



UNA CONVERSACIÓN CON KAZUYO SEJIMA Y RYUE NISHIZAWA

JUAN ANTONIO CORTÉS

A CONVERSATION WITH KAZUYO SEJIMA & RYUE NISHIZAWA

Tokio, Septiembre de 2007 / September 2007

Vamos a iniciar esta conversación, si les parece, con algunas preguntas digamos filosóficas, para pasar después a cuestiones más concretas. Se ha afirmado que su arquitectura es representativa de nuestro tiempo porque se la considera afín al mundo digital propio de los ordenadores y de las nuevas tecnologías de la sociedad contemporánea. ¿Están de acuerdo con esta interpretación que se ha hecho de su obra?

KS: La gente dice que, como nuestro modo de abordar los proyectos es pensar sobre lo que es un programa y sobre cómo organizar ese programa, nuestro enfoque de la arquitectura está relacionado con la sociedad de la información. ¿Qué piensa usted sobre esto? (risas)

Creo que lo mejor es formular esta cuestión de un modo más específico, que aclare su contenido. Se ha escrito que la apariencia inmaterial y de ligereza, la transparencia y la extrema delgadez que caracteriza en general a su obra permite vincularla con los mundos virtuales generados por la informática y a los que accedemos a través de los ordenadores. ¿Cuál es su opinión sobre esta apreciación crítica?

RN: No sucede sólo en nuestro caso, es más general, ya que los ordenadores han traído cambios en nuestras sensaciones, en el modo de percibir de todos nosotros. Por ello se puede hablar de una relación entre los ordenadores y nuestra arquitectura.

¿En qué modo piensan ustedes que los ordenadores han cambiado la manera de percibir y de actuar?

RN: Uno de los cambios importantes originados por los ordenadores es que antes, digamos hace diez años, cuando aún no los usábamos para proyectar, nosotros solamente podíamos hacer unos pocos dibujos y unas pocas maquetas de trabajo al día, pero ahora, desde que los utilizamos, podemos producir al día cien dibujos diferentes de prueba hechos por ordenador y muchas maquetas de trabajo, todo ello de un modo muy rápido. Esto no podría suceder sin los ordenadores, que han creado la posibilidad de ver a la vez cientos de opciones diferentes. Creo que esto es un nuevo punto de vista proporcionado por ellos.

Let us begin this conversation, if you don't mind, with some kind of philosophical questions, and afterwards we shall discuss more concrete issues. It has been said that your architecture is representative of our time because it is considered to be close to the digital world of computers and the new technology of present society. Do you agree with this interpretation of your work?

KS: People say that because our way of tackling projects is to think about what a program is and how to organise that program, our approach to architecture is related to computer society. What do you think about that? (Laughter)

Perhaps it would be better to ask the question more specifically, to clarify the content. I have read that the immaterial appearance, the lightness, transparency and extreme thinness that generally characterises your work allows it to be related to computer-generated virtual worlds. What do you think of that critical appreciation?

RN: That is not just our case. It is more general, because computers have brought changes to our feelings and the sense of perception for all of us. That is why you can speak of a relationship between computers and our architecture.

How do you think computers have changed your way of perceiving and acting?

RN: One of the important changes brought by computers is that before, let's say ten years ago, when we didn't use computers, we could only do a few drawings and a few working models a day, but since we began to use computers, we have been able to produce 100 different study drawings on the computer and many study models every day, all very quickly. That could not happen without computers, and it has given us the ability to see hundreds of different options, all at once. I think this is a new kind of viewpoint that has been brought by computers.