

[...] La arquitectura alude a una caja cuya creación tiene dos objetivos.

Uno de los objetivos es un ideal; el otro, una ambición.

El ideal de la arquitectura es formar un modelo del mundo.

Su ambición es despertar las sensibilidades del hombre.

El objetivo primario de la arquitectura es establecer un modelo espacial del mundo: ordenar el espacio desnudo. La ordenación del espacio significa emplear la forma para deducir del espacio las relaciones invisibles que constituirán un orden transparente.

Para hacerlo, la arquitectura precisa de la geometría. La geometría, pues, es la ciencia dedicada a producir un orden lógico, racional, a partir de las relaciones de forma con forma, y de forma con espacio. No obstante, la geometría adopta una forma estrictamente ideal: la forma como idea, como representación visible de un concepto, de un espacio material y abstracto, de un escenario. Y, sobre todo, la geometría considera solamente las relaciones puramente lógicas. Por lo tanto, abstrae los significados y valores sociales, y construye un mundo de lógica transparente. En pocas palabras, el único objetivo de la geometría es la coherencia lógica. De la formalización lógica global, sólo la coherencia persiste; valores como la verdad, lo bueno y lo hermoso, adquieren un papel secundario. Una lógica tan perfecta como para transmitir emoción sólo puede, por lo tanto, hablarnos de manera "prosaica".

La arquitectura, pese a haber clamado tradicionalmente por un orden racional informado por una geometría tal como esta, no es reducible escuetamente a la geometría, debido a la terca existencia de la fuerza de la gravedad.

A diferencia de la geometría, la arquitectura no puede nacer en un espacio que resume homogeneidad por todos sus poros.

Sobre la Tierra, la fuerza de la gravedad impone a la arquitectura diferentes ordenes, verticales y horizontales, y demanda geometrías diferentes para sus ejes verticales y horizontales.

La arquitectura es, además, un modelo intrínsecamente móvil. Evidentemente, un edificio no se puede mover; es la gente que circula ante él la que pone en movimiento su imagen. Conforme el observador se desplaza, su relación posicional con el edificio va variando. Mediante sus desplazamientos y cambios de posición, las personas van componiendo en sus mentes la forma global de la arquitectura.

Podemos aprehender la totalidad de un orden geométrico. Sin embargo, ni siquiera desde un puesto de observación privilegiado podremos escrutar la figura global de un edificio. La arquitectura es geometría que la gente pone en movimiento: una maqueta dinámica del mundo, geoméricamente derivada del espacio en sometimiento perpetuo a la ley de la gravedad, que nosotros experimentamos con nuestro ser.

El segundo objetivo de la arquitectura es despertar las sensibilidades del hombre.

La geometría compone un orden espacial con la sola ayuda de la coherencia lógica. ¿Cómo se substancia, pues, el hecho de que la coherencia lógica induzca nuestra experiencia emocional de la arquitectura? Esa coherencia ¿puede permitirnos, por sí sola, percibir un orden lúcido en un conjunto de formas? ¿No precisará el espacio escapar a la coherencia de la lógica geométrica, para poder gozar de una transformación continua, fluida? ¿Deberían, espacio y forma, seguir la misma lógica, la misma geometría?

Aplicada a un grupo de formas, la coherencia geométrica confiere una organización. Cuando la reunión de elementos arquitectónicos -como columnas, paredes, suelos y techos- está informada por esa coherencia, percibimos un orden en tal agrupación. Si las proporciones de esos elementos responden ajustadamente a una proporción matemática, percibimos un sistema racional. Proporción y geometría transforman un grupo de cosas en un sistema visual lúcido. Sin embargo, y aunque se obtenga un orden extremadamente transparente, ¿puede un sistema de cosas tan completamente obvio producir un espacio, éste queda sofocado bajo la tiranía de la coherencia. La arquitectura requiere del orden geométrico, pero la coherencia lógica puede llegar al extremo de suprimir el potencial inspirador de la arquitectura. En otras palabras, si la arquitectura sólo está informada por la coherencia lógica, no será capaz de evocar nuestra respuesta emocional.

Para que la geometría pueda suscitar nuestras emociones, le es preciso un tipo de dinamismo que destruya la coherencia lógica.

Para captar nuestra sensibilidad, la coherencia lógica o el orden geométrico requieren del drama de la diversidad o el conflicto. En arquitectura, el drama se produce al surgir el conflicto entre formas, o entre forma y espacio; no en vano, sólo la aparición del conflicto es capaz de generar nuestra respuesta. Y es, precisamente, el desacuerdo entre el espacio geométrico y el espacio percibido por nosotros, el que puede devenir en fuente de poder emocional.

Para transformar el orden espacial en un fenómeno consciente, la arquitectura ha de suscitar la mediación de la gente. Cuando uno se entrega a la experiencia de la arquitectura, es "uno mismo" quien media entre orden y fenómenos, quien siente que un vínculo de respuesta va ganando terreno lentamente cuando un orden geométrico estático consigue establecer una presencia dinámica en la propia consciencia. De esta forma, es la propia gente la que pone en acción el mecanismo de la arquitectura para suscitar emociones. En el interior de nuestra experiencia de un orden arquitectónico abstracto como fenómeno consciente, llegamos a sentirnos realmente inspirados por la arquitectura.

Para ser exactos, el suscitar emoción no es un auténtico "objetivo" de la arquitectura, sino meramente un resultado. El arquitecto no puede calcular nuestra respuesta emocional; el poder inspirador de un edificio debe conservar el carácter de resultado imprevisible de su proceso de diseño. En arquitectura, el empleo de estrategias destinadas a suscitar nuestra respuesta es tan claramente sospechoso como los juegos de manos, y tan artero como una broma pesada. Una arquitectura evocadora no puede ser planificada, es solamente un ideal a seguir, y el uso de artimañas en la creación de arquitectura es algo así como jugar con ventaja.

Fragmento de "La arquitectura de Tadao Ando" del libro Tadao Ando. Masao Furuyama. Editorial Gustavo Gili. 4ª edición 2002.