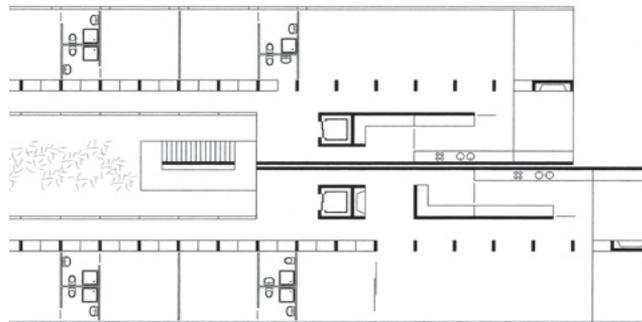
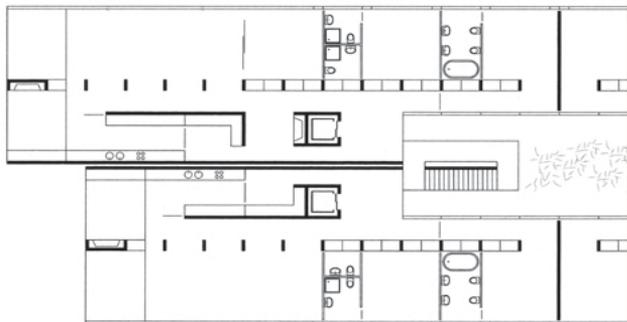
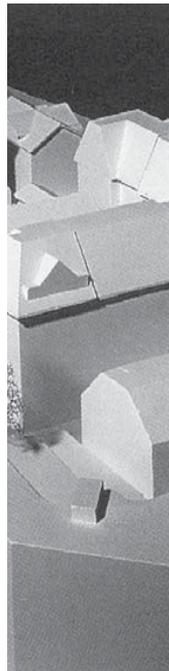
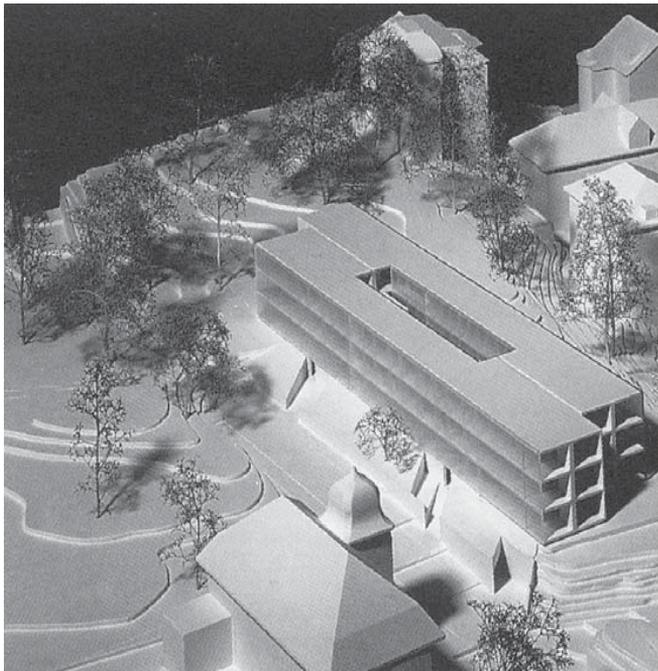


De... ito al uno

Joan Llecha



48



En 1998 Livio Vacchini y Silvia Gmür fueron invitados, junto con otros diez equipos de significados arquitectos suizos, al concurso para un proyecto de 12 viviendas de lujo en Hohenbühl, un gran parque en el centro de Zürich. Aunque su proyecto ganó el primer premio, el edificio no se construyó. Lo que sigue sólo puede ser, por tanto, el comentario del proyecto. De hecho es únicamente el comentario de la planta, que justifica por sí sola la atención al proyecto.

A primera vista parece una planta simple, pero no lo es en absoluto. Al menos si entendemos lo simple como algo cercano a lo rudimentario. Cuando se trata de sistemas complejos, como la arquitectura, la simplicidad o bien es el fruto de la incompetencia, o es, como en este caso, el fruto de una larga, paciente y sabia elaboración. Para que esta planta muestre su esencia es necesario corresponder al menos en parte a este esfuerzo; mirarla con atención, como la miraban sus autores mientras le daban

forma. Con esta planta sucede lo mismo que con los estereogramas: si se los mira adecuadamente, se llega a ver una imagen, en tres dimensiones; pero quien los mira distraídamente sólo ve una trama aleatoria de puntos de colores.

Si miramos la fotografía de la maqueta, el edificio parece estar formado por dos edificios. Dos paralelepípedos de hormigón y vidrio, de igual longitud y anchura, adosados por una de las caras largas, como dos barcos abarloados uno junto a otro. Su disposición es casi simétrica, pero una barra está desplazada respecto a la otra. En cada planta hay cuatro viviendas, dos en cada una de las barras; pero todas son de superficies distintas. La vivienda de mayor dimensión forma junto a la más pequeña una de las barras, y las dos de dimensiones intermedias forman la otra. El punto de contacto entre viviendas coincide en ambas barras, pero en un plano desplazado del centro.

Cada una de las barras está dividida por un pórtico central longitudinal, que establece el módulo dimensional que ordena todo el proyecto. La anchura total del edificio -18 metros- se divide pues en 4 partes iguales en los extremos, ocupados por las terrazas, las salas de estar y las cocinas. Y en tres partes, también iguales, en la zona del patio, que coincide aproximadamente con la zona de las habitaciones. Si desde el exterior parece que el desplazamiento entre las dos barras se produce a lo largo de la medianera larga -el muro doble parece reforzar esta idea- la composición del interior muestra algo más sutil, porque el desplazamiento no afecta al patio, que ocupa los 14 módulos centrales del total de 34 que mide el edificio del extremo de una barra al extremo de la otra. De modo que la línea de desplazamiento de la composición es en realidad la cara exterior del pasillo. Se puede decir, imaginando la formación de la planta en términos "geológicos", que la "falla" se sitúa en la pa-

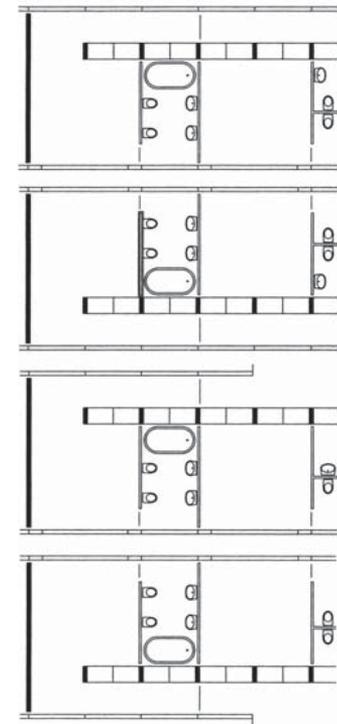
red de cierre del patio, y que el testero, para adelantarse al de la barra contigua, "tira" de la cocina, primero ampliándola y finalmente separándola del ascensor. Los ascensores -uno por cada vivienda- permanecen inmóviles, asociados al patio, como pernos que sujetasen una parte de la composición.

La función de soporte de la línea central de pilares -obsérvese la sorprendente ausencia de pilares en las fachadas, todas de vidrio- se hace visible, al contrario de lo que sucede en la mayor parte de la moderna arquitectura residencial, que esconde sus pilares entre tabiques y esquinas. Como una columna vertebral, este pórtico sostiene y fija los órganos de la casa: a un lado los de servicio -vestíbulo, cocina, patio- y al otro los dormitorios y las salas de estar. Cualquier itinerario por el interior de la casa debe cruzar el muro central, una o dos veces. Circular por la casa es como espuntar dos telas, como enlazar dos territorios. A un lado la agitación, las circulaciones, el trabajo; al otro la quietud y el reposo.

En términos visuales, la contribución de este eje a la experiencia de la casa es fundamental. Cada vez que se cruza el muro central y se sale al pasillo se abre una *échappée de vue* que se extiende hasta los árboles del exterior, atravesando la terraza, que la línea de pilares también divide. Ante las habitaciones el pasillo recibe luz del patio, y es hacia éste que pueden dilatarse las visuales, pero al llegar a la sala de estar se invierte su orientación, se cierran las vistas y la iluminación por un lado y se abren hacia el otro, la fachada exterior. Si el pasillo es ajeno a los dormitorios a los que da acceso -están separados por la *storage wall* que rellena los vanos de la estructura- en cambio forma parte del espacio de la sala de estar, ampliándola más allá de la línea de pilares. Si se puede decir que "se sale" al pasillo desde las habitaciones -o "se entra" a ellas desde él- la relación entre el pasillo y la

Comparación de espacios en las cuatro viviendas (la vivienda mayor arriba y la menor abajo)

1. los dormitorios
2. las cocinas
3. las salas de estar

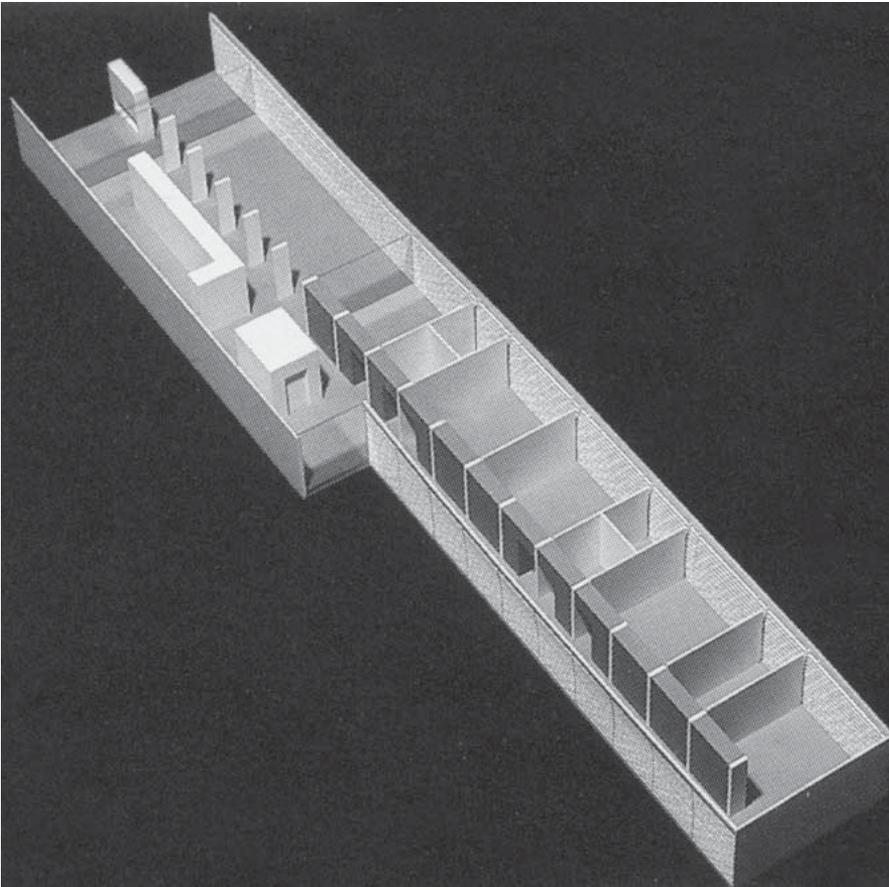


sala de estar es más difusa. No puede señalarse con exactitud el punto en el que ya puede decirse que se ha entrado a la sala de estar, porque se puede seguir por el pasillo hasta salir a la terraza o "entrar" a la sala de estar por cualquiera de los 5 o 6 vanos abiertos.

Las habitaciones principales de todas las viviendas se sitúan en la misma posición, al final del pasillo. Esto permite incorporar a su interior la parte final de éste, con el correspondiente armario, y ofrece a estos dormitorios las ventajas de la doble orientación: luz, vistas y aire les llegan desde el exterior y desde el patio. Es en este punto, en la agrupación de los cuatro dormitorios principales a un lado y otro de las medianeras cortas, donde se da el único episodio real de simetría de todo el proyecto. Una simetría "local" que se va desvaneciendo hacia los extremos del edificio, con las sucesivas variaciones, del mismo modo que la solidez del muro interior de armarios se desvanece al llegar a la sala de estar.

Todas las habitaciones tienen la misma dimensión, y tienen acceso a un baño privado. El de la habitación principal ocupa toda la anchura, y los de las demás habitaciones ocupan la mitad. La habitación más cercana al estar comparte el espacio con el aseo de cortesía. En función del número de dormitorios, en dos de las viviendas la zona de habitaciones se cierra con este bloque de baños, mientras que en las otras dos viviendas el último espacio de la serie es una habitación. En este caso, el contacto con la sala se hace con una doble puerta corredera. Así se pueden extender a esta habitación los usos de la sala de estar, o bien mantenerla como dormitorio. Previendo esto, se dota al aseo de cortesía -el único accesible desde esta eventual habitación- de las funciones de baño.

Asociar el tamaño de los pisos a la longitud -los pisos "midan" 12, 14, 18 y 20 módulos- significa que al crecer ésta aumentan a la vez, proporcionalmente,



el número de habitaciones (2, 3, 4 y 5) el número de baños (3, 3, 5 y 5) y el número de semimódulos de armarios (8, 11, 16 y 19). En los espacios únicos, en vez de mantenerse el tamaño y aumentar el número, varía la superficie. Las salas de estar tienen todas dimensiones distintas: en las dos viviendas mayores ocupan 7 módulos -incluyendo 1,5 módulos de la terraza- mientras que en las dos viviendas más pequeñas ocupan un módulo menos. Pero el ajuste dimensional es todavía más fino, porque en la mayor de las viviendas pequeñas, y también en la mayor de las viviendas grandes, se puede compensar esta menor superficie incorporando a los usos de la sala de estar la primera de las habitaciones, que como hemos visto está conectada a ella. Como alternativa, en estas viviendas aparece un espacio complementario asociado al estar, al otro lado de la línea de pilares -entre el volumen del ascensor y la cocina- que restablece la proporcionalidad en cuanto a tamaños en los cuatro formatos de vivienda.

Sólo en un caso se altera ligeramente esta relación entre el tamaño de la vivienda y el de las piezas que lo componen: el tamaño de las cocinas de las viviendas de 14 módulos es mayor que en las de 18 módulos: tienen 4,5 y 4 módulos de longitud respectivamente. Pero se trata de una diferencia insignificante, si se tiene en cuenta la generosidad de dimensiones de ambos espacios.

Como vemos, todo el proyecto puede entenderse como un juego de ajustes, como un conjunto de desplazamientos, a lo largo de distintos ejes, de las distintas piezas -o grupos de piezas- que componen la planta. Desplazamientos de las habitaciones y los baños a lo largo del muro de armarios, del pasillo a lo largo del patio, de la cocina a lo largo de la medianera, o de una mitad del edificio respecto a la otra. Es en la percepción de este movimiento relativo, en este juego entre lo que varía y lo que permanece estable, donde radica la singularidad de

esta planta. No parece haberse formado por la consideración del programa y su solución punto por punto, sino que es el resultado de haber fijado unas reglas -la dimensión del módulo, la organización lineal- con las que después se ha operado, al modo en que en la composición musical se fija un tema y después se desarrollan las variaciones.

Un proyecto de arquitectura puede compararse a una partida de ajedrez. El adversario es el azar, que nos ofrece infinitas posibilidades de ser derrotados: hay infinitas maneras de no llegar a proyectar una casa buena, de equivocarse al situar un muro o una ventana, de elegir mal un material o una solución constructiva. Como en el ajedrez, para proyectar hace falta creatividad, inteligencia y capacidad de concentración. Pero sobretodo hay que tener una estrategia, porque si se piensan las jugadas una a una se pierde inexorablemente. Según cálculos recientes, el número de partidas distintas posibles en el juego del ajedrez es del orden de 25×10^{15} . Un número mayor, dicen, que el de átomos que forman el universo. Esto es posible con pocas piezas, con movimientos limitados, y sobre un tablero de geometría elemental. En arquitectura la panoplia de formas disponibles es mucho mayor, y el tablero -los paisajes- es también de una enorme variedad. Proyectar no es más que reducir este infinito número de posibilidades iniciales a una sola. Vaccini y Gmür, en este proyecto, mueven sus piezas con maestría. Dimensionan, sitúan, fijan y desplazan, trazan caminos y trayectorias, tal como un jugador experto empuja la reina o desplaza el caballo, sabiendo lo que ocurrirá dentro de varias jugadas, reduciendo paso a paso las posibilidades de su adversario. El proyecto tiene al final la belleza de las mejores partidas: la del encadenamiento de gestos precisos, la del empeño lúcido, la del dominio implacable ejercido poco a poco. Con gestos leves, con el menor número de jugadas.

