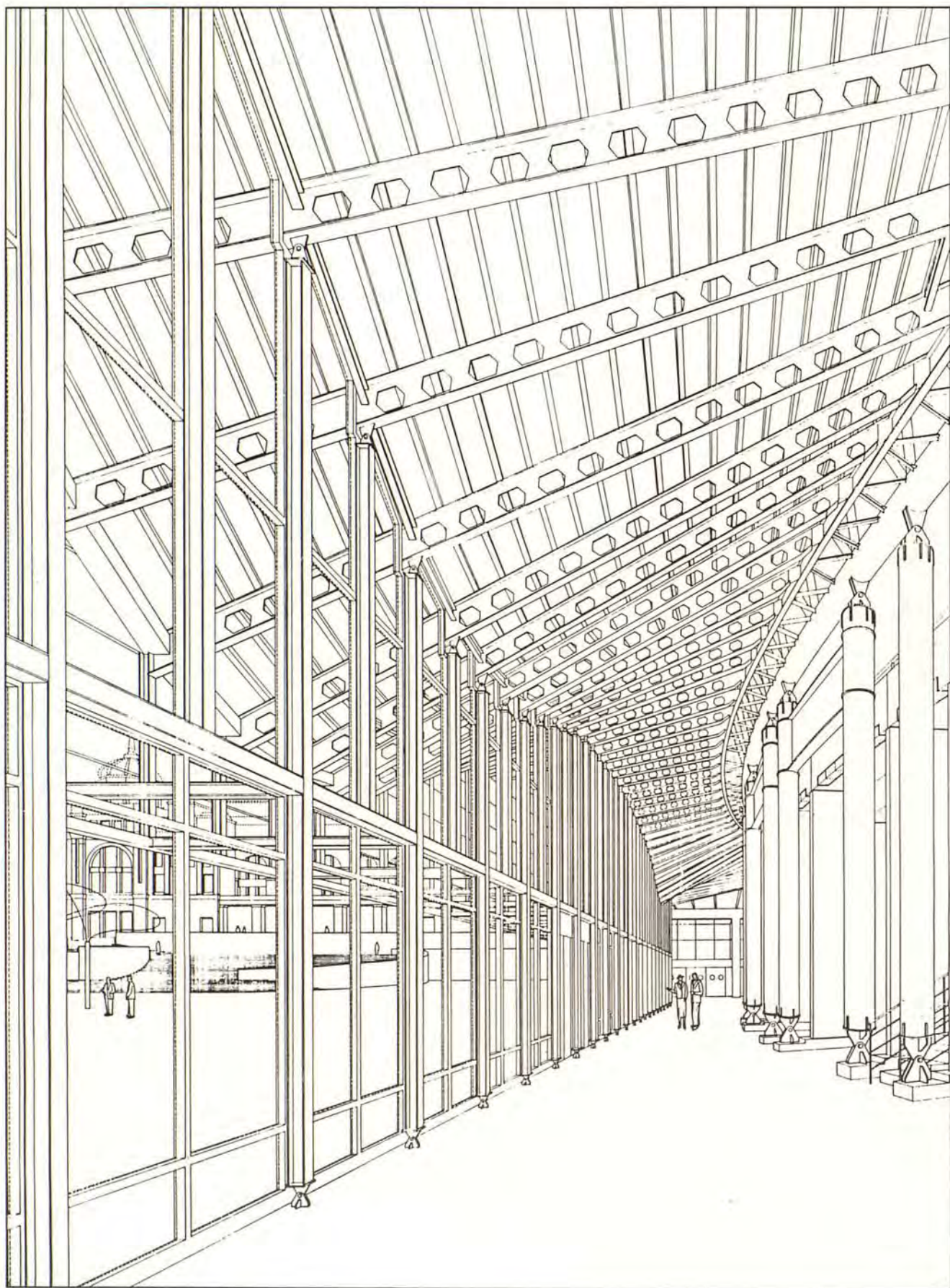


3



4

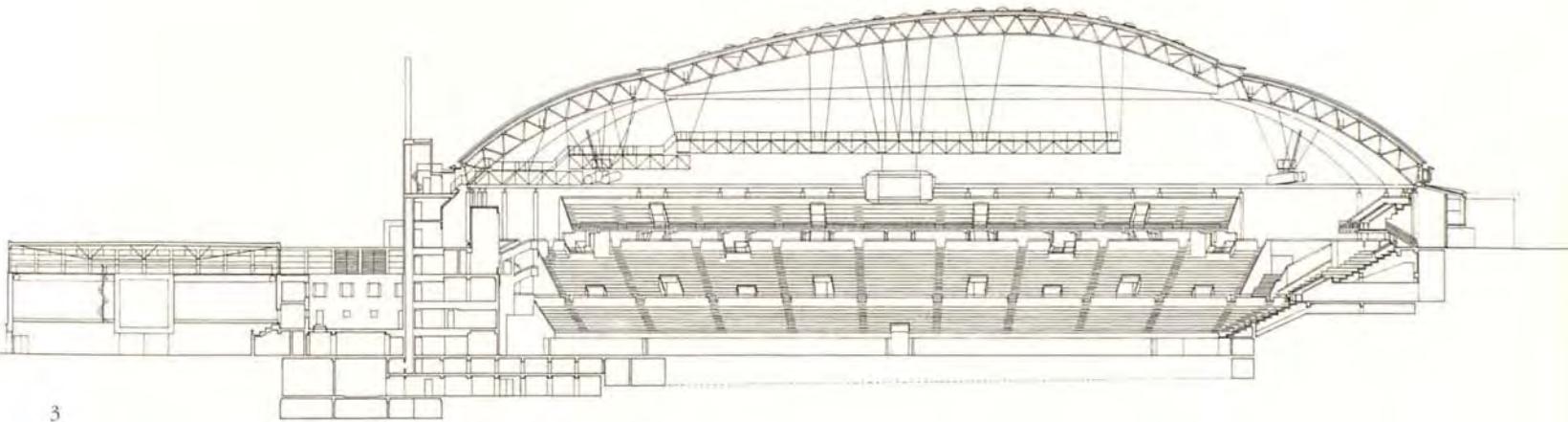
- 1 ALZADO FACHADA OESTE
- 2 DETALLE DE LA FACHADA OESTE
- 3 ESCALINATA DE ACCESO DEL PUBLICO AL PABELLON POLIVALENTE
- 4 DETALLE DE LA FACHADA OESTE





- 1 PERSPECTIVA VESTIBULO
- 2 MAQUETA DE ESTUDIO ESCALA 1:50
- 3 SECCION LONGITUDINAL

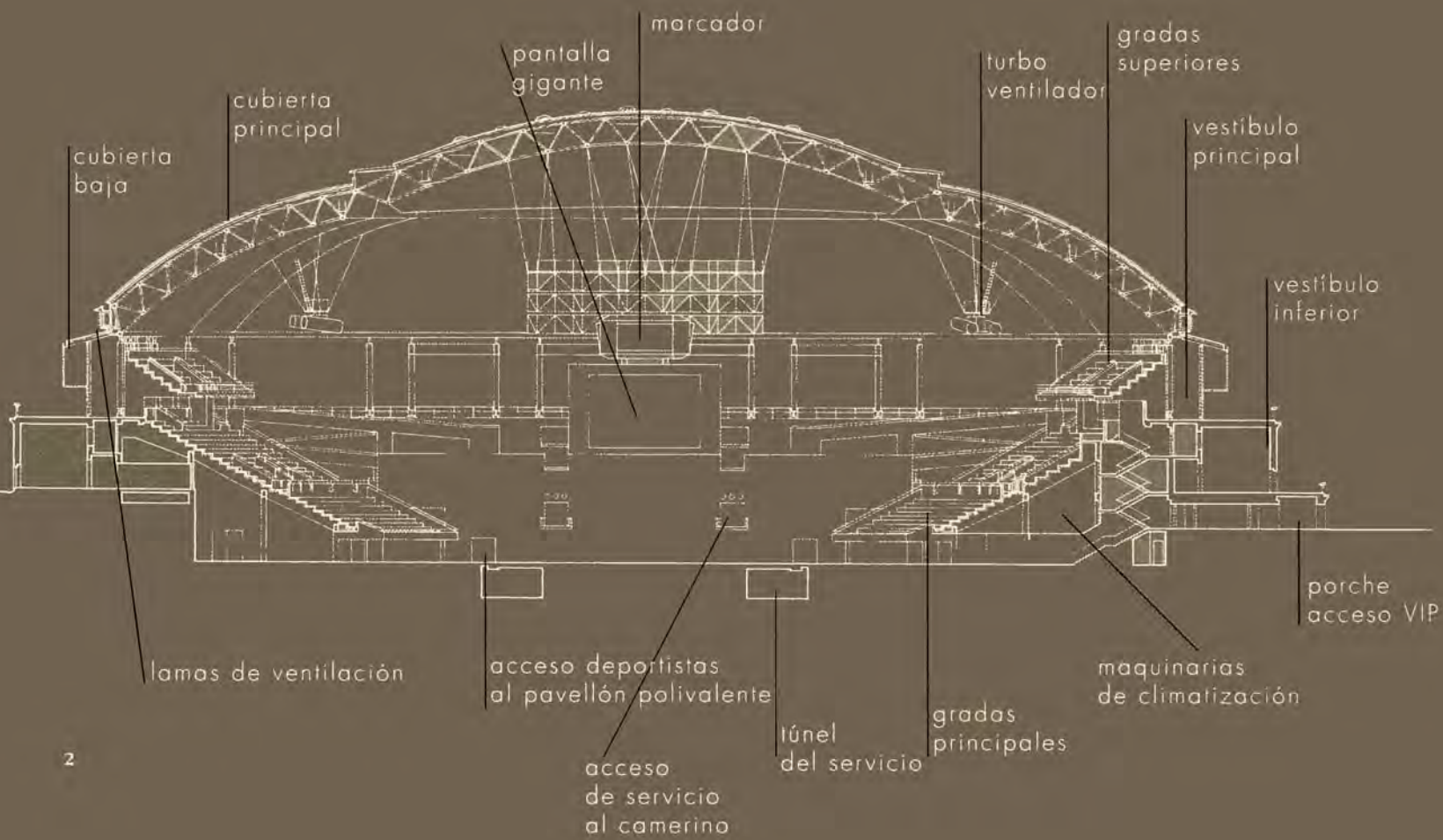
2



3



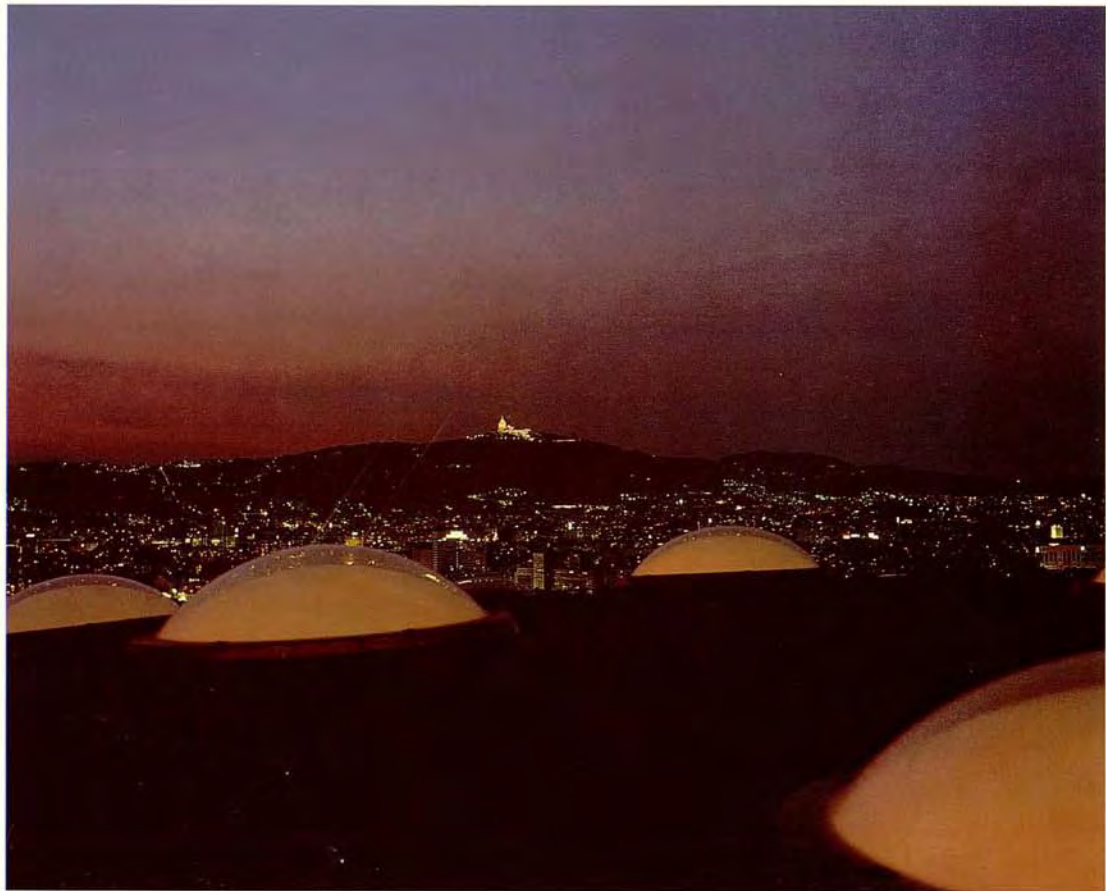
- 1 VISTA GENERAL PISTA
- 2 SECCION TRANSVERSAL



2







OBRAS PRINCIPALES



Arata Isozaki nace en el año 1931 en Oita, una ciudad situada en el sur de Japón. Después de finalizar la carrera de Arquitectura en la Universidad de Tokio, trabaja con el arquitecto Kenzo Tange y URTC (1945-63). Se independizó en el año 1963, y desde entonces ha realizado numerosas obras dentro y fuera de Japón.

Con España ha mantenido un contacto profesional a partir del año 1983, cuando el Ayuntamiento de Barcelona le invitó a participar en el Concurso Internacional para el Anillo Olímpico. Desde este proyecto la relación entre A. Isozaki y España se ha consolidado en diversos proyectos y obras.

1.- Ciudad en el Aire

Emplazamiento: Shinjuku-ku, Tokio, Japón

Fecha proyecto: 1960 - 1961

ARQUITECTURA 1960... módulos de núcleo multifuncional se recombinan incesantemente inventando nuevas tipologías en altura sobre la ciudad bulliciosa. En lugares no construidos de la ciudad, estos núcleos serán erigidos como "árboles" gigantes, como "troncos"-almacén de la infraestructura de la ciudad. Las nuevas redes urbanas se multiplican horizontalmente como "ramas". Una megaestructura como ésta fue ideada sobre la analogía del bosque en la ciudad.



Arata Isozaki

2.- Colegio de Médicos, Oita

Emplazamiento: Ciudad de Oita, Provincia de Oita, Japón

Programa: Oficina, Salón de actos

Propiedad: Asociación de Médicos de Oita

Fecha proyecto: noviembre 1959 - abril 1960

Fecha obra: abril 1960 - noviembre 1960

Equipo redactor: Koichi Sone

Asesor / Estructura: Masami Hanai, Mamoru Kawaguchi, Toshio Iwamura

Empresa constructora: Goto-gumi Construction Co. Ltd.

Superficies / Proyectoada: 332,15 m²

/ Construida: 860,20 m²

ARQUITECTURA 1962... adaptación interminable a multitud de actividades y condiciones que cambian continuamente. La clave reside en la reciprocidad en el interior y la expandibilidad hacia el exterior. A pesar de la congruencia ocasional -incluso integración- de sistemas independientes de formación propia y que comprenden la disposición, el programa, la tipología estructural y el posicionamiento del equipamiento. El conjunto permanece como una indeterminada "arquitectura creciente".



Arata Isozaki

Ampliación del Colegio de Médicos

Programa: Oficinas, Salón de actos

Propiedad: Asociación de Médicos de Oita

Fecha proyecto: abril 1970 - enero 1971

Fecha obra: enero 1971 - febrero 1972

Equipo redactor: Takahiro Nakamori, San Joan Jack

Asesor / Estructura: Masami Hanai, Nanotsu Architectural Laboratory

/ Instalación: J. E. S. Urban Equipment

Empresa constructora: Goto-gumi Construction Co. Ltd.

Superficies / Proyectoada: 507,64 m²

/ Construida: 2.183,90 m²



3.- Biblioteca Provincial de Oita

Emplazamiento: Ciudad de Oita, Prov. de Oita, Japón

Programa: Biblioteca

Fecha proyecto: abril 1962 - febrero 1965

Fecha obra: febrero 1965 - junio 1966

Equipo redactor: Yasuhiro Yamamoto, Takahiko Sugiura, Noriko Hayashi, Masahiro Rokkaku, Noriyuki Miura

Asesor / Estructura : Osawa Laboratory, Universidad de Tokio

/ Instalación: Toshio Ojima

/ Proyecto: Kiichiro Kurihara

Empresa constructora: Goto-gumi Construction Co. Ltd.

Superficies / Terreno: 3.031,3 m²

/ Construida: 4.341,6 m²



4.- Casa Prototipo I

Programa: Vivienda unifamiliar

Fecha proyecto: 1968 - 1969

ARQUITECTURA 1968/1980... microcosmos que emerge sensible a los ciclos de la naturaleza y que incita al retorno a las fuentes de la vida. La zona del dormitorio bajo una cúpula esférica facilita un retorno imaginario al seno materno, retrocediendo de forma implícita al huevo cósmico. Una estructura versátil permite abrir el espacio hacia afuera para formar un salón. Una "roulotte" puede acomodar al nómada habitual.

Arata Isozaki



5.- Sede Central del Banco de Fukuoka

Emplazamiento: Ciudad de Fukuoka, Provincia de Fukuoka, Japón

Programa: Banco

Propiedad: Fukuoka City Bank

Fecha proyecto: octubre 1968 - marzo 1969

Fecha obra: abril 1969 - noviembre 1971

Equipo redactor: Noriyuki Miura, Katsuhiko Hamamura, Yasuhiro Yamamoto, Giheiji Nakamura, Kazuichi Miyazaki

Asesor / Estructura: Osawa Laboratory, The University of Tokio, Yamaki Sekkei Co., Ltd.

/ Instalación: J. E. S. Urban Equipment, Showa Equipment Design Office

Empresa constructora: Obayashi Corporation

Superficies/ Terreno: 5.226 m²

/ Construida: 21.052 m²

ARQUITECTURA 1968... como al azar, referencias contrapuestas se alcanzan aquí entre componentes conectadas, como confinadas por un par de superficies verticales puras. La superficie cuarteada de la arenisca roja dibuja las superficies planas, con componentes intermedias en acero cortén o granito pulido. Los contrastes entre las texturas de las distintas superficies son puestos en relieve. Los grandes muros se convierten en planos de referencia para la ciudad.

Arata Isozaki

6.- Museo de Arte Contemporáneo de Gunma

Emplazamiento: Ciudad de Takasaki, Provincia de Gunma, Japón

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Diputación de Gunma

Fecha proyecto: noviembre 1971 - septiembre 1972

Fecha obra: octubre 1972 - marzo 1974

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Hiroshi Nishioka

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalación: Nihon Kankyō Giken Co., Ltd.

/ Electricidad: Setsubi Keikaku Co., Ltd.

/ Casa de Té: Sotoji Nishioka

Empresa constructora: Inoue Kogyo Co., Ltd.

Superficies / Terreno: 258.689 m²

/ Construida: 7.976 m²

ARQUITECTURA 1971... "galería de arte como vacío". Se dispone sobre el prado una estructura cúbica modulada cada 12 m a la que se da el nombre de museo de arte contemporáneo. Fuera de todo contexto, la nueva galería ofrece un espacio al que "anclar" las obras de arte que "flotan" por todo el mundo. La estructura cúbica revestida en aluminio establece la envolvente principal; las áreas de exposición y de circulación revelan una estructura suplementaria; ha nacido un museo de las complejas interacciones entre ellas.

Arata Isozaki



7.- Ciudad Computerizada en Makuhari, Chiba

Emplazamiento: Ciudad de Chiba, Provincia de Chiba, Japón

Programa: Urbanización

Fecha proyecto: febrero 1972 - julio 1972

Equipo redactor: Takashi Ito, Yoshio Tsukio

ARQUITECTURA 1972... las redes informáticas se filtran a todas las formas y procesos de la vida urbana... las fachadas de instituciones como oficinas municipales, escuelas, hospitales o museos desaparecen constituyendo una ciudad invisible despojada de creaciones arquitectónicas prominentes.. Diseñada para el área de la bahía de Tokyo, esta ciudad está cubierta por una cúpula para crear un clima controlado con un paisaje interior creado por sus propios equipamientos e instalaciones.

Arata Isozaki



8.- Museo de Arte de la Ciudad de Kitakyushu

Emplazamiento: Ciudad de Kitakyushu, Provincia de Fukuoka, Japón

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Ayuntamiento de Kitakyushu

Fecha proyecto: abril 1972 - diciembre 1974

Fecha obra: abril 1973 - octubre 1974



Equipo redactor: Eiichiro Miyake, Ken Nishida
 Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers
 / Instalación: Nihon Kankyō Giken Co., Ltd.
 / Electricidad: Setsubi Keikaku Co., Ltd.

Empresa constructora: Shimizu Corporation
 Superficies/ Terreno: 100.000 m²
 / Construida: 7.864 m²

ARQUITECTURA 1972... ataque frontal con una sección cuadrada de 9,8 m... flotante, apenas apoyado en lo alto de la colina. El intento de monumentalidad está asegurado por la contundente presencia física de un par de enormes vigas huecas, popularmente llamadas binoculares, dispuestas paralelamente a una escala exagerada. La batería aloja la colección permanente, mientras que las exposiciones temporales pueden tener lugar en las galerías que, como alas, se extienden respondiendo a la topografía del lugar.

Arata Isozaki



9.- Biblioteca Central de Kitakyushu, Fukuoka

Emplazamiento: Ciudad de Kitakyushu, Provincia de Fukuoka, Japón
 Programa: Biblioteca, Museo de Historia, Centro audiovisual
 Propiedad: Ayuntamiento de Kitakyushu

Fecha proyecto: febrero 1973 - agosto 1973
 Fecha obra: octubre 1973 - diciembre 1974

Equipo redactor: Yasuhiro Yamamoto, Tadashi Ito
 Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers
 / Instalación: Nihon Kankyō Giken Co., Ltd.
 / Electricidad: Setsubi Keikaku Co., Ltd.
 / Acústica : Minoru Nagata Acoustic Engineers & Associates

Empresa constructora: Okumura-gumi Co. Ltd.
 Superficies / Terreno: 17.074 m²
 / Construida : 9.212 m²

ARQUITECTURA 1973... dos bóvedas de cañón serpentean delimitando los diferentes espacios exteriores. Las bóvedas contienen una biblioteca, un museo y un centro audiovisual. Se precisaron únicamente tres tipos de módulos para conformar la cubierta. Aún así la bóveda aparece como si, de algún modo, hubiese sido generada por una extensión infinita de su propia matriz autónoma; esta forma sorprendente es también capaz de engendrar asociaciones históricas a través de detalles incrustados en ella.

Arata Isozaki



10.- Club de Golf de Fujimi

Emplazamiento: Ciudad de Oita, Provincia de Oita, Japón
 Programa: Club de Golf
 Propiedad: Nakagawa Development Co.Ltd.

Fecha proyecto: mayo 1973 - septiembre 1973
 Fecha obra: diciembre 1973 - septiembre 1974

Equipo redactor: Noriyuki Miura

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalación: J.E.S. Urban Equipment

/ Electricidad: Setsubi Keikaku Co., Ltd.

Empresa constructora: Sato-gumi Co., Ltd.

Superficies / Terreno: 714.524 m²

/ Construida: 1.841 m²

ARQUITECTURA 1973... un interrogante. Una bóveda de cañón que, al estar atada por la parte inferior y soportada por unos pilares, da la impresión de flotar en el aire deslizándose horizontalmente como en infinita extensión. Las funciones se pueden desempeñar a voluntad en este semicilindro y el fijarlas en el signo de interrogación puede servir para expresar ciertas dudas sobre los jugadores de golf en el Japón. Sea que el edificio es un icono pop o que el pop art ha invadido el edificio, su arquitectura puede ser posicionada entre los efectos semánticos de ambos planteamientos.

Arata Isozaki

11.- Pabellón para la Feria de Kitakyushu, Fukuoka

Emplazamiento: Ciudad de Kitakyushu, Provincia de Fukuoka, Japón

Programa: Recinto ferial

Propiedad: West Japan Industrial and Trade Exhibition Association

Fecha proyecto: octubre 1975 - abril 1976

Fecha obra: mayo 1976 - abril 1977

Equipo redactor: Yasuhiro Yamamoto, Shuichi Fujie, Hiroshi Nishioka, Masanobu Yuzawa

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalación: Inoue Laboratory, Waseda University

/ Electricidad: Setsubi Keikaku Co., Ltd.

Empresa constructora: Kajima Corporation

Superficies / Terreno: 35.892,47 m²

/ Construida: 11.088,84 m²

ARQUITECTURA 1975... el encargo de un extenso salón de exposiciones con un espacio libre de 50 x 180 m sobre un muelle en desuso conduce, de forma natural, a la elección del agua y su transparencia como tema dominante para este gran edificio. Metáforas del mar; el mástil de la vela y el puente suspendido, un plano ondulante de reflexiones que en cuanto el sol se parte en el horizonte, se convierte en la superficie espejeada de un estanque bajo la luna.

Arata Isozaki



12.- Ayuntamiento de Kamioka, Gifu

Emplazamiento: Ciudad de Kamioka, Yoshiki-gun, Provincia de Gifu, Japón

Programa: Ayuntamiento

Propiedad: Ayuntamiento de Kamioka

Fecha proyecto: marzo 1976 - octubre 1976



Fecha obra: noviembre 1976 - mayo 1978
 Equipo redactor: Shuichi Fujie, Hiroshi Aoki
 Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers
 / Instalación: Chubu Sekkei Inc.
 / Electricidad: Setsubi Keikaku Co., Ltd.
 / Artística: Aiko Miyawaki

Empresa constructora: Kajima Corporation
 Superficies / Terreno: 7.047,400 m²
 / Construida: 4.307,253 m²

ARQUITECTURA 1976... un pórtico cúbico con dos cilindros equilibrados uno sobre el otro unidos a un volumen rectangular con curvas que dibujan las medidas de Marilyn Monroe. Interpenetrándose y entrelazándose, éstos generan un nuevo formalismo y una ruptura de la escala local. Revestidos en aluminio y granito rosa, el edificio propone un contraste dinámico con los tejados negros y las casas de madera de una población minera en la montaña. Produce una impresión semejante a la que produciría la aparición de un ovni.

Arata Isozaki



13.- Complejo Tsukuba, Ibaraki

Emplazamiento: Ciudad Ciencia de Tsukuba, Provincia de Ibaraki, Japón
 Programa: Hotel, Sala de conciertos, Centro de información, Oficinas,
 Zona Comercial

Propiedad: Housing & Urban Development Corporation

Fecha proyecto: febrero 1979 - enero 1982

Fecha obra: abril 1980 - junio 1983

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Takashi Ito, Hiroshi Aoki, Makoto Watanabe, Hideo Matsuura,
 Hiroshi Nagata, Itsuro Shimoki

Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers
 / Instalación: Kankyo Engineering Inc.
 / Acústica: NHK Technical Reserch Laboratory, Acoustic & Audio-visual
 / Interiorismo: Shiro Kuramata, Yasuhiko Yamamoto

Empresa constructora: UT Toda Corporation, Tobishima Construction, Ohki Construction,
 Kabuki Construction

Superficies / Terreno: 10.642 m²
 / Construida: 32.902 m²

ARQUITECTURA 1979... constelación aparentemente casual de citas arquitectónicas y de imágenes procedentes de todo el mundo. El objetivo era dismantelar las aspiraciones nacionalistas usando una técnica formal disyuntiva. La forma y el pavimento del Campidoglio de Michelangelo reinterpretadas, las ruinas transformadas de Giulio Romano, las columnas troceadas de Ledoux y las ventanas elípticas erosionadas de Borromini. Todas estas alusiones combaten la aparición de un único topos.

Arata Isozaki

14.- Museo de Arte Contemporáneo de Los Angeles

Emplazamiento: Grand Avenue California Plaza, Los Angeles, California, USA

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Museum of Contemporary Art, Los Angeles

Fecha proyecto: enero 1981 - septiembre 1983

Fecha obra: octubre 1983 - abril 1986

Arquitecto asociado: Gruen Associates, Los Angeles

Equipo redactor: Masato Shin Watanabe, Hajime Yatsuka, Makoto Kikuchi, Ronald Rose, Allyne Winderman

Asesor / Estructura: John A. Martin & Associates

/ Instalación: Syska & Hennessy

/ Iluminación: Jules Fisher & Paul Marranz Inc.

/ Acústica: Bolt, Beranek & Newman

/ Grafismo: Chemayeff & Geismer Associates

/ Señalización: Patricia Moritz Design

Empresa constructora: HCB Contractors

Superficies / Terreno: 3.700 m²

/ Construida: 9.060 m²

ARQUITECTURA 1981... una composición arquitectónica que baraja conjuntamente principios occidentales, como la proporción áurea, y concepciones orientales sobre la naturaleza como el yin y el yang, diversamente desarrollados en áreas separadas. La galería presenta un sistema de circulaciones en espiral. El detalle es mínimo, proporcionando un fondo distendido para las obras de arte. A pesar de que los espacios de exposición difieren levemente en cuanto a medidas, proporciones e iluminación, todos reciben luz natural, aunque controlada.

Arata Isozaki



15.- Museo Gráfico de Okanoyama, Nishiwaki

Emplazamiento: Ciudad de Nishiwaki, Provincia de Hyogo, Japón

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Ayuntamiento de Nishiwaki

Fecha proyecto: septiembre 1982 - marzo 1983

Fecha obra: agosto 1983 - mayo 1984

Equipo redactor: Makoto Kikuchi, Jun Aoki

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalación: Yoshida Design Studio, Fujigo Engineers

/ Iluminación: TL Yamagiwa Laboratory Inc.

Empresa constructora: Obayashi Corporation

Superficies / Terreno: 2.280 m²

/ Construida: 396 m²

ARQUITECTURA 1982... formalmente análogo a un tren compuesto de vagones, cajas y contenedores, el museo está destinado a la exposición de la obra de un artista gráfico expuesta década por década con antesalas entre las salas de exposición que simbolizan las transiciones. Una propuesta dinámica para representar el progreso de una vida, la estructura es a la vez un juego visual que hace referencia a la línea ferroviaria próxima.

Arata Isozaki





16.- Palau Sant Jordi, Barcelona

Emplazamiento: Montjuïc, Barcelona, España

Programa: Pabellón deportivo

Propiedad: Ayuntamiento de Barcelona

Fecha proyecto / concurso: octubre 1983 - diciembre 1983

/ básico: febrero 1984 - junio 1984

/ ejecutivo: junio 1984 - diciembre 1985

Fecha obra: agosto 1985 - septiembre 1990

Arquitecto asociado: Juan Carlos Cardenal

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Hiroshi Aoki, Shogo Kishida, Naoki Inagawa, Masato Hori, Kunio Uesugi, Toshiaki Tange, Rafael Delgado

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers, Julio Martínez Calzón

/ Climatización: Toshio Ojima, Josep Maria Milian

/ Saneamiento: Francesc Labastida

/ Escenografía: Alfredo Delgado

/ Electricidad: INYPESA

/ Acústica: Shuzo Murakami

/ Temas deportivos: Takashi Kato

Empresa constructora / Coordinación: AOMSA

/ Pilotaje: Cubiertas y Mzov

/ Estructura metálica: Orona, Dragados

/ Acabado cubiertas: Dragados, Texsa, Acieroid

/ Estructura hormigón: Comsa

/ Acabados: Comsa

/ Prefabricado de fachada: Escofet

/ Prefabricado de gradas: Armí S.L.

/ Carpintería: Comsa, Folcrà

/ Climatización: Camunsa

/ Electricidad: Camunsa

/ Electroacústica y pantalla gigante: Philips

/ Parquet: Junkers

/ Equipamientos deportivos Olimpex

/ Control de calidad: Payma

Superficie / Construida: 57.000 m²

/ Pabellón Principal: 36.000 m²

/ Pabellón Polivalente: 4.600 m²

/ Edificio de Servicios: 16.400 m²

ARQUITECTURA 1983... El sistema Pantadome construye una cubierta para 17.000 personas ensamblando primero los segmentos articulados para elevarla después a su posición definitiva. Debe su nombre al patrón de Cataluña y constituye una de las principales instalaciones para los Juegos Olímpicos de Barcelona de 1992. La cubierta articulada incorpora tanto la iluminación como la ventilación en su sección; su silueta ondulada está cuidadosamente ajustada tomando en consideración el entorno circundante.

Arata Isozaki

17.- Centro Direccional de la Ciudad de Phoenix, Arizona

Emplazamiento: Phoenix, Arizona, U.S.A.

Programa: Urbanización, Parque de Bomberos, Palacio de Justicia, Ayuntamiento, Cámara municipal, Empresa municipal de Aguas, Galería de Arte y otras oficinas municipales

Propiedad: Ayuntamiento de Phoenix

Fecha proyecto: mayo 1985 - octubre 1985

Arquitecto Asociado: Gruen Associates

Equipo redactor: Hiroshi Aoki, Masato Shin Watanabe, Jun Aoki, Shuji Miura, John O'Reilly

Asesor / Estructura: Magadini-Alagia Associates

/ Instalación: Baltes / Valentino Associates

/ Iluminación: Jules Fisher & Paul Marranz Inc.

/ Acústica: Bolt, Beranek & Newman

/ Ingeniería: Josep Holgate

/ Paisajismo: A. Whyne Smith & Associates

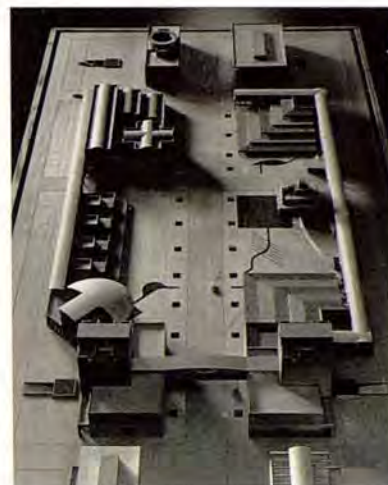
/ Presupuestos: Arizona Construction Estimates, Hanscomb Partnership, Futaba Sekisan

Superficies / Terreno: 139.000 m²

/ Construida: 127.000 m²

ARQUITECTURA 1985... un eje trazado entre el cielo y la tierra confronta nuevos paisajes desérticos en el centro de una ciudad artificial situada en el desierto. Rodeando la totalidad de los bloques de la ciudad con columnatas se crea una plaza a modo de sala sobredimensionada. El ayuntamiento constituirá su entrada. El conjunto deriva de las formas aterrazadas de las casas del pueblo indio e incluye un pabellón del viento inspirado en una leyenda india de Phoenix.

Arata Isozaki



18.- Concurso para el Nuevo Ayuntamiento, Tokio

Emplazamiento: Shinjuku-ku, Ciudad de Tokio, Japón

Programa: Ayuntamiento, Cámara municipal, Sala de conferencias, Plaza pública

Propiedad: Ayuntamiento de Tokio

Fecha proyecto: noviembre 1986 - febrero de 1985

Equipo redactor: Hiroshi Aoki, Makoto Kikuchi, Makoto Shin Watanabe, Jun Aoki, Shuji Miura, Guen Suzuki, Yasunori Yada, Kenji Sato, Kazutoshi Imanaga, Yusaku Imamura

Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers

/ Instalación: Toshio Ojima, Kankyo Engineering Inc.

Superficies / Terreno: 43.000 m²

/ Construida: 325.000 m²

ARQUITECTURA 1985... una alta estructura mural contra el cielo para alojar las oficinas de esta megametrópolis. Definida por sistemas de datos e intensificada por modelos de relación de las personas y las cosas del interior. Los espacios de oficinas se alinean en ambos lados unidos a través de un atrio por conexiones adicionales que soportan redes para el intercambio entre personas y fuentes informáticas. Aquí los habitantes de Tokio pueden reunirse y relacionarse libremente.

Arata Isozaki





19.- Culb de Golf Musashi-Kyuryo, Saitama

Emplazamiento: Hiki-gun, Provincia de Saitama, Japón

Programa: Club de golf

Propiedad: Musashi Kosei Bunka Jigyo-dan Ltd.

Fecha proyecto: enero 1986 - julio 1986

Fecha obra: agosto 1986 - julio 1987

Equipo redactor: Hiroshi Aoki, Kenji Sato, John O'Reilly

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalación: Kankyo Engineering Inc.

Empresa constructora: Taisei Corporation

Superficies / Terreno: 1.243.035 m²

/ Construida: 3.649 m²

ARQUITECTURA 1986... réquiem por la madera y la piedra del lugar. Tras largo tiempo en su lugar de origen y tras una lenta maduración, estos materiales transformados en muros de mampostería no concertada y una estructura de 18 m culminan en una primitiva atalaya. Los japoneses han experimentado su camino a través del tiempo con una expresión de los ritmos de la vida diaria y con una gran sensibilidad hacia el ánimo que baña los parajes naturales. Este sentido especial es recordado aquí por los materiales dejados en su estado primitivo.

Arata Isozaki



20.- Museo de Brooklyn, N.Y.

Emplazamiento: Brooklyn, Nueva York, U.S.A.

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Ciudad de Nueva York

Fecha proyecto: julio 1986 - septiembre 1986

Fecha obra: diciembre 1989 -

Arquitecto asociado: James Stwert Polshak & Partners

Equipo redactor: Masato Shin Watanabe, David Gauld, John O'Reilly, Jun Aoki, Yusaku Imamura, Fumio Matsumoto

Empresa constructora: HRH Construction

Superficies / Construida: 132.000 m²

ARQUITECTURA 1986... las adiciones a la estructura original de estilo Beaux Arts del siglo XIX incluyen un obelisco gigantesco como núcleo de la circulación. La estructura metálica, la retícula modulada, y la riqueza en detalles son ideas que pronto tipificarán el siglo XX. La rotación, la adición, la inversión y la reaparición de esquemas establecidos recogidos en el nuevo programa serán aplicados sobre el trazado principal elaborado en el plan director hace un siglo por McKim, Mead & White.

Arata Isozaki

21.- Torre de Arte, Mito

Emplazamiento: Mito, Provincia de Ibaraki, Japón.

Programa: Complejo cultural (Galería de Arte, Teatro, Sala de conciertos, Torre de observación)

Propiedad: Ayuntamiento de Mito

Fecha proyecto: diciembre 1986 - febrero 1988

Fecha obra: marzo 1988 - febrero 1990

Arquitecto asociado: Seiichi Mikami & Associates

Equipo redactor: Jun Aoki, Guen Suzuki, Toru Uno, Akira Hikone, Shogo Kishida, Naoki Ogawa, Nazila Shabestari.

Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Electricidad: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineer & Associates

Empresa constructora / Edificio principal: UT. Kajima Corporation, Mitsui Corporation, Ando Construction, Showa Construction, Aoi Construction.

/ Torre y plaza: UT. Taisei Corporation, Totetsu Construction, Akui Construction.

Superficies / Terreno: 13.941 m²

/ Construida: 22.432 m²

ARQUITECTURA 1986... un fuste de tetraedros apilados generado por medio de una triple hélice. La fantasía de un dragón emergiendo de las profundidades...un tornado vertiginoso... una columna infinita... 100 metros que celebran el centenario de la ciudad. Alrededor de la plaza central hay un teatro, una sala de conciertos, y una galería de arte contruidos con cubos, cilindros y pirámides contrastando con la torre adyacente que, revestida de titanio, se proyecta hacia el firmamento.

Arata Isozaki



22.- Museo de Hara ARC, Gunma

Emplazamiento: Shibukawa, Provincia de Gunma, Japón

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Nihon Toshisanrin Co. Ltd.

Fecha proyecto: enero 1987 - mayo 1987

Fecha obra: junio 1987 - abril 1988

Equipo redactor: Yasunori Yada, Hiroshi Aoki, Fumio Matsumoto

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Iluminación: TL Yamagiwa Laboratory Inc.

Empresa constructora: Inoue Kogyo Co., Ltd.

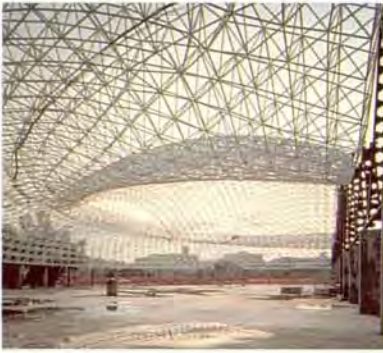
Superficies / Terreno: 16.771,41 m²

/ Construida: 865,56 m²



ARQUITECTURA 1987... la madera como material sencillo, vigas arqueadas de madera laminada, y un diseño en blanco y negro constituyen una galería de arte contemporáneo. Descansando al límite de una pradera, la estructura se alza firme ante los cambios estacionales. Una disposición en forma de abanico permite acomodar a los espectadores que acuden a los actos, al frente: la entrada se convierte en un escenario con los muros lisos y oscuros como telón de fondo.

Arata Isozaki



23.- Pabellón Polideportivo, Palafolls

Emplazamiento: Palafolls, Provincia de Barcelona, España

Programa: Pabellón deportivo

Propiedad: Ayuntamiento de Palafolls

Fecha proyecto: marzo 1987 - abril 1990

Fecha obra: abril 1990 -

Arquitecto asociado: Francesc Cornellà, Llibert Estanyol (Aparejador)

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Masato Hori, Toshiaki Tange

Asesor / Estructura: Julio Martínez Calzón

Empresa constructora / Estructura cubierta: Lanik
/ Acabado cubierta: Acieroid

Superficies / Terreno: 6.500 m²

/ Construida: 2.282 m²

ARQUITECTURA 1987... malla infinita de superficies deformadas en planos curvilíneos ondulados libremente con efectos de cúpula casuales, creando una cubierta sin soportes intermedios. El solar está dividido por un muro cortina; un lado es exterior y el otro es el espacio interior para el pabellón deportivo. La cubierta usa una estructura espacial finamente articulada para graduar las aproximaciones a las superficies continuas.

Arata Isozaki



24.- Team Disney, Orlando, Florida

Emplazamiento: Orlando, Florida, U.S.A.

Programa: Oficinas

Propiedad: Disney Development Company

Fecha proyecto: agosto 1987 - junio 1989

Fecha obra: julio 1989 - enero 1991

Arquitecto asociado: Hunton Brady Pryor Maso Architects, P. A.

Equipo redactor: Makoto Shin Watanabe, Makoto Kikuchi, Yasunori Yada, Hisayoshi Ota, Lorisa Kim

Asesor / Estructura: O.E. Olsen & Associates, Inc

/ Instalaciones: Tilden Lobnitz & Cooper Inc.

/ Acabados exteriores : Foster, Conant & Associates Inc.

/ Interiorismo: CRS Serrine & Associated Space Design

/ Paisajismo: Foster, Conant & Associates Inc.

Empresa constructora: Holder Construction Company

Superficies / Terreno: 234.726 m²
 / Construida: 37.200 m²

ARQUITECTURA 1987... en el núcleo del complejo de oficinas de esta firma un cono truncado crea un tremendo volumen descubierto. Aquí, la sombra transforma la superficie interior del muro en un reloj solar vertical: el "tiempo" es el tema. El largo bloque de oficinas con su atrio "in extenso" está atravesado por un conjunto de formas geométricas acabadas en varios colores. El edificio produce multitud de efectos bajo el sol californiano.

Arata Isozaki

25.- Centro Internacional de Conferencias, Kitakyushu

Emplazamiento: Ciudad de Kitakyushu, Provincia de Fukuoka, Japón
 Programa: Salas de conferencias, Sala multiuso, Oficinas, Restaurante
 Propiedad: Ayuntamiento de Kitakyushu
 Fecha proyecto: noviembre 1987 - marzo 1989
 Fecha obra: julio 1989 - septiembre 1990
 Equipo redactor: Shogo Kishida, Norimitsu Sukeshima, Atsushi Aiba, Marcello Riva, Michio Ohashi
 Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalación: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineer & Associates

Empresa constructora: UT Kajima Corporation, Okumura-gumi, Kumagai-gumi, Daisho
 Superficies / Terreno: 8.059 m²
 / Construida : 8.998 m²

ARQUITECTURA 1987... al frente, una cubierta de hormigón ondulada en forma de ola junto a una abertura cuadrada fabricada en aluminio, dos cubos estucados en dorado girados, muros rojos inclinados, y una pérgola en acero blanco que recuerda la cubierta de un barco. Todos se han dejado fragmentados -meramente agrupados- aparejados sobre un esquema fruto de la superposición de dos sistemas topológicos distintos, uno ligeramente inclinado y el otro ortogonal.

Arata Isozaki



26.- Estación Ueno, Tokio

Emplazamiento: Ueno, Taito-ku, Tokyo, Japón
 Programa: Hotel, Almacenes comerciales, Teatro, Galería de Arte, Reorganización de la Estación de Ferrocarriles
 Propiedad: JR
 Fecha proyecto: septiembre 1988 -
 Equipo redactor: Shuichi Fujie, Kenji Sato, Atsushi Aiba, Naoki Ogawa, Yasuyuki Watanabe, Joachim Frey, Andrea Held
 Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers
 / Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.
 / Control fuego: Akeno Sanitary Engineering Consultants, Inc.
 Superficies / Construida: 260.167 m² (anteproyecto)
 240.000 m² (Básico 1)
 120.000 m² (Básico 2)



ARQUITECTURA 1988... un rascacielos apuntalado por enormes soportes inclinados, que contribuyen a absorber los esfuerzos horizontales producidos por vientos y terremotos. Sobre una de las estaciones más bulliciosas de Tokio, una plataforma artificial conectará las instalaciones culturales existentes en el parque vecino con las nuevas. Habrá también un almacén comercial, un hotel y otras funciones localizadas sobre el gran pabellón de la estación.

Arata Isozaki



27.- Pabellón de la Amistad Internacional para Expo 90 Osaka

Emplazamiento: Ryokuchi-koen, Tsurumi-ku, Osaka, Provincia de Osaka, Japón

Programa: Sala de Exposiciones, Auditorio

Propiedad: Asociación para Exposición de Jardín y Arbolado

Fecha proyecto: diciembre 1988 - abril 1989

Fecha obra: mayo 1989 - marzo 1990

Arquitecto asociado: Takenaka Corporation Building Design Dept.

Equipo redactor: Hiroshi Aoki, Kazutoshi Imanaga, Hiroyuki Fukuyama, Akira Hikone

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineer & Associates

/ Diseño teatro: Theater Design Workshop

Empresa constructora: UT. de Takenaka Corporation, Kajima Corporation, Asanuma-gumi Corporation, Muramoto Corporation Co., Ltd.

Superficie / Construida: 5.792,42 m²

ARQUITECTURA 1988... los jardines se extienden ante el espectador para culminar en un mirador, aprovechando la pendiente natural del terreno de la expo. Un espacio de exposición con iluminación controlada, casi traslúcido, alzado sobre la ladera por unos soportes apoyados sobre podios dobles. Así, levemente elevado sobre los terrenos de la exposición, la fachada de este edificio mantiene frontalmente la simetría.

Arata Isozaki



28.- Torres en Kashii, Fukuoka

Emplazamiento: Higashi-ku, Fukuoka, Provincia de Fukuoka, Japón

Programa: Viviendas, Complejo deportivo

Propiedad: Fukuoka Jisho

Fecha proyecto: marzo 1989 -

Arquitecto asociado: Obayashi Corporation

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Norimitsu Sukeshima, Hiroyuki Fukuyama

Superficies / Terreno: 21.719,36 m²

/ Construida: 40.800 m²

ARQUITECTURA 1988... lo transparente y lo opaco, columnas circulares y cuadradas, lo ortogonal y lo oblicuo; los contrastes que articulan el orden gigante de fustes y bases

implícitos en la puerta y su silueta. Al pie del edificio, el interesante complejo de viviendas fruto de la colaboración entre arquitectos de reconocimiento internacional... En su coronación, un club privado; en las plantas intermedias, apartamentos; y en la base concentrará las instalaciones y los equipamientos deportivos. Todo ello a través de distintas formas, materiales y acabados.

Arata Isozaki

29.- Proyecto Shinjuku, Tokio

Emplazamiento: Shinjuku-ku, Tokyo, Japón

Programa: Teatro de la Opera, Oficinas, Hotel, Viviendas,

Propiedad: Nippon Television Network Corporation

Fecha proyecto: abril 1989 - junio 1991

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Makoto Kikuchi, Hiroki Kitagawa, Rokuro Muramatsu, William S. Gordon Jr.

ARQUITECTURA 1989... una tríada de cilindros será unida a una estructura tetraédrica. Cubos, esferas, fragmentos de arco, y otras formas pueden también ser superpuestas a una escala urbana. El conjunto se convertirá en una ciudad independiente dentro de la metrópolis... Oficinas, tiendas y apartamentos están incluidos en este plan de remodelación a los que se añadirán una ópera y un museo de arte, así como un palacio de congresos.

Arata Isozaki



30.- Proyecto de Museo de Arte Contemporáneo, Stuttgart

Emplazamiento: Stuttgart, Alemania

Programa: Museo de Arte Contemporáneo

Fecha proyecto: octubre 1990 - diciembre 1990

Equipo redactor: Yusaku Imamura, Toru Ogata, Christoph Wendel, Igor Peraza

Asesor / CAD System: CAD Center Corporation

Superficies / Terreno: 9.294,14 m²

/ Construida: 15.000 m²

ARQUITECTURA 1990... Los museos de la primera generación los constituyeron exposiciones privadas. Los que les siguieron fueron lugares expresamente proyectados para el arte del siglo XX; sin embargo, de las paredes aún colgaban cuadros, mientras que las esculturas reposaban en el suelo. La tercera generación de museos será el espacio destinado a albergar el arte contemporáneo. Un espacio que deberá ser variable y comprensivo para responder a las nuevas necesidades. En cuanto a medidas y proporciones, un museo como éste es parte de nuestro contexto urbano existente -o debería serlo.

Arata Isozaki





31.- Centro de Arte Japonés, Cracovia, Polonia

Emplazamiento: Cracovia, Polonia

Programa: Museo de Arte

Propiedad: Fundación Kyoto - Cracovia

Fecha proyecto: noviembre 1990 - agosto 1993

Fecha obra: junio 1993 - abril 1995

Arquitecto asociado: Ingarden-Ewy & Jet Atelier

Equipo redactor: Ghen Mizuno, Yasaku Imamura, Shigeru Hirabayashi

Asesor de estructura: J. Grabacki

Empresa constructora: Takenaka Europe GmbH

Superficies / Terreno: 0,45 ha.

/ Construida: 3.400 m²



32.- B-con Plaza, Fukuoka

Emplazamiento: Ciudad de Beppu, Provincia de Oita, Japón

Programa: Palacio de Convenciones

Propiedad: Ayuntamiento de Beppu, Oita

Fecha proyecto: enero 1991 - octubre 1992

Fecha obra: julio 1992 - diciembre 1994

Arquitecto asociado: Nishioka Hiroshi Architectural Office

Equipo redactor: Hiroshi Aoki, Yasunori Yada, Jun Uno, Toru Ogata, Kazuyuki Iwanaga, Jun Ueno, Boo-Woong Kim

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineers & Associates

/ Iluminación escénica: Sadahiko Tachigi, Celebration of the light Inc.

/ Iluminación general: Lighting Planners Inc., TL Yamagiwa Laboratory Inc.

/ Seguridad: Akeno setsubi Laboratory

/ Señalización: Yohei Sugiura Price ayes

/ Eléctro-acústica escénica: Sound craft

/ Acústica escénica: Universidad de Waseda

Empresa constructora: UT. Shimizu Corporation, Sato Gumi, Sanko Corporation

Superficies / Terreno: 32.300 m²

/ Construida : 35.850 m²



33.- Nueva Biblioteca Provincial de Oita, Fukuoka

Emplazamiento: Ciudad de Oita, Provincia de Oita, Japón

Programa: Biblioteca

Propiedad: Diputación de Oita

Fecha proyecto: enero 1991 - junio 1992

Fecha obra: octubre 1992 - septiembre 1994

Arquitecto asociado: Higashi Kyushu Architectural Engineers

Equipo redactor: Hiroshi Aoki, Kazutoshi Imanaga, Eijiro Kosugi

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineers & Associates

/ Iluminación: Lighting Planners Inc.

Empresa constructora: UT, Obayashi Corporation, Goto-gumi, Morisaki Corporation

Superficies / Terreno: 13.088 m²

/ Construida : 22.832 m²

ARQUITECTURA 1991... estructuras cúbicas, de 7.5 m de lado cada una, sirven como receptáculos formando "la sala de las cien columnas", un prototipo de biblioteca pública. Cada receptáculo es autosuficiente con respecto a la iluminación natural y artificial y a la circulación de aire. Las mesas de lectura y las estanterías son intercambiables y, de hecho, cambiarán de posición constantemente. La escalera monumental conduce a la sala de lectura desde el vestíbulo de entrada: un cubo vacío de 15 m de lado.

Arata Isozaki

34.- Museo Guggenheim SoHo

Emplazamiento: Nueva York, USA

Programa: Museo de Arte, Librería, Cafetería

Propiedad: Fundación Solomon R. Guggenheim

Fecha proyecto: abril 1991 - diciembre 1991

Fecha obra: enero 1992 - junio 1992

Arquitecto asociado: TAS Design / Thomas Hut

Equipo redactor: David Gauld, Tohru Uno, John O'Reilly, Michie Yahagi

Asesor / Estructura: Gilsanz Murray Steficek

/ Instalaciones: Ambrosino de Pino & Schmier

/ Iluminación: Fisher Maranz Renfro Stone

Empresa constructora: Regele Builders Inc.

Superficies / Construida: 4.180 m²



35.- Museo de Arte Contemporáneo de Nagi

Emplazamiento: Katsuta, Provincia de Okayama, Japón

Programa: Museo de arte, Biblioteca

Propiedad: Ayuntamiento de Nagi

Fecha proyecto: agosto 1991 - agosto 1992

Fecha obra: octubre 1992 - diciembre 1993

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Ko Ono

Asesor / Estructura: Toshio Yanagisawa Engineering Office

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Iluminación: TL Yamagiwa Laboratory Inc.

Empresa constructora: Taisei Corporation

Superficies / Terreno: 1.545 m²

/ Construida: 1.892 m²



ARQUITECTURA 1991... tres estructuras: el sol (un cilindro inclinado), la luna (una forma de luna cuyos muros están orientados en dirección a la luna llena cercana al equinoccio de otoño) y la tierra (un paralelepípedo rectangular semienterrado), acomodan de forma específica la obra de tres artistas que forma el espacio y la configuración arquitectónica de las salas. Este edificio sugiere la dirección en que se desarrolla la tercera generación de museos de arte.

Arata Isozaki



36.- Proyecto de Museo de Arte Moderno, Munich

Emplazamiento: Tuerken Strasse, Munich, Alemania

Programa: Museos y kindergarten

Fecha proyecto: noviembre 1991- febrero 1992

Equipo redactor: Makoto Kikuchi, Tohru Uno, Steffen Lehmann, Shigeyuki Suzuki, Luo Rui-Yang

Superficies / Construida: 45.000 m²

ARQUITECTURA 1991... una estructura autoportante en forma de disco responde no tanto a la disposición de las calles como a las composiciones esculturales de los monumentales espacios urbanos neoclásicos de la ciudad. El vestíbulo de entrada, cuya longitud se corresponde con la de la Alte Pinakothek, forma un eje vertebrador que recorre la totalidad del edificio. Esto facilita la organización de las diversas galerías en la planta superior. Visitar este museo es como leer un libro de historia del arte.

Arata Isozaki



37.- Palacio de Congresos, Nara

Emplazamiento: Ciudad de Nara, Provincia de Nara, Japón

Programa: Sala de concierto, Sala polivalente

Propiedad: Ayuntamiento de Nara

Fecha proyecto / concurso: enero 1992 - abril 1992

/ ejecutivo : septiembre 1992 - octubre 1995

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Tohru Uno, Hiroyuki Fukuyama, Masashi Yagi; Kenji Sato, Atsushi Aiba, Hiroyuki Fukuyama (concurso)

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineers & Associates

Superficies / Terreno: 16.390 m²

/ Construido: 16.397 m²

ARQUITECTURA 1992... una forma elíptica cerrada posicionada a lo largo del eje norte sur de la antigua Nara. Un espacio de entrada cuyo muro se alinea con el eje occidental generado por la línea de ferrocarril. Un muro exterior acabado con una baldosa cerámica de color gris-verdoso en armonía con los tejados de Nara. Este volumen aloja el centro de convenciones equipado con asientos móviles y con un escenario extensible y contráctil: una composición dinámica con múltiples posibilidades.

Arata Isozaki

38.- Palacio de la Música, Kioto

Emplazamiento: Ciudad de Nara, Provincia de Nara, Japón

Programa: Sala polivalente, Sala de concierto

Propiedad: Ayuntamiento de Nara

Fecha proyecto / concurso: enero 1992 - abril 1992

/ ejecutivo: septiembre 1992 - noviembre 1995

Equipo redactor / concurso : Shuichi Fujie, Tohru Uno, Hiroyuki Fukuyama, Masashi Yagi, Kenji Sato, Atsushi Aiba, Hiroyuki Fukuyama

/ ejecutivo: Shuichi Fujie, Tohru Uno, Hiroyuki Fukuyama, Masashi Yagi

Asesor / Estructura: Mamoru Kawaguchi & Engineers

/ Instalaciones: Kankyo Engineering Inc.

/ Acústica: Minoru Nagata Acoustic Engineer & Associates

Empresa constructora: UT. Shimizu Corporation, Tokyu Construction, Kaname Co., Okano

Superficies / Terreno: 16.390 m²

/ Construida: 16.397 m²

ARQUITECTURA 1991... norte real que sirvió como eje urbano del antiguo Kyoto. Los flujos ocultos del magnetismo terrestre, el triángulo equilátero formado por un punto sagrado hacia el nor-noroeste de la ciudad. Un paralelepípedo rectangular, un octaedro con planta hexagonal, una estructura cúbica y un cilindro que se va afilando suavemente. Formas libres que se adhieren a este grupo de sólidos geométricos. Un espacio que se alza curvándose en espiral conduce a la sala de conciertos.

Arata Isozaki



39.- Proyecto Donau-City Tower, Viena

Emplazamiento: Donau-City, Viena, Austria

Programa: oficina, viviendas, locales comerciales

Propiedad: Wed Donau-City Gesellschaft M.B.H.

Fecha proyecto / concurso: febrero 1993 - mayo 1993

Equipo redactor: Makoto Kikuchi, Kenji Sato, Ghen Mizuno, Atsushi Aiba, Steffen Lehmann, Masashi Yagi

Asesor / estructura: Kimura Structural Engineers

/ instalación: Kankyo Engineering Inc.

Superficies / Terreno: 4.11 ha.

/ Construido: 60.500 m²



40.- Proyecto Urbanístico de Potsdamer Platz

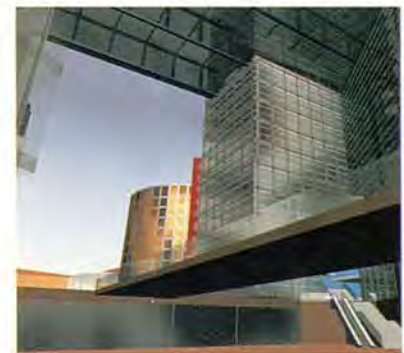
Emplazamiento: Berlín, Alemania

Programa: Urbanización

Propiedad: Daimler Benz A.G.

Fecha proyecto / concurso: marzo 1992 - junio 1992

Equipo redactor: Makoto Kikuchi, Kenji Sato, Steffen Lehmann, Cecile Rossant, Tomo Ishizaki



Asesor / instalación: Kankyo Engineering Inc.
 / diseño por ordenador: CAD Center Corporation
 Superficies / Construido: 531.660 m²

Bloques C2 + C3

Programa: Oficinas

Propiedad: Debis, Daimler Benz A. G.

Fecha proyecto: diciembre 1992 - marzo 1995

Fecha obra: mayo 1994 - marzo 1997

Equipo redactor: Makoto Kikuchi, Kenji Sato, Masashi Yagi, Junichi Tamura, Kazuyuki Iwanaga, Cecile Rossant, Atsushi Aiba, Steffen Lehmann & Partner (Berlín), Steffen Lehmann, Andreas Hoffman, Matthias Barth, Michelle Overty, Jost Muxfeldt, Andreas Quednau, Markus Dochantschi, Boja Pavlica

Asesor / Estructura: Boll & Partner (Stuttgart), Ove Arup & Partners (Berlin)

/ Fachada: Ifft/Karlotto Schott (Frankfurt)

/ Instalación: Höptner / Arup Ing-Gesellschaft

Empresa constructora: Alpine - Bau GmbH (Berlín)

Fabricante de la fachada: Steiner - Infratec (Zürich)

Superficies / terreno: 7.380 m²

Construido: 38.900 m²



41.- Domus, Museo del Hombre, La Coruña

Emplazamiento: La Coruña, España

Programa: Museo de Ciencia

Propiedad: Ayuntamiento de La Coruña

Fecha proyecto: marzo 1993 - septiembre 1993

Fecha obra: mayo 1994 - abril 1995

Arquitecto asociado: César Portela

Equipo redactor: Toshiaki Tange, Masato Hori, Naoki Ogawa, Igor Peraza, Amparo Casares, Federico Garrido, José Luis Gahona, Paulino Sánchez, F. José A. Suárez, Pablo Reboredo, Antonio Reboredo

Asesor de estructura: Julio Martínez Calzón

Técnicos Municipales: Jesús Arsenio Díaz, José Luis Zamora

Coordinador proyecto museístico: Ramón A. Nuñez Centella

Diseño y realización Contenido: Ingeniería Cultural S.A., Quod

Maqueta / básico: Juan Pablo Marín

/ ejecutivo: Juan de Dios Fernández y Jesús Rey Romero

Empresa constructora: Cubiertas y Mzov S.A.

Técnicos de la Contrata: Alberto Martínez, José A. Losada, Marcelino Muiños

Subcontratas: Andamios CK.S.A., Construcciones García Justo S.L., Construcciones Metálicas Orense S.L., Carpintería Donsión Montoto, Criaresa, Decoraciones Lippe S.L., Efcál S.L., Electricidad Alvaro Montero S.L., ERCO, Excavaciones Isaac Vázquez S.A., Granitos del Eume S.A., Granitos Soynaci S.L., Grapor S.L., Hormigones Geogalaica S.A.,

Iberoamericana de Pizarras S.A., Inasus S.L., Intero Rocas Industriales S.A., Isolux S.A., Orona S.C.L., Pizarras Manuel Gacio, Prefabricados y Contratras S.A., Ruenes Instalaciones S.L., Serviciosde Grúas Novo S.L., Spica S.L.

Control de Calidad: Euroconsul

Superficies / Terreno: 6.940 m²

/ Construida: 4.019 m²

/ Salas de Exposiciones Permanentes: 1.200 m²

/ Sala de Exposición Temporal: 300 m²

42.- Proyecto Museo de Arte Bass

Emplazamiento: Miami Beach, Florida, USA

Programa: Galería de arte

Propiedad: Ayuntamiento de Miami Beach

Fecha proyecto: junio 1993 -

Arquitecto asociado: Spillis Candela & Partners Inc., Frankel & Associates, Zyscovich Inc.

Equipo redactor: David Gauld, Yasaku Imamura, John O'Reilly, Michie Yahagi

Asesor / paisajismo: Martha Schwartz Renfro Stone

Superficies / Terreno : 39.450 m²

/ Construido : 8.591 m²

/ Ampliación : 7.369 m²



43.- Parc de la Muntanyeta, Sant Boi

Emplazamiento: Sant Boi, Barcelona, España

Propiedad: Ayuntamiento de Sant Boi, Mancomunitat de Municipis

Programa: Parque urbano, auditorio

Fecha proyecto / Plaça de la Agricultura: mayo 1994 - diciembre 1994

/ Anteproyecto: mayo 1994 - junio 1995

Fecha obra / Plaça de la Agricultura: febrero 1995 - abril 1995

Equipo redactor / Plaça de la Agricultura: Toshiaki Tange, Masato Hori, Juan Carlos Rodríguez, Nuria Puig, Rafael Delgado, Herminia Córdoba, Nilo Lletjos

/ Anteproyecto: Toshiaki Tange, Masato Hori, Juan Carlos Rodríguez, Nuria Puig

Maqueta: Juan Pablo Marín

Empresa constructora / Plaça de la Agricultura: Corviam

Control de Calidad / Plaça de la Agricultura : Intecasa

Superficies / Terreno: 34 ha.

/ construida del Auditorio, equipamientos:

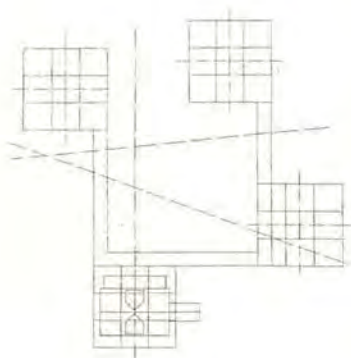
/ Sala de conciertos: 4.300 m²

/ Bar-Restaurante: 1.300 m²

/ Aulas de Formación: 3.235 m²

/ Teatro al aire libre (gradas): 2.650 m²





44.- Parque Universitario, Santiago de Compostela

Emplazamiento: Santiago de Compostela, España

Programa: Parque Universitario, Centro de Investigación y de Intercambio, Residencias

Propiedad: Universidad de Santiago, Consorcio de la Ciudad de Santiago

Fecha proyecto / anteproyecto: abril 1995 - septiembre 1995

Equipo redactor / anteproyecto: César Portela, Toshiaki Tange, Masato Hori, Igor Peraza, Nuria Puig

Superficies / Parque Universitario: 34.500 m²

/ Centro de Estudios Avanzados: 1.169 m²

/ Casa de Europa: 1.389 m²

/ Biblioteca: 1.058 m²

/ Residencias Estudiantiles: 4.112 m²



45.- Complejo Cultural de la Plaza de Higashi Shinzuoka

Emplazamiento: Naganuma, Ciudad de Shizuoka, Provincia de Shizuoka, Japón

Programa: Teatro, salas de conciertos

Propiedad: Diputación provincial de Shizuoka

Fecha proyecto: julio 1993 - diciembre 1995

Arquitecto asociado: Harigaya Kenchiku Jimusho, Sougou Sekkei Jimusho

Equipo redactor: Shuichi Fujie, Makoto Kikuchi, Naoki Inagawa, Norimitsu Sukeshima, Naoki Ogawa, Koh Ono, Yasuyuki Watanabe, Rokuro Muramatsu, Takeshi Akeno, Kazuyuki Iwanaga, Kuniaki Takahashi, Izumi Ito, Tomoyasu Kawakubo, Jin Hidaka

Asesor / Estructura: Kimura Structural Engineers, Sasaki Structural Consultants

/ Instalación: P.T. Moriura & Associates, Akeno Sanitary Engineering Consultants Inc.

/ Acústica: Nagata Acoustic Inc.

/ Iluminación: EPK Corporation

/ Mecánica de escenario: Shuzo Motosugi

Superficies / terreno: 36.009,50 m²

/ construida: 60.630,00 m²

Este libro se terminó de imprimir
en el mes de marzo de 1996
en Madrid