

11 TRANSFORMAR EL TRABAJO EN OTRO PROYECTO

EXPOSICIÓN DE TOYO ITO EN BARCELONA

victoria ayesta

La exposición de "Toyo Ito Arquitecto" se había instalado primero en la Basílica Palladiana de Vincenza, en el 2001, y ha estado después en el Convent de San Agustí, en Barcelona. El Convent de San Agustí Vell está situado en el barrio de la Ribera, y es un espacio en el que el cambio de usos forma ya parte de su historia.

La exposición obliga al espectador a integrarse en una provocadora, existente y palpable presencia de lo actual. La realidad tectónica a la que se tiende, y que pone en conflicto nostalgias — propias de cada uno y adquiridas por el tiempo — y las formas y los programas de vida. La actualidad, como cada paso o cada mirada, se explica aquí por movimientos, buscados o no, al desplazarse entre los tubos, o sumergirse en las simulaciones de la planta superior.

Uno mira, escucha, se impregna del mundo actual aquí propuesto, definiéndose programas nuevos en un espacio temporalmente anterior.

02 1. NIVEL INFERIOR

El espacio es oscuro, pero está ocupado por unos cilindros de luz: accedes en ellos a lo espontáneo, a la sorpresa. Es un espacio estructurado por cilindros, que de arriba abajo, dividen verticalmente la sala. Da la sensación incluso de que atraviesan los forjados, como ocurre en el caso de la *Mediateca de Sendai*. Los tubos organizan el recorrido, dividen lo visible y lo propuesto por el arquitecto del resto del espacio de uso y de la voluntad del visitante.

Pues Ito hace que el espectador tome parte activa, escogiendo dónde mirar, qué escuchar y qué es lo que forma parte de un sonido de fondo, y dónde se sitúa para participar.

EL espacio se disuelve por la presencia de los tubos.

La propuesta de Ito pertenece a la individualidad, al sujeto independientemente, y la manera de visitar la exposición responde a ello.

Los medios utilizados recuerdan *Blade Runner*, porque recupera como actualidad lo que la película enseñaba como futuro.

Cada vez estamos más próximos al momento en que es posible habitar y ocupar los espacios que Rafael Argullol definió como aquellos para los cuales el hombre jamás tendrá tiempo suficiente.

Blade Runner está presente por la oscuridad, por la continua presencia de sonidos entremezclados, palabras ininteligibles de fondo, proyecciones de video que no puedes enfocar si no te acercas y te empeñas en ello.

Ito expone sus proyectos utilizando el *blurring*, concepto de lo difuminado, de lo desenfocado, de lo ambiguo, que le permite definir estos espacios intermedios según su uso. Se disponen ocho tubos o cilindros de luz hechos de dos tipos de tela, una más transparente que la otra, y por la que el visitante puede leer la proyección. En el interior de los tubos hay un videoproector; éste proyecta la imagen en una mesa de cristal circular que ocupa el mismo diámetro que el tubo tex-

til y que se ilumina por un foco cenital.

El efecto conseguido es una sucesión de capas visuales. Desde la mesa, el tejido está en algún caso atravesado por la luz, y la imagen se proyecta en los muros de la sala. Todas estas proyecciones se distorsionan, aumentando así el efecto de *blurring*.

Cada tubo presenta un proyecto diferente. Algunos se presentan en uso, como el *Pabellón Serpentine Gallery* de Londres; otros en construcción, como la *Mediateca de Sendai* o el *Pabellón de Brujas*.

White u, la casa de Tokio, es explicada por la propia habitante, sin que aparezca otra imagen más que la suya hablando. Aunque la casa está presente, en una maqueta de escala reducida, hecha también de un material traslúcido y situada sobre la mesa de proyección.

El *Parque de bomberos de Yatsushiro* en Kumamoto, el proyecto del *Spa* de Torrevieja, o la *Silver Hut*, son otros de los proyectos expuestos.

03 2. NIVEL SUPERIOR

El contenido de la planta superior y la manera de tratar el espacio son totalmente diferentes. Hay allí tres formas de explicar los proyectos.

Una: Tres maquetas hechas de capas de metacrilato, iluminadas por debajo, del *Proyecto de concurso para una reforma urbanística en Anvers*, y del *Proyecto para el concurso de la biblioteca de la universidad de París*. El material utilizado, con su capacidad de superposición, refuerza la ligereza y la transparencia que el autor busca en la manera de presentar los proyectos, y éstas, de manera coherente, explican su arquitectura.

Dos: Varias encuadernaciones de planos de los proyectos de ejecución de algunas obras.

Tres: La emocionante simulación de la *Mediateca de Sendai*:

El espectador se sienta sobre una espuma que envuelve un prisma de policarbonato celular y — al ritmo de la música de compositor japonés Ryoji Ikeda — se sumerge en la simulación. Las pantallas ocupan una superficie de 31,5 m por 5 m de altura. Empieza la simulación con un pitido constante. Las ocho pantallas presentan secuencias de las plantas, que varían al modo de un canon. Las líneas dibujadas vibran al ritmo del sonido. Si el compás de la música es de 4/4, hay pantallas que van al compás 3/4. Cambia el sonido. Ya no es continuo, es más distorsionado. Empieza el *scanner* de las secciones verticales, recorriendo la mediateca transversalmente.

El ritmo constante continúa.

El sonido cambia de nuevo para anunciar el cambio de imagen. Vemos los tubos estructurales de la Mediateca, en planta. Con movimiento desde el interior, y yendo de arriba hacia abajo, se mueve por un túnel vertical, recorriendo toda la longitud; es la geometría y los giros de los tubos.



Luego los vemos en alzado, desplazándose por la planta.

La imagen se transforma en única, en todas las pantallas, y se presenta la fachada en las ocho, a lo largo de toda la sala.

Sonido metálico de percusión, como si se golpeará una plancha y, por detrás, el ritmo constante del principio, que no ha cesado.

Comienzan a oírse unas campanas, que suenan como si se arrastrara una pieza metálica por una superficie del mismo material.

La fachada se mete en el plano de suelo y empieza de nuevo el canon de las plantas. Se trata de la expresión total de dibujo arquitectónico, la sucesión de cada sección vertical u horizontal.

Crea una sensación de inacabado, de repetición infinita. En su libro "Escritos" Ito comenta que "la Mediateca de Sendai estará, dentro de mí, siempre en curso de construcción".

La exposición sabe transmitir una intensidad tan aguda que hace que queramos releer, repasar y traspasar su arquitectura e inquietudes a otros. Es como en los libros usados de Helen Hauff en "84, Charing Cross st.", que tienen tanto más valor por las notas y la información ofrecida por la persona que ha leído el libro anteriormente.

Pues el valor de la simulación de la *Mediateca de Sendai* está, sobre todo, en la cantidad de personas que se han sumergido ya en ella, entrando en flujo con el sonido y con la imagen. Se produce así un intercambio de información, individuo-simulación, acumulada por el paso de la gente que ha visitado la muestra, del que la mediateca se nutre.

La exposición de "Toyo Ito Arquitecto" está organizada por la Casa Asia, y el Gobierno de les Illes Balears. Colabora también el Colegio de Arquitectos de Cataluña. Después de Barcelona ha ido a Palma de Mallorca