

El arquitecto del YING

[ENRIQUE CHAO

El arquitecto Arata Isozaki, autor de obras como el Palau d'Esports de Barcelona y la Casa del Hombre de La Coruña, no deja de convertir el caudal de sus sueños en construcciones de fantasía, como el "LifePark" que está levantando en Illa de Blanes, en la Costa Brava.

L

a mayoría de los constructores japoneses ha incorporado al concreto en el menú de materiales de sus principales contribuciones al arte de la arquitectura (y, como se podrá apreciar, en sus manifestaciones más camaleónicas). Arata Isozaki no es la excepción.

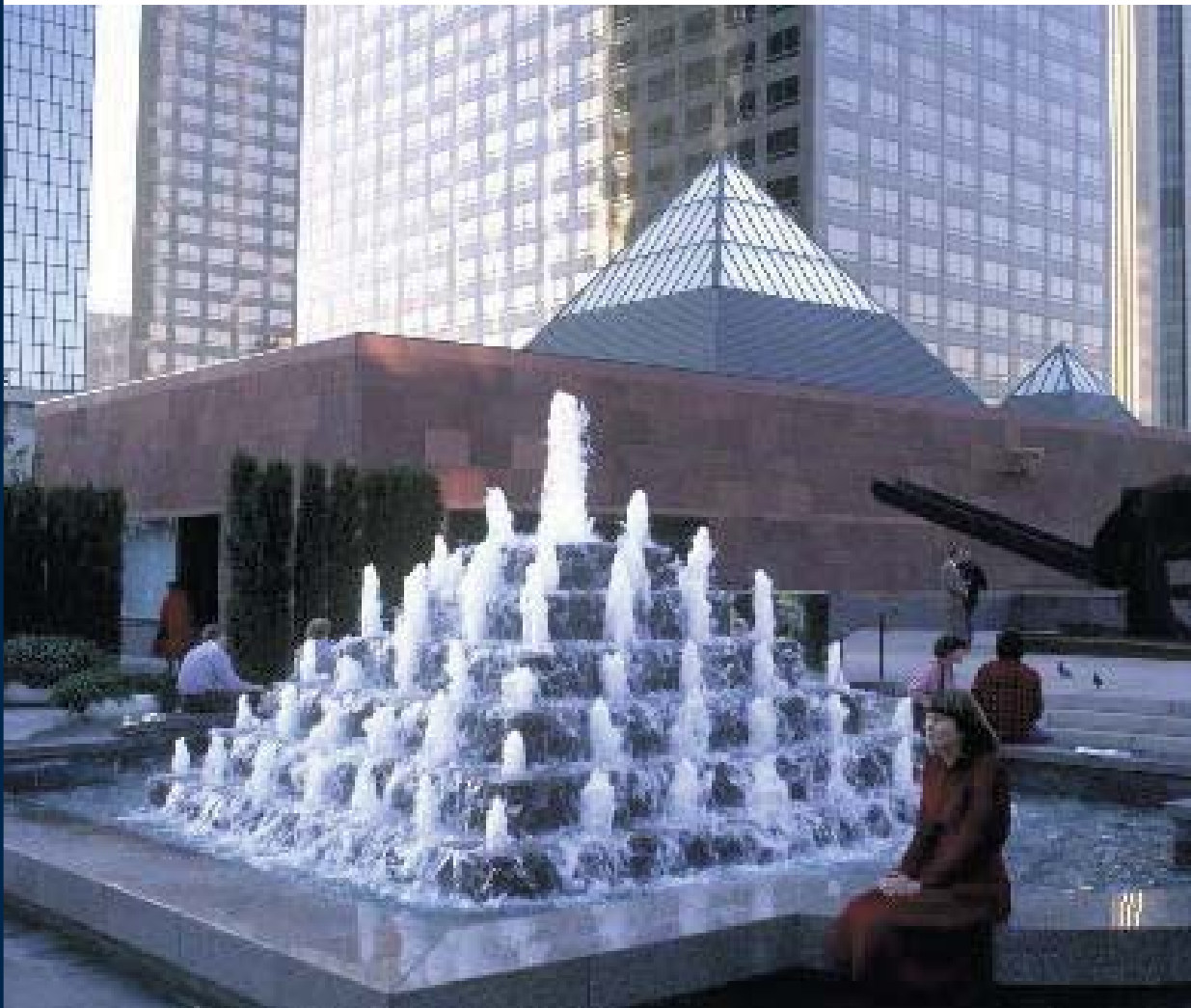
El gran arquitecto japonés acaba de cumplir, en julio, 73 años. Y quizás al apagar las velitas del pastel, pasó de golpe por su lúcida mente el desfile de sus incontables obras, representativas de un estilo muy personal, un tanto untado por las capas de maquillaje del posmodernismo, tan en boga en las últimas décadas del siglo pasado.

Pionero de nuevas tendencias, Isozaki ha intervenido en el mundo del arte internacional de manera exhaustiva. Sólo hay que imaginar que en su catálogo de obras

➤ ARATA ISOZAKI



y del **YANG**



“Lo más importante es la imaginación y el elemento de ficción que contiene la arquitectura...”
Tadao Ando

figura el Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles (MOCA), y que son creación suya algunas maravillas como:

- El Palacio de Deportes Sant Jordi, Barcelona
- El Centro Cívico, Tsukuba, Japón
- La Ampliación del Museo de Arte de Brooklyn, Nueva York
- La Biblioteca Municipal, Kitakyushu, Japón
- El Museo de Bellas Artes, Takasaki, Japón
- El Edificio Arch, Universidad Bond, Gold Coast, Australia
- El Edificio Shuhosha, Fukuoka, Japón
- El Edificio de Oficinas Team Disney, Orlando, Florida

- La Casa Yano, Kawasaki, Japón
- El Banco Volksbank Potsdamer Platz, Berlín
- El Edificio del Hombre, Coruña, España
- El Museo de Arte Contemporáneo, Stuttgart. Alemania
- La Fundación Daniel Ęmplon, Fréjus, Francia
- El Ministerio de Asuntos Exteriores, Riyadh, Arabia Saudí ...y un largo etcétera entre unas obras y otras que hacen pensar que tiene el don de la ubicuidad, y que el *jet-lag* no lo afecta para nada.

LOS ARQUITECTOS DEL JET-SET

Desde que concluyera sus estudios, hace 40 años, o más, tanta actividad ha hecho que la obra de este creador destaque por su palpable presencia en numerosos puntos del globo. Sin duda, Isozaki es taquillero; está en todos los concursos y es uno de los más prominentes diseñadores del *star system* de la arquitectura contemporánea. Y eso que todavía no le han otorgado el Pritzker -pero puede levantar los hombros: la Asociación de Arquitectos del Japón, el RIBA británico, Royal Institute of British Architects, la Accademia Tiberina Italiana y los estadounidenses Institute of Arts and Letters y la American Academy le han otorgado premios. Ganó el León de Oro de la Bienal de Arquitectura de Venecia y en la actualidad es profesor visitante en varias universidades importantes, entre otras Harvard, Yale y Columbia.

Isozaki tiene otras cualidades: ha sabido amalgamar mejor que otros coterráneos suyos las dos raíces, la de Oriente con la de Occidente en la mayor parte de sus edificaciones. Sus críticos lo reconocen precisamente por eso, "por su capacidad para fundir los estilos oriental y occidental, así como por su destreza en el manejo de algunos juegos visuales y alusiones históricas".

"Isozaki tiene otras cualidades: ha sabido amalgamar mejor que otros coterráneos suyos las dos raíces, la de Oriente con la de Occidente en la mayor parte de sus edificaciones."



En su obra busca reforzar los eslabones entre la tecnología y el progreso, y pone acentos en lo imprevisto, más que en las formas pasivas “de agonía anticipada”.



UN PUENTE ORIENTE- OCCIDENTE

En el libro “*Building a New Millenium*”, de Philip Jodidio, publicado por Taschen, se puede apreciar esa fascinación por las dos culturas. En las páginas se reseñan tres proyectos de Isozaki: “*Haishi* “*Mirage City*”, el desarrollo de una isla artificial al sur de China, en la que pueden participar por Internet los arquitectos que quieran: www.ntticc.or.jp/special/utopia; el Auditorio “Centennial”, 1992-1998, de Nara, formulado sobre la base de tres elipses que se desplazan a partir de un eje. El edificio evoca a los templos de hace 1 200 años, y ha sido concebido a modo de contenedor. Su simplicidad formal recupera la visión de la primera capital de Japón, Nara.

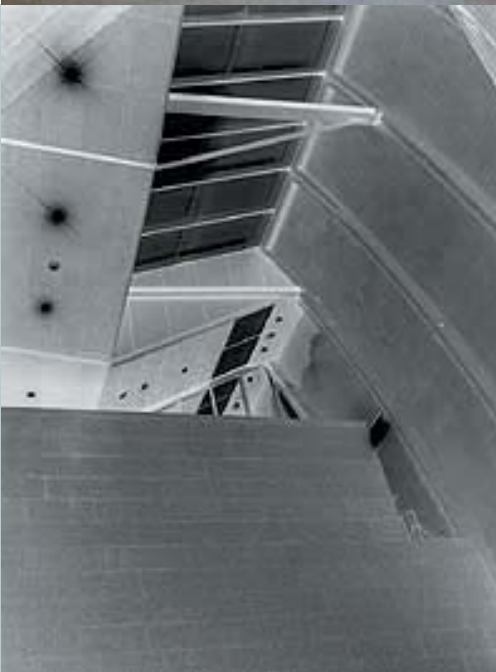
La distribución interior de la construcción, con un total de 22 682 m² y dotada de una estructura de concreto armado y paneles de concreto prefabricado, se articula alrededor de dos salas principales. La mayor de ellas, con capacidad para 1800 personas, de carácter multifuncional, sirve como sala de convenciones. En cuanto a la segunda, se trata de una caja de cristal transparente, con un aforo de 500 personas, está pensada para conciertos.

Finalmente, el vistoso Centro de Arte y Convenciones “Granship”, para representaciones teatrales y espectáculos, situado en Shizuoka, no muy lejos del simétrico Monte Fuji, muestra cómo fue diseñado el masivo edificio copiando la forma del yelmo de los Samurais... “Combinando elementos relativos a la tradición japonesa con los más recientes avances de las técnicas de diseño, Isozaki ha creado una forma inesperada”. La construcción se levanta al lado de las vías de alta velocidad que une a Tokio con Osaka.

LA SUPERVIVENCIA DE LAS FORMAS

Arata Isozaki nació en 1931, en Oita, en la isla de Kyushu. Estudió en la Universidad de Tokio, donde tuvo la suerte de recibir la avasalladora influencia de Le Corbusier y las inspiradas lecciones del legendario Kenzo Tange, el arquitecto japonés más importante de su época.

En su conversión al Movimiento Metabolista, Isozike trazó ciudades suspendidas sobre grandes pilares - hizo otras que tienen la apariencia de circuitos impresos-. Esta Escuela de Pensamiento lo marcó para siempre.



Después de recibir su doctorado en Arquitectura, Isozaki se metió de lleno en el despacho de Tange, que por entonces vivía una etapa muy intensa; se acercaban los juegos olímpicos de Japón y, tal vez por lo mismo, no “aguantó” dos años en los restidores de ese genio de la arquitectura. Se independizó en 1963 para fundar Arata Isozaki & Associates (http://www.c-channel.com/c00005/index_en.html).

DESPACHO PROPIO

Según recuerda, más que empleado fue colaborador de Tange -y por cerca de nueve años, entre 1954 y 1963, si se cuentan sus años de estudiante-. Empapado hasta la médula por esta influencia, Isozaki buscó su propio sendero, sin distanciarse de su maestro, que se ocupaba por entonces de sus inusitadas instalaciones deportivas.

De su estudio en Tokio salieron los primeros proyectos independientes, en los que mezclaba las grandes estructuras orgánicas, propias de la tecnología punta, con la estética tradicional del patrimonio japonés.

Sus primeros diseños fueron iluminados por la utopía. En ellos planteó proyectos urbanísticos gigantescos que se resolvían con estructuras tecnológicas. El más famoso de ellos fue el proyecto la Ciudad Aérea.

LA VANGUARDIA JAPONESA

Hay que recordar que por esos años Kenzo Tange impulsó a un grupo de arquitectos jóvenes, la única vanguardia que recuerda el Japón de la posguerra, y que dio en llamarse Grupo Metabolista, formado por los arquitectos Kisho Kurokawa, Kiyonori Kikutake, Fumihiko Maki y, claro, Arata Isozaki.



Ellos planteaban que la arquitectura era comparable a lo orgánico-celular, óseo, endocrino, circulatorio, y a los ciclos metabólicos y al desarrollo de los organismos vivos, diferenciando los espacios fibrosos – vegetales-, de los porosos o animales.

De ese modo aparecieron propuestas utópicas del tipo *cluster* urbano, la ciudad helicoidal, de Kikutake, las estructuras de Golgi, de Maki, o la ciudad aérea, de Isozaki.

La obra de estos arquitectos y sus megaestructuras utópicas, rompieron con el Movimiento Moderno. Más tarde, este grupo se disolvió, y cada uno de sus miembros inició un recorrido personal independiente y único.

EL MANIERISTA JAPONÉS

En su conversión al Movimiento Metabolista, Isozaki trazó ciudades suspendidas sobre grandes pilares –hizo otras que tienen la apariencia de circuitos impresos-. Esta Escuela de Pensamiento lo marcó para siempre.

De hecho, en el último tramo de su obra, Isozaki ha hecho suyas ideas de diseño de diversas fuentes, tales como el movimiento Secesión de Viena y los audaces conceptos de Marcel Duchamp.

Desde muy temprano se le clasificó como el hermano mayor de la arquitectura japonesa, y seguramente, el heredero visible de Kenzo Tange, aunque es, por su propio mérito, un importante escritor y teórico; un intérprete agudo de las tendencias y movimientos, tanto en Japón como en el mundo.

EL CONTAGIOSO POSTMODERNISMO

En la secuencia de su obra, Isozaki conformó su estilo a fórmulas de clara inspiración

posmodernista, como la Biblioteca Comunal de Kitakyushu, 1973. En esos años, probó de todo y comenzó a sustituir los elementos tradicionales por formas y elementos geométricos, tales como bóvedas, semiesferas, cilindros...

Además, introdujo espacios bien definidos con un significado preciso, y convirtió a la estructura de sus edificios en un elemento que sirve de vínculo entre la realidad y la ilusión, lo que fomenta la contemplación de los volúmenes de la obra. A pesar de todo, siguió tejiendo en su trama rasgos de oriente, con acentos de occidente, algo en lo que persevera aún con maestría insuperable.

EFEKTOS ESPECIALES

Isozaki ha plasmado en sus edificios formas y colores atrevidos, y ha conseguido añadirles efectos visuales originales, según el ángulo desde donde se miren. Hay diseños inspirados frecuentemente por conceptos, como la filosofía del ying y el yang, que aplica al definir un espacio negativo por otro positivo.

Los detalles de su inventiva invitan siempre a darle una segunda mirada a todo lo que hace, porque parece dedicarse a la búsqueda intuitiva de signos espaciales, convirtiendo a la estructura en un instrumento capaz de combinar la realidad con la ilusión.

Bajo este procedimiento ha proyectado edificios por todo el mundo, desde el edificio de Bellas Artes del Museo de Brooklyn, hasta el Palacio de los Deportes de Sant Jordi para los Juegos Olímpicos de 1992, en Barcelona.

MUEBLERO

Isozaki es conocido principalmente por su obra arquitectónica, pero, como muchos saben, también desarrolló muebles, en particular, una silla que ha trascendido por su elegancia y belleza, y que llamó la Silla Marilyn, por las graciosas curvas que la evocan, y que fue inspirada por la obra de Charles Rennie Mackintosh.

Desde muy temprano se le clasificó como el hermano mayor de la arquitectura japonesa, y seguramente, el heredero visible de Kenzo Tange

“Ninguna de las formas del conjunto es arbitraria”, advirtió Isozaki

El rayo de la arquitectura posmodernista lo deslumbró desde un principio, ya que en este marco pudo combinar con soltura sus nuevas ideas con las formas tradicionales. Y es que el lenguaje posmoderno busca sorprender, sobresaltar, inclusive, entretener, y eso es lo suyo.

DISNEYAVENTURAS

A fines de 1987, Disney World buscaba situar en un solo punto sus oficinas que estaban diseminadas por Orlando. El CEO de la empresa, Michael Eisner, había contratado a varios arquitectos de talla mundial, como Robert A.M. Stern, Michael Graves, Robert Venturi, Frank Gehry y Aldo Rossi, que le ayudaron a crear nuevos diseños para los parques temáticos de Disney en todo el mundo, pero seleccionó a Arata Isozaki para que diseñara el Team Disney. Con ese trabajo ganó Premio Nacional de Honor de la AIA, en 1992.

Isozaki se familiarizó con la difícil “Arquitectura del Entretenimiento” que caracteriza a esa organización, y en una superficie de 37 200 m², al sur de Orlando, construyó cuatro niveles y una estructura de concreto armado: un barco trasatlántico donde prevalece la longitud sobre la altura. En la parte central, levantó un cilindro que da cabida a un ingenioso reloj de sol. La marquesina de entrada, con la

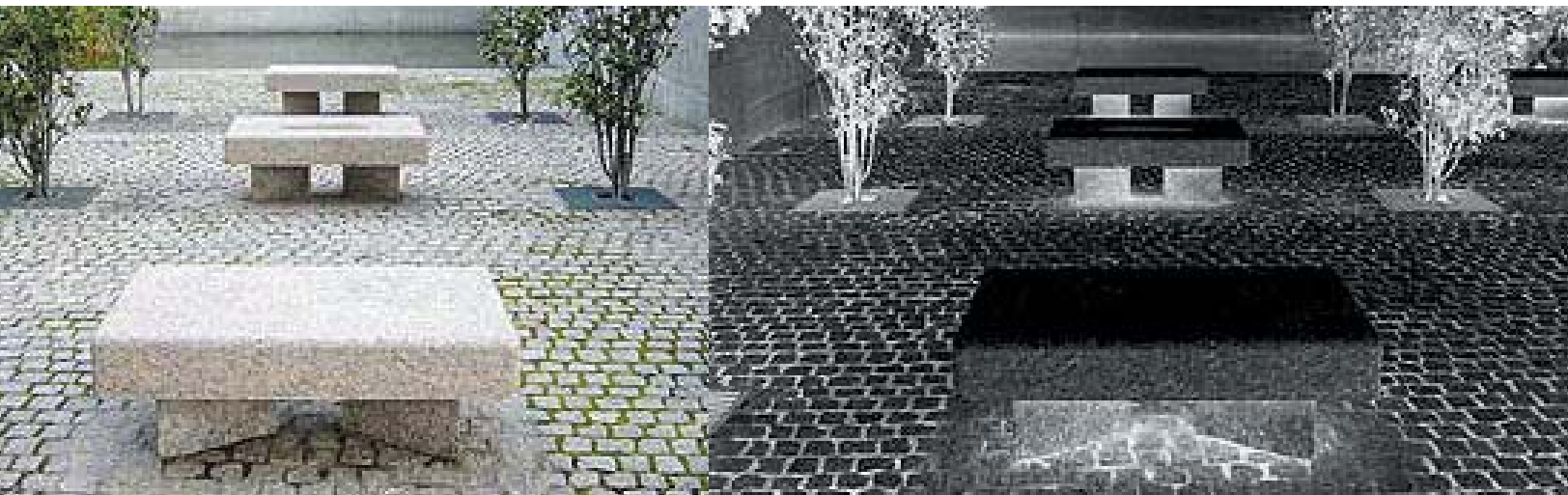
forma de las orejas de Mickey Mouse, no deja dudas a los intrusos.

La construcción milimétrica del cilindro debía asegurar la precisión del reloj de sol. La

fachada y otras partes visibles del edificio, se encuentran cubiertos por una variedad de materiales y con una gran diversidad de colores, que despliegan la parafernalia *kitsch* de los Parques de Disney, aunque Isozaki se las ingenió para repartir el ying y el yang en multitud de detalles.

AÑOS DE COSECHA

Una cascada de obras cayó sobre sus hombros sin darle momento de reposo. Del Museo Guggenheim Soho, en Nueva York, 1991-1992; saltó al Museo de Arte Contemporáneo de Nagi-chou, en Japón, 1994; al Centro de Arte y Cultura de Cracovia, en Polonia, 1994; al Auditorio de Kioto, 1995, Japón; al Domus, Museo del Hombre, en La Coruña, 1993-1995; al proyecto Mirage City, en Zhunhai Guandon, en China, 1994-1996; al Centro Cultural CaixaForum, de Barcelona, 1999-2002; al Ceramic Park Mino Tajimi, Gifu, en Japón, 1996-2002, un edificio que, por cierto, armoniza e integra paisaje circundante. Su sala de exposiciones está constituida por una estructura colgante especialmente diseñada para soportar los sismos...



Pero, hubo unas obras más iluminadas por las musas que otras, como el MOCA, donde toda la composición geométrica se basó en la sección áurea, y el ying y el yang; donde los espacios en los extremos del edificio dejan entrar la luz del día y los exteriores están cubiertos con piedra rojiza natural que contrasta con las pirámides transparentes y la luminosidad del techo semicilíndrico del techo.

Otra obra memorable es El Club Deportivo, donde imprime su sello personal en el flujo de las formas. Isozaki unifica el edificio mediante una bóveda de medio punto que recorre toda la planta tomando dos fuertes curvas, una a 180° y otra a 90°. Así, se forma en planta una suerte de U con uno de sus lados que se curva hacia afuera en ángulo recto para alinear el ingreso cubierto al club.

LÍOS EN FLORENCIA

Isozaki ganó más tarde un concurso internacional para construir el nuevo espacio de salida, por la Fabrica Vasariana, y la Plaza Castellani de la Galería de los Uffizi de Florencia. Para la fachada, dispuso un revestimiento en piedra serena con cuatro puertas de salida, respetando el diseño original de Vasari y contribuyendo a mantener este elemento como punto focal de la plaza... Pero, en el proceso las autoridades culturales le habían pedido una nueva revisión del proyecto. Isozaki reclamó respeto a la integridad de su diseño, ya que constaba de un gran pórtico en acero y piedra, de 24 metros de altura, y ellos querían que la altura de la marquesina del pórtico se redujera en unos diez metros. Isozaki se negó, porque recargaría el peso del conjunto del proyecto.

DOMUS O LA CASA DEL HOMBRE

Otra maravilla es el espacio, extendido al sol sobre la bahía de Riazor, en la Coruña, donde se levanta un museo dedicado a la divulgación científica, que despierta la curiosidad de los niños mediante sencillos juegos y actividades interactivas. Se llama Domus o La Casa del Hombre, con la idea de que el visi-



tante participe sin reparos, como en el Museo del Niño, en México.

A lo largo de esta aventura en 116 módulos repartidos en tres plantas, el visitante reconoce los detalles del cuerpo humano y puede sentir el movimiento que hace un bebé en el vientre de una embarazada.

PENDIENTES

Entre sus proyectos en curso figuran la Illa de Blanes, 1998; el Distrito 38, en el paseo de la Zona Franca de Barcelona, 2002, y la Ciudad Educacional y la Biblioteca Nacional de Qatar, 2000. En la Illa de Blanes, un gran espacio arquitectónico -ocupará un área de 60 mil m² y tendrá una superficie edificada de 80 mil m²- ha dado en llamarse "Lifepark", y su cubierta parece un dragón. Pero "ninguna de las formas del conjunto es arbitraria", advirtió Isozaki; "porque se trata de formas estructurales generadas por computadora".

El espacio cultural y de diversiones se inaugurará a fines del 2006. El edificio se conforma de dos partes diferenciadas: la estructura básica y la cubierta. La primera se construirá con concreto y la segunda con metal. ☺