

Dos cartas (un posible artículo)

Celia Marín

El Prat, Marzo 2006

Querido Julius:

Te escribo para comentarte el porqué de la imposibilidad del artículo que me pides. Me pides que hable sobre las maquetas en la arquitectura tradicional de Japón ya que yo estoy engrescada con este asunto y así poderlo relacionar con el tema del próximo número de **dc** sobre la representación tridimensional en forma de maquetas.

Procuraré ser breve. Para empezar la arquitectura tradicional japonesa es básicamente bidimensional. Se forma a base de planos independientes que unidos forman un espacio cerrado. Los llamo planos independientes porque carecen de una relación real entre ellos, a saber, altura de las ventanas, materiales, despiece,... A pesar de que hay unos criterios básicos que se siguen siempre, en sí tienen un carácter autónomo, teniendo cada uno su propio rigor compositivo. Una pared poco tendrá que ver con la pared de enfrente.

Quizá esto se debe a la ausencia en la representación arquitectónica japonesa de un instrumento tan occidental como la perspectiva. ¿Qué fue antes? ¿La esquina Brunelleschiana o la perspectiva renacentista? Teniendo en cuenta que Japón no abrió formal y oficialmente las fronteras hasta finales del siglo XIX tuvieron tiempo suficiente para desarrollar el arte de la bidimensionalidad. El quid está en que mientras nosotros siempre hemos concentrado nuestros esfuerzos en el encuentro entre dos superficies, la enfatización de la esquina y el juego de volúmenes; ellos, en cambio, continuaban jugando con profundidades y combinaciones de planos, como si se tratara de una representación escenográfica.

Creo que esto es visible tanto en la arquitectura como en las pinturas. Por otro lado, creo que es éste modo de montar escenografías una manera, diferente, de llegar a la tridimensionalidad.

Te pongo dos ejemplos de pinturas que he encontrado. El primero «Escenas en una calle de Edo» podría ser tranquilamente el fondo de un escenario, o de unos dibujos animados. De hecho a mí me recuerda la manera de componer los fondos de dibujos animados, es decir a través de diferentes acetatos pintados, donde cada acetato representa un grado diferente de profundidad, con esta técnica, para simular un movimiento horizontal de la cámara hacia delante se realiza un desplazamiento de los objetos hacia afuera, los objetos de la zona izquierda hacia la izquierda, y los de la derecha hacia la derecha, de esta manera se consigue el engaño óptico de la tridimensionalidad en una animación tradicional. En estas escenas de Edo, si mentalmente separamos los edificios, encontraríamos el segundo plano, el bosque, y si fuéramos abriendo en espacio que existe entre los troncos de los árboles encontraríamos la base del monte Fuhi.

El siguiente ejemplo es un poco más retorcido, porque representa el interior de una vivienda tradicional japonesa, se trata de una perspectiva no fugada, una axonométrica, de esta manera los diferentes planos que componen la estancia se mantienen en verdadera magnitud y son diferenciables y mesurables. Si nos fijamos, cada plano es distinto al resto. La ventana (hira-ki mado) de papel translúcido y marcada por una retícula, se opone a otra pared con diferentes papeles de colores y armarios y cajones incrustados en ella, el suelo, por su parte, muestra la retícula típica de tatamis. Si apuramos un poco más, el corredor exterior ni siquiera es una prolongación del plano del suelo, (y así unificaría los planos y crearía una comunicación interior-exterior), este pasillo presenta otro tramado diferente, es un plano más que aparece por detrás.



Escenas en una calle de Edo



Aún así este ejemplo tiene trampa, se trata de una visión no frontal, y nos muestra el ángulo de la habitación. Pero hasta en éste punto se nos escapa la esquina, y el rincón se esfuma. El plano de la ventana está abierto, la ventana está corrida, no existe la arista producida por el encuentro de los dos planos. Virtualmente sabemos que está ahí por la colocación de todos los elementos. Pero físicamente desaparece.

Y es esta desaparición la que nos ofrece la profundidad, pudiendo de este modo ver más allá de la escena de la habitación.

Ahora te voy a hablar del «Okoshi ezu» (también llamado Tate Ezu). El Okoshi Ezu es un método de representación arquitectónica que consiste en dibujar la planta con los diferentes alzados que la envuelven abatidos sobre su respectiva posición y el techo también colocado como si estuviera enganchado, tal como se muestra en el dibujo adjunto. Este método de representación es el método por excelencia del período de Edo, período al que pertenece por ejemplo la Villa Katsura. Puede parecerse una manera divertida de representar un interior, como si se tratase de un juego infantil, pero vuelve de nuevo a girar entorno a la idea de los diferentes planos contraponiéndolo al uso de la perspectiva.¹ Los planos se muestran independientes y autónomos entre sí, pero a la vez se hacen inteligibles al formar parte de un todo. Son independientes pero no excluyentes. Y solos, estos planos, no serían nada más que un plano perdido en el espacio y carente de entidad. La autonomía se la da el hecho de pertenecer a un conjunto.

No sabría decir que fue primero, el plano, o el espacio comprendido entre el conjunto de planos. Lo que sí que sé es que si se recorta el dibujito, y lo montas, tienes una casita diferente dependiendo desde que punto estés mirando y el plano frontal que escojas para componer el interior.

Me he despistado del tema y ya no sé de lo que te hablaba. Pero bueno, si quieres colocamos unos recortables sobre las habitaciones de la Villa Katsura para que los lectores se monten sus propias maquetas.

Te coloco las ilustraciones que aparecen en el artículo de la revista *Sumario*.

Ciao.

Celia

Tokyo, septiembre 2006

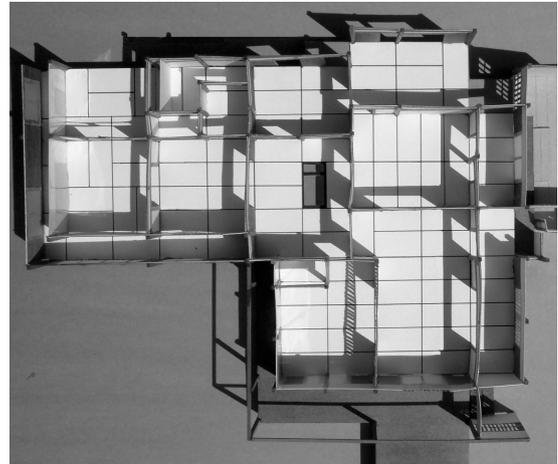
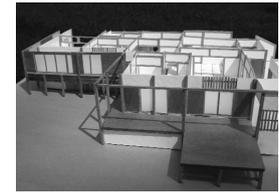
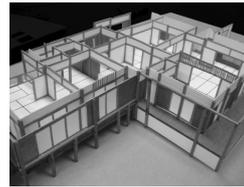
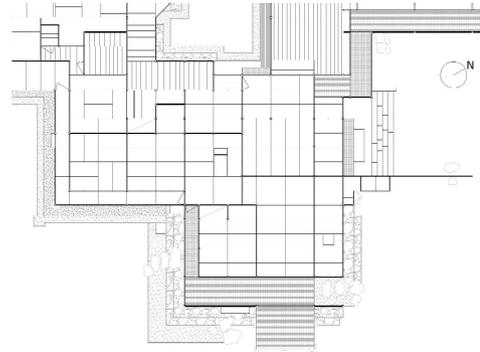
Querido Julio (san)

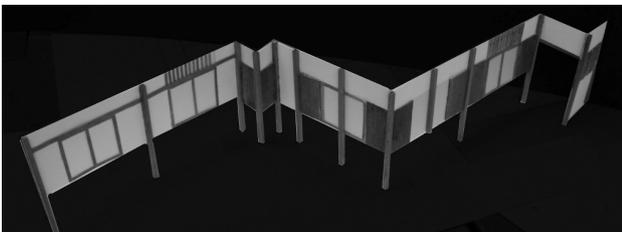
A pesar de mis reticencias, has insistido mucho, y al final he accedido a continuar con esta historia. Siguiendo con la carta anterior y el tema de la perspectiva (o la no-perspectiva) en la cultura japonesa.

En Katsura Rikyū (objeto de estudio de algunos trabajos realizados el curso anterior en la asignatura de historia) los elementos que la forman están dispuestos siguiendo un patrón conocido en Japón como GanKō (cuya traducción sería algo así como *Gansos en formación de vuelo*, haciendo referencia a la colocación que adopta cada ganso respecto al otro mientras están volando, es decir, formando un ángulo de derecha a izquierda). Si observamos la planta de Katsura desde la posición del lago (y obviamos los añadidos posteriores y las zonas de servicio) veremos que las diferentes fases de construcción, o los diferentes pabellones, se disponen siguiendo este esquema.

Éste método es el único que conocían los constructores japoneses para recrear la sensación de profundidad, mediante el solape y desplazamiento de los diferentes elementos del conjunto. Se diferencia de la perspectiva occidental en el hecho de que ésta ordena la profundidad del espacio hacia el infinito utilizando la mirada del sujeto como centro y origen del eje principal (acabo de caer en lo antropocéntrico que resulta este invento, no me extraña que sea renacentista) mientras en Japón, la mirada de la persona es la que resbala sobre el cambio constante de ejes. Con el GanKō se renuncia a toda simetría o centralidad, resultando la formación de este modo mucho más dinámica.²

He de aclarar, que esta disposición adoptada en Katsura no responde a una estrategia premeditada o a un plan de conjunto. Katsura fue originalmente pensada como una Villa dedicada al ocio, al placer de la contemplación y a la lectura. Esto lo cumplía perfectamente el primer proyecto, que se reducía a un único pabellón junto con sus anexos de servicios; éste es el edificio del KoShoin, orientado al sur mirando hacia el lago, diseñado y construido por su propietario, el príncipe Toshihito entre 1920-1925.





Años más tarde su hijo Toshitada decidió ampliar la Villa, añadiendo el módulo conocido como ChūShoin. Este nuevo

elemento se agregó siguiendo el concepto de *sumikake*³ al ángulo derecho del KoShoin (hay que mirar el plano colocando el lago arriba, una cosa es el cómo se coloca el plano para contemplar el edificio, y otra muy diferente cómo lo colocas para trabajar con él), de este modo, ambos Shoin poseen la misma orientación, y miran ambos hacia el lago, pero con diferentes puntos de vista, así, el número de ventanas sobre el jardín se multiplica.

El ShinGotten no se añadió hasta unos años más tarde, coincidiendo con la visita del Emperador ya retirado. El tamaño del ShinGotten (conjuntamente con la Sala de la Música) duplica la superficie resultante de la suma del KoShoin y del ChūShoin. En este momento Toshitada seguramente sí que se planteó la disposición en GanKō ya que debido al tamaño total del complejo esta era la mejor manera de resolver la colocación de todos los elementos permitiendo preservar las vistas al jardín.

Esta disposición, adoptada así, siguiendo una evolución natural del proyecto, permite no sólo una correcta iluminación y ventilación de las diferentes partes sino que además genera un juego de planos a través de las sutiles diferencias que existen entre las distintas fachadas de cada parte.

La fachada del KoShoin, donde los *shōji*⁴ se alinean en la parte interior de la galería se nos muestra oscura, debido a la sombra proyectada por el porche, solución que también encontramos en la Sala de la Música. En cambio tanto en el ChūShoin, como en el ShinGotten los *shōji* se alinean en la parte exterior de la galería, quedando expuestos con toda su blancura. Este juego intercalado de sombra y luz, hace todavía más rico este juego de profundidades a base de los cambios de ritmo y los contrastes que crea.

Ahora bien, ¿cómo relacionar toda esta palabrería sobre la no-perspectiva japonesa con la realización de las maquetas resultantes de los ejercicios sobre Katsura?

Lo que en un principio se consideraba «pereza» o un intento de evitar un gran problema como era el de la realización de una maqueta que representara el entramado de los tejados y los

volúmenes que estos representaban, acabó fortuitamente explicando la configuración de planos que conforman Katsura. Es decir, no era necesario representar el edificio al completo para explicar su funcionamiento y su esencia.

Las diferentes maquetas realizadas sobre las diferentes partes de la Villa se nos mostraban como plantas extruídas donde los shōji y fusuma⁵ de cada cuerpo de la villa se elevaban desde el suelo hasta quedar cortados en un plano invisible (el falso techo) marcando de este método el intradós, o volumen interior real de la Villa (ya que todo el aparato de la cubierta se destina a resolver la evacuación de agua de lluvia, evitar la aglomeración de nieve, y proteger del asoleo directo el interior de la vivienda).

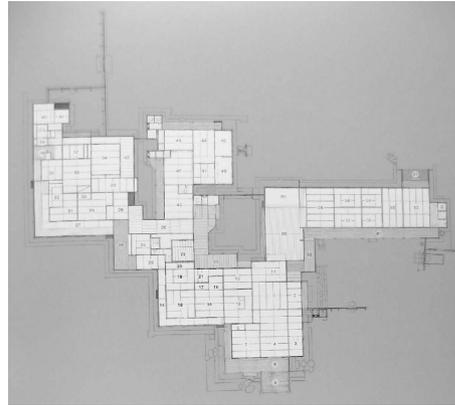
De este modo sencillo se representó el juego de planos de cada cuerpo de Katsura. Como si se tratase de una axonometría seccionada,⁶ dejando a la vista el juego de módulos y proporciones generados por la combinación de los tatami,⁷ shōji y fusuma,⁸ que es lo que conforma la estructura propia de cada habitación. Si a la vez, miramos desde el exterior, y nos fijamos en la disposición de los shōji, vemos que cuando todos están cerrados, forman un único plano que se va plegando sobre si mismo, conformando de este modo el espacio tridimensional y el volumen exterior de la Villa.

Bueno, espero que quedes satisfecho, al final me lo he currado. Te adjunto la bibliografía y los grupos de trabajos.

DewaMata.

Celia

P.D: Las fotos de la maqueta y el redibujado del plano de los Shoin son de María Fierro, Carmen Boyer, Renata Vidal, Juan Carlos Ávila



Bibliografía y grupos de trabajo

- El libro del Té*, Okakura, 1906. Villa Katsura, Casa del Té: Carme Ferré, Víctor Rosas
- La Arquitectura en Japón*, Mallet-Stevens 1911, Villa Katsura. El Jardín y un Pabellón: Zsuzsanna Demeter, Mikel Sagarmínaga, Felipe Valadares, Daniela Ogaz
- Hotel Imperial, Wright, 1915-21: Iria Gamez, Julia Bertrán, M^adel Mar Tomás, Alicia Vázquez
- Elogio de la Sombra*, Tanizaki, 1933. Villa Hyuga en Atami, Bruno Taut, 1935: Dolors Torres, Yoko Elias, Albert Esteve, Javier Zaldivar
- Pensamiento de Katsura* Taut, 1933. Villa Katsura Antiguo y Medio Shoin: María Fierro, Carmen Boyer, Renata Vidal, Juan Carlos Ávila
- Autobiografía*, Wright 1944. Villa Katsura y su Pabellón de la Música: Inés Alomar, Ander de Bustos, Eduard Mariné, Nicolás Montesanto

Notas

- 1 «Mientras que el *Okoshi Ezu* enfatiza la bidimensionalidad de los espacios representados, es decir la cualidad de cada plano al ser visto frontalmente, la perspectiva enfatiza la tridimensionalidad de los espacios representados» Jorge Ferreras. *Sumarios*, 51, 1981
- 2 Esta disposición también hace referencia a la posición que adoptan los diferentes utensilios durante la ceremonia del té conocida como SumiKake.
- 3 Ver nota anterior
- 4 Nombre que reciben los elementos de cierre correderos que separan el edificio del exterior. Se realizan principalmente en base a un entramado de madera sobre el que se coloca toda una serie de papeles, quedando así una superficie semitranslúcida.
- 5 Nombre que reciben los elementos de partición y compartimentación del interior de la vivienda. Dependiendo del estilo de cada época y de la riqueza del propietario pueden estar decorados con diferentes ilustraciones o estampados.
- 6 Recuerda, vista así, a uno de los cuadros escogidos en la primera carta para explicar lo de la perspectiva. Véase el de la imagen interior de una habitación japonesa.
- 7 Sistema de módulos que conforma el el suelo de las estancias de la vivienda, realizado a través de la superposición de diferentes capas de tejido de diferentes calidades y acabados (se dice que en el Ko Shoin el acabado es de algodón) quemando una superficie más o menos mullida. Sus bordes son marcados con telas de diferentes calidades remarcando así el dibujo de su colocación.
- 8 Como se puede observar en ningún momento he puesto plural en estos nombres. No es por capricho, en japonés los nombres carecen de plural.