

OCÉANO DE AIRE ¹

CRISTINA DÍAZ MORENO Y EFRÉN GARCÍA GRINDA

Tokyo, 2004. Shibuya district



Sin duda, una de las primeras reacciones que asalta a aquellas personas que tratan de adentrarse en el mundo que Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa han construido a través de los proyectos desarrollados en colaboración durante los últimos años es la perplejidad. Su arquitectura es desconcertante. Y lo es, no por su complejidad o por su dificultad para ser comprendida, sino más bien por todo lo contrario. Se nos ofrece aparentemente desarmada de cualquier retórica o pretensión de profundidad. Parece fácil. Su fascinación no reside en su carácter crítico, en la densidad conceptual que conlleva o en la novedad o la potencialidad de los procesos de trabajo que moviliza, sino más bien en su simplicidad e inmediatez; en su capacidad para presentarse como ajena a cualquier dificultad y complicación. Aún recordamos la desconcertante combinación de optimismo y facilidad que transmitían los dibujos casi *naïf* y las fotografías de sus primeras obras que llegaban a Europa en las páginas de las revistas japonesas de mediados de los noventa, escondidos entre alucinados y delirantes ejercicios de exhibicionismo formal y extravagancia, a menudo imposibles de comprender. Una isla de claridad y ligereza en un océano de testosterona y exhuberancia visual de segundas rebajas. Pero la perplejidad que su arquitectura produce es, antes que nada, resultado de su simplicidad. Cualquiera que haya asistido a una conferencia de Sejima & Nishizawa lo podría suscribir. Las argumentaciones son a menudo tan extremadamente lógicas y simples —y se presentan de una forma que roza lo lineal, e incluso lo banal, si uno las compara con la afanada búsqueda de coherencia interna y con la argumentación de sus colegas— que pueden llegar a exasperar. Ante el intento de comprender y explorar la galaxia SANAA, uno se sorprende con que el vuelo ha llegado a su fin en el momento mismo de despegar: aparentemente no hay nada que explorar, nada que comprender. El espejismo de la facilidad se disipa de improviso y tras él, somos incapaces de ver nada.

Podríamos entonces, como tantas veces se ha intentado y como si fuéramos críticos convencionales, vincular su obra con la de otros arquitectos contemporáneos o con prácticas artísticas que trabajan con la reducción lingüística, la simplificación o, incluso, el monocromatismo. Pero el efecto, o se plantea a través de la oposición dialéctica para resaltar las diferencias o resulta disonante. La obra de Sejima y Nishizawa se resiste a ser clasificada junto a las que trabajan desnudando los objetos hasta despojarlos de todo rasgo no esencial, hasta reducirlo a un estado en el que la evidencia y la autoreferencialidad del objeto en sí mismo, en tanto que obra, se convierten en su valor fundamental. Está claro, a pesar de las evidentes semejanzas, que tampoco se trata de un trabajo en el que la inmanencia del objeto y de sus cualidades esenciales, su literalidad en definitiva, juegue un papel determinante en su comprensión. Por otro lado, resulta también evidente que su trabajo podría situarse en una corriente, de límites imprecisos y que englobaría a una heterogeneidad de prácticas contemporáneas, que trabaja en múltiples direcciones con el material legado por la arquitectura del movimiento moderno. Pero, a pesar de la posibilidad de establecer vínculos con otros arquitectos y artistas, aunque estos sean antitéticos, tampoco ayuda a despejar esa sensación inicial de perplejidad. El intenso carácter de vinculación con las prácticas culturales y materiales de nuestra época que respira su obra —y que algunos han tratado de explicar ligándolo a la abstracción, simplicidad y ausencia de acentos de los espacios de los primeros juegos de ordenador—² la coloca en las antípodas de todas las prácticas de sesgo conservador basadas en la simplificación estilística o en la reiteración de los paradigmas de la primera modernidad.

¹ En directa referencia al ensayo sobre las manifestaciones musicales ligadas a la *Ambient Music*: Toop, David: *Ocean of Sound. Aether Talk, Ambient Sound and Imaginary Worlds, Serpent's Tail*, Londres, 1995.

² Véase Ito, Toyo: 'Arquitectura Diagrama', *El Croquis* n° 77 [I], 1996, número especial de dedicado a la obra de Kazuyo Sejima del período 1988-1996, págs.18-24.