

Arquitecturas fugaces.

Shooting architectures.

Dra. Laura Sordo Ibáñez
Arquitecta Universidad Europea Miguel de Cervantes, España.
Doctor arquitecto, Universidad Europea Miguel de Cervantes, Valladolid, España.
Isordo@uemc.es

RESUMEN/ Poco a poco la arquitectura se acerca más a la sociedad a través de sensaciones que a través de la geometría. La cultura arquitectónica ha cambiado, las necesidades de la sociedad han cambiado, vivimos en una época de no lugares. Para este texto vamos a reflexionar sobre el lugar de lo moderno, enfocando el concepto a determinadas arquitecturas que aparecen desarraigadas del lugar de ubicación, ya que el tiempo de permanencia en el mismo es fugaz. Así, con la simple manipulación de lo cotidiano, la arquitectura puede adentrarnos en el terreno del ensueño. **ABSTRACT/** Little by little, architecture comes closer to society more through sensations than through geometry. The architectonic culture has changed; the needs of the society have changed; we live in an era of "no places". In this paper, we will reflect about the place of what is modern, focusing on specific architectures that appear rootless from their location, since their time of permanence is brief. Thus, simply by handling everyday life, architecture can take us into the domain of dreams.

Nos hemos acostumbrado a pensar la arquitectura a través de su permanencia y estabilidad a lo largo del tiempo y a concebirla ligada al lugar donde se construye. En un buen número de proyectos contemporáneos se ha recurrido a la movilidad de la arquitectura que incorpora el tiempo como cuarta dimensión. La idea de proyectar formas con carácter de permanencia es sustituida por la voluntad de temporalidad de las imágenes y la tecnología. De este modo, se consigue que la arquitectura se acerque más a la sociedad a través de sensaciones, que a través de la geometría. Las necesidades actuales de la sociedad han cambiado y la arquitectura necesita adaptarse a ellas¹. Víctor Hugo en 1839 escribió, anticipándose a la pintura abstracta, el modo en el que el ojo ve el paisaje desde la ventanilla de un tren². Esa evaporación del paisaje se convierte en una muestra de la fugacidad del mundo visible. Si nos vamos al campo de la arquitectura y llevamos al extremo esa idea de ensoñación, de hacer desaparecer el

edificio, se habla entonces de arquitecturas fugaces, que pueden ser desmontadas, movidas de sitio. Son arquitecturas de quita y pon, que no impactan con el terreno, no dejan huella, sólo su recuerdo. Estas arquitecturas establecen una relación con el entorno limitada temporalmente, se manifiestan como una propuesta que no permanece y que no modifica el lugar donde se asienta. Se pierde así esa vinculación con los lugares; las arquitecturas se instalan fugazmente, con desinterés respecto al emplazamiento. Son arquitecturas no permanentes, vinculadas a un corto espacio de tiempo tras el cual desaparecen para siempre. Los parámetros en los que se mueve la arquitectura actual son libertad creativa, formal, constructiva e imaginación, como nuevas estrategias del proyecto frente a la estabilidad propugnada en épocas

- ▲ **Palabras clave/** Fugacidad, efímero, temporal, lugar.
- ▲ **Keywords/** Fugacity, ephemeral, transient, place.
- ▲ **Recepción/** 1 septiembre 2014
- ▲ **Aceptación/** 25 noviembre 2014

¹ "Estamos acostumbrados a pensar en los edificios como formas congeladas en la retina o en la película fotográfica; sin embargo, la Arquitectura se ofrece por igual a la mirada y al tacto. La introducción de la energía en esa panorámica cristalino y detenido permite el deshielo de la Arquitectura, desbaratando su perfil hermético e instalándola en el ámbito de los procesos de la vida" (Fernández-Galiano, 1991)

² "Las flores de la cuneta ya no son flores, sino manchas de color, o más bien, rayas rojas o blancas; ya no son puntos, todo son líneas; las plantaciones de trigo se convierten en largos mechones amarillos; los campos de trébol se asemejan a largas coletas verdes; las ciudades, los campanarios y los árboles ejecutan un baile y se mezclan disparatadamente con el horizonte" (Revista BAU, 1997).



Imagen 1. Fotomontaje en el que aparece el Gato de Cheshire desvaneciéndose para sonreír (fuente: elaboración propia).

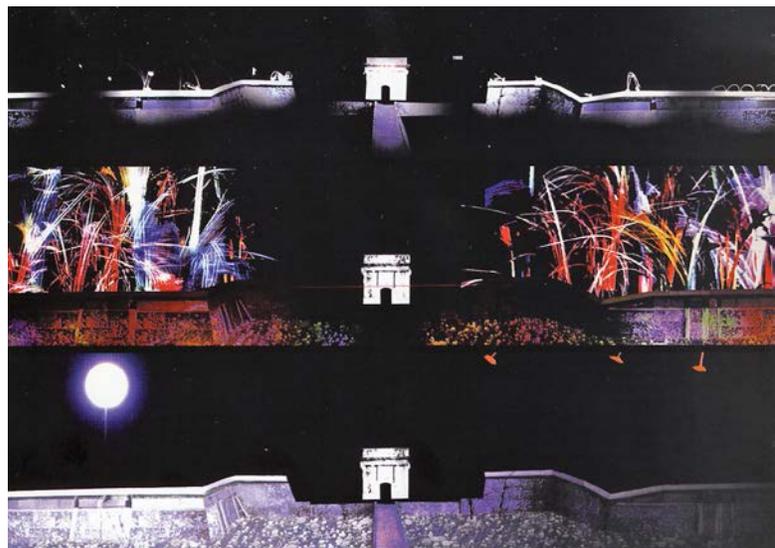


Imagen 2. Fuegos artificiales en Castell De Sant Ferran, Figueres (fuente: Ruiz-Geli, 2004).

anteriores. La condición efímera de la arquitectura se opone a su durabilidad, una cualidad siempre presente, pero que ahora se convierte en una nueva oportunidad que pretende captar nuestra atención a través de las sensaciones. Aquí se va a hablar de arquitecturas que desaparecen, que se esfuman. Se trata de hacer visible lo que es invisible, representar lo que está ausente. A fin de cuentas, estamos hablando de la estrategia del Gato de Cheshire de "Alicia en el País de las Maravillas". La imaginación de Alicia, y también del lector, queda impresionada por la particular manera que tiene el gato de ser discreto, ya que puede esfumarse como un fantasma a su entera voluntad, unas veces de forma gradual, otras bruscamente. Cuando desaparece casi por completo en el árbol en el que se encuentra subido, dejando como rastro su sonrisa (imagen 1), el asombro de la niña llega a su extremo³.

Un elemento fugaz como el Gato de Cheshire es el arcoiris, fenómeno óptico y meteorológico que produce la aparición de un espectro de luz continuo en el cielo. En este caso lo que nos interesa, es que se trata de un elemento fugaz y efímero, que aparece y se esfuma de repente. El arco iris nace ante nuestros ojos tras la lluvia y después de admirarlo se desvanece en la nada, nadie lo toca, nadie lo alcanza, pero todos lo vemos y así queda en nuestro recuerdo.

Toyo Ito describe su experiencia siendo niño, cuando observaba el arcoiris suspendido por encima de un lago, como un fenómeno bello y silencioso⁴. Kenzo Kuma utiliza la metáfora del arcoiris para explicar su manera personal de hacer y pensar la arquitectura: su condición favorita es esa variación según el contexto. Utiliza un único material para cada una de sus obras, ya que, según sus propias palabras, la materialidad no debería estar sólo en la piel sino que debería formar parte de todo el edificio. Material y paisaje son dos elementos que informan cada proyecto y han de lograr una armonía⁵.

En muchos casos el proyecto efímero toma importantes decisiones respecto al lugar, tanto por su adecuación y restricciones como por sus cualidades. Son, de hecho, conceptos muy cercanos a la arquitectura, que llevados al extremo, son la esencia del proyecto.

Jugando con el concepto del fuego como algo efímero, podemos referirnos a los fuegos artificiales, ya que del mismo modo que aparecen en el cielo se desvanecen. Se trata de una pintura fugaz, se construyen en el tiempo y se desvanecen con él, son por tanto un arte efímero. No pintan con pigmentos sino con un elemento de la naturaleza, el fuego, desarrollándose sus formas en un espacio real e infinito. Son un contraste de luz y sombra, un espectáculo de movimiento que se observa con miedo y

admiración ante la magia de las llamas. El proyecto de Ruiz-Geli, "Fuegos artificiales en Castell De Sant Ferran" (imagen 2) en Figueres, Girona, pone de manifiesto esta idea de evanescencia. Se trata de un espectáculo de fuegos artificiales de modo que, mediante coreografías y una posición estratégica de los efectos, la presencia del "Castillo de Sant Ferran" se potencia. Se trata de hablar del castillo, de sus posibilidades visuales y de su diseño. El castillo sufrió una voladura en el año 1939, por ello los fuegos representan inicialmente una explosión y un posterior incendio. La intención del arquitecto era la conquista artística del lugar. Por ello diseñó un espectáculo con personajes que realizan actividades lúdicas en buena relación y con mucho respeto por la arquitectura del castillo (Ruiz-Geli, 2000). Así, los fuegos artificiales son utilizados como elemento que activa la memoria del edificio. En los espectáculos pirotécnicos el fuego convierte la escena en algo maravilloso que activa los sentidos de los espectadores, transportando su alma al terreno espiritual, donde todo es posible. "El devenir del fuego, ¿no es acaso el más dramático y el más vivo de todos? El mundo corre si uno lo imagina de fuego" (Bachelard, 1989). Otro elemento efímero es la flor, pues está en continua transformación. Si además la incorporamos a la arquitectura, la estamos dotando de nuevas propiedades

³ "¡Esto sí que es bueno! ¡Una cosa es un gato sin sonrisa, pero otra, muy distinta, una sonrisa sin gato! ¡Es lo más raro que he visto en mi vida!" (Carroll, 2006)

⁴ "Era un fenómeno tan bello y silencioso, que daba la sensación de que el arco iris, que aparecía sólo en aquella parte del lago terso como un espejo, lo hacía por el poder del dios de las aguas. Sin embargo, en cuanto comenzaba a salir el sol, cuando ya empezaba a verse el paisaje de alrededor, desaparecía el arco iris imperceptiblemente, y se veían los patos silvestres que habían llegado a Siberia, flotando sobre el agua como pequeños puntos negros" (Ito, 2000).

⁵ "Si los materiales están completamente hechos de partículas, éstos son transitorios como el arco iris. Unas veces aparecen firmemente como objetos, pero con un cambio momentáneo de la luz o en relación al movimiento del observador éstos se dispersan como las nubes y se disuelven como la niebla. Persianas que parecen ser paredes de repente se vuelven transparentes y desaparecen. Esta fugacidad y fragilidad constituyen su encanto y su misma esencia" (Kuma, 2003).



Imagen 3. Instalación de techo de flores (fuente: Blancafort, 2004).

y será capaz de transformar los espacios arquitectónicos. En la "Instalación del techo de flores", en la "Casa Girbal" en Girona (imagen 3), sus autores, "10x15 col.lectiu", realizaron un techo de flores en el que durante diez días, mil gerberas cortadas se secaron colgadas cabeza abajo. La intención fue modificar radicalmente la percepción habitual del espacio y aprovechar el gesto instintivo de alzar los ojos al cielo, que acostumbramos a hacer cuando se entra en un lugar de estas características. Así, se construyó un techo de flores que colgaba cabeza abajo en una red de tela metálica

que ocupaba toda la superficie del vacío. El patio ofrecía una imagen de espacio interior bajo un techo semitransparente y móvil, que cambiaba con el tiempo, la luz, la gente, etc. La belleza de una flor está ligada al instante de su florecimiento, por lo que el pensar en una flor artificial es romper su esencia. La arquitectura también es cambiante a lo largo de su vida, por tanto hay una relación entre el tiempo y el aspecto de las cosas. Si nos detenemos a observar las relaciones entre ambos, estaremos hablando entonces de su duración. Las estrellas fugaces casi no se pueden ver, su duración es apenas un instante, por ello pensamos que nos dan buena suerte.

Con el "Land Art" se interviene en el paisaje de una manera efímera; el propio diálogo con la naturaleza da el resultado final de la obra. Robert Morris montó una instalación "Steam" (imagen 4) en el campus de la "Western Washington University", en Estados Unidos, el año 1967, en que la disipación del agua caliente del sistema

de calefacción del campus, en forma de vapor, constituía una nube que envolvía al espectador. Este interactuaba con las condiciones atmosféricas, que variaban constantemente de forma y dimensiones y transformaban climáticamente el espacio público de la universidad, acercando las nubes a la escala humana. El sistema de múltiples salidas de vapor dispersas sobre una base de piedra creaba un pequeño fenómeno atmosférico generado artificialmente a través de la evaporación de la energía.

Robert Morris manifestó su renuncia por la construcción de algo permanente y estable a través del tiempo, al interesarse por un material de consistencia cambiante y efímero. La propuesta se desarrolló con el sentido de experimentar cómo una nube de vapor se iba transformando. Lo más importante era conceder al espectador la posibilidad de que éste pudiera relacionarse con la propuesta a un nivel de experiencia individual in situ y de carácter temporal (Araño, 2004). La relación observador-obra adquiere una nueva dimensión, con lo que se podría hablar de un estado de estimulación de los sentidos.

La función de imaginación de las nubes es una invitación a subir al cielo⁶. Esta obra aparece, desaparece, se transforma, como el Gato de Cheshire. El arte efímero, más que fabricar objetos, genera producciones; su valor como obra reside en ser consumido. En la vida humana también existe el arte efímero en el sentido que lo vivido, conserva la marca de lo efímero, ya que no puede ser revivido. Y, "¿cómo no incorporar con lo vivido la más grande de las disciplinas que es lo vivido imaginativamente?" (Bachelard, 1992).

El pabellón "Blur Building" (imagen 5), construido para la Expo 2002 por Diller + Scofidio, se concibió como un edificio

⁶ "El alma, que sueña ante la nube, recibe la imagen dinámica de la ascensión. La contemplación de las nubes nos pone delante de un mundo donde hay tantas formas como movimientos: los movimientos dan formas, las formas están en movimiento y el movimiento las deforma siempre. El viaje de la nube es un vuelo onírico continuo" (Bachelard, 2006).



Imagen 5. "Blur Building", nube suspendida sobre el lago
(fuente: Jodidio, 2008).

Imagen 4. Steam de Robert Morris, 1967
(fuente: Revista Obradoiro, 2006).

efímero anclado en un lago. Se trabajó con la idea de la ausencia en un edificio, cuya función principal es la de mostrar su presencia. La idea del proyecto es la construcción de una nube en el medio de un lago. Un pabellón, un edificio para una exposición, generalmente se apoya en lo espectacular y el entretenimiento. Esencialmente, es un proyecto inmaterial, es ver niebla, no se entra a un espacio⁷ sino a un medio que está completamente lleno de neblina. El armazón del edificio es un andamiaje metálico, posado en medio del agua, que contiene un sistema de difusores que crean una neblina alrededor de la estructura, para asemejarse a una nube suspendida sobre el lago.

Se trata de un sistema variable controlado por una estación de clima artificial, que cambia según las condiciones de la temperatura, humedad, velocidad y dirección de los vientos. El acceso se realiza a través de una rampa-puente, que va desde la orilla del lago hasta la enorme plataforma, y en este camino se van perdiendo las referencias visuales hasta adentrarse del todo en la gran nebulosa.

Este "edificio-nube" genera su propia manta de bruma, pareciendo levitar misteriosamente sobre su situación al borde del lago. Visualmente es borroso, nos da la sensación de poca definición. Este edificio habla de la difuminación de los límites, del poder de la imagen, de nuevas conexiones

entre el exterior y el interior, también habla de la inmaterialidad tecnológica y mediática. Nos hace pensar en nuevos conceptos de arquitectura, donde un edificio no es un contenedor inerte y cerrado en el que se desarrollan actividades, donde la fachada es una barrera.

Lo que el espectador ve con este edificio es una imagen conocida en un entorno natural, una nube flotando sobre un estanque, no llegará a percibir la estructura metálica que sujeta y genera la nube. Por tanto, se crea un mundo de ensoñación, de transformación, en el que la imagen percibida es diferente a la de la apariencia del objeto.

Lo efímero es una característica del proyecto contemporáneo, una condición que prevé desde el principio su terminación. La idea de que la arquitectura pueda diseñarse para cambiar de lugar, parece ser contradictoria.

El arquitecto Toyo Ito habla de su arquitectura como una construcción temporal, como antítesis de la arquitectura monumental, del tipo de edificio que desea mantenerse hasta la eternidad⁸. Esta nueva forma de ser implica un aumento de la movilidad, lo que da lugar a la desaparición de la asociación familiar a la vivienda. Este modelo de conducta fue investigado por Ito, desde la arquitectura, estudiando sus implicaciones en el espacio doméstico a través de sus proyectos como la "Chica

⁷ "El espacio es una nada, una pura negación de lo que es sólido- y por eso no lo consideramos. Pero aunque podamos no prestarle atención, el espacio actúa sobre nosotros y puede dominar nuestro espíritu; una gran parte del placer que recibimos de la arquitectura -placer del cual parece que uno no pueda darse cuenta, o del cual no nos damos el trabajo de darnos cuenta- surge en la realidad del espacio" (Zevi, 1998).

⁸ "Es una faceta contradictoria de la arquitectura que la nueva tecnología permite" (Taki, 1994).

⁹ "El concepto de vivienda ha cambiado. En la actualidad, la vivienda debe ser algo intemporal que debe ofrecer una flexibilidad para responder a los requerimientos de la vida contemporánea" (Ito, 2004).

¹⁰ "La chica nómada parasita la ciudad y borra los límites de su vivienda, de su privacidad, hasta convertirla en un pequeño lugar" (Abalos, 2000).

¹¹ "Estamos acostumbrados a considerar la arquitectura exclusivamente referida en objetos físicos, quietos e inmutables; los propios arquitectos gustan de fotografiar sus edificios apenas acabados, silenciosos y vacíos. Se diría que la arquitectura no se ocupa sino de formas materiales, frías e intangibles, situadas más allá del tiempo. Una parte de responsabilidad en esta visión de la arquitectura, en esta imagen que de ella conservamos, (y el propio lenguaje y sus polisemias nos traicionan) reside precisamente en la dictadura del ojo sobre los restantes órganos perceptivos" (Fernández-Galiano, 1991).



Imagen 6. "Chica nómada de Tokio" (fuente: Ito, 2004).

nómada de Tokio" (imagen 6), en que los espacios se diseñaron para ser habitados por una mujer joven, independiente y consumista, que vive sola y que deambula por la ciudad de Tokio.

Se trata de una idea de vivienda dispersa por toda la ciudad utilizando los fragmentos de espacio urbano. Con lo que ofrece el entorno urbano, es suficiente un espacio mínimo, ligero y móvil, que se instalará en las cubiertas de los edificios. La vivienda no se concibe como un sitio para vivir, como un hogar tradicional, sino que se proyecta hacia el exterior⁹.

En el interior, en el centro, se encuentra situada la cama y otros tres muebles colocados a su alrededor. Se reduce el lugar de la vivienda a elementos mínimos, livianos y móviles, en los que realizar las funciones básicas. Para ello se diseñaron los tres muebles cuya misión era la de aportar las necesidades de una chica soltera.

La casa transforma la idea de hogar tradicional, la vivienda de esta urbanita es su ciudad¹⁰. Esta vivienda anuncia un modo de instalarse en el mundo contemporáneo atravesado por su misma fugacidad, sin memoria ni futuro, en un presente continuo y un espacio siempre idéntico a sí mismo¹¹.

Otra operación realizada que también trae consigo esta idea de movimiento y de desaparición final, es el "El Teatro del Mundo" (imagen 7) proyectado por Aldo Rossi en 1979. A diferencia del concepto tradicional de teatro que tenemos, asentado sobre unas bases de solidez y durabilidad de materiales, "El Teatro del Mundo" se concibe a partir de una visión diferente de teatro, una arquitectura efímera. Se plantea como una construcción ligera a modo de balsa. Por ello, la justificación de los materiales empleados es total: perfiles tubulares de acero formando una estructura tubular, forrada con un revestimiento de madera exterior e interiormente.

Se trata de un espacio escenográfico que, además de incluir en su función la

representación, el objeto en sí mismo es un alarde artístico. Es un teatro por dentro y por fuera. El proyecto se realizó para la Bienal teatro/arquitectura, con la idea de recordar los teatros que circulaban sobre el mar, característicos del siglo XVIII en Venecia. Aldo Rossi modifica las características de esos teatros pero mantiene el concepto. Excede la solución imaginativa, ya que el teatro da muestra de ingravidez.

Es un edificio flotante que un día aparece en la laguna y al cabo de un tiempo, con la terminación de su utilización, desaparece dejando sólo el recuerdo de su presencia. El resultado es una imagen, un sueño, un recuerdo, un espacio escenográfico. Parece una visión, una quimera que flota sobre el agua. Al estar ubicado en el agua, no deja ninguna huella de su presencia temporal. Lo interesante de este proyecto es que Aldo Rossi no se limita a dar respuesta a un encargo propuesto; su respuesta argumenta lo inesperado, la sorpresa. No crea un lugar solamente para realizar espectáculos, sino que el propio edificio es un espectáculo en sí, un lugar para representar y ser representado. Es un objeto con fecha de caducidad, ligado a un tiempo determinado de utilización, aunque su recuerdo se alarga en el tiempo, gracias a su carga emotiva¹². Estuvo anclado en Venecia durante la Bienal, después viajó por mar y desapareció. En un caso límite, la transformación de la arquitectura puede dar lugar a la desaparición de ésta, donde la demolición sería su término extremo de modificación. A través de la desaparición física de la obra tenemos una transformación en negativo. Esta transformación puede producirse total o parcialmente a través de un proceso de desaparición de las partes en construcción. Hoy parece más claro que nunca que nuestro mundo ha abandonado la estabilidad que proponía el mundo pasado para ofrecer un dinamismo que recoge el modo de vida actual.

¹² "¿Por qué la obra de Rossi es la más conmovedora de las que se crean en nuestros días? ¿Será que Rossi es el mejor arquitecto-pintor de las últimas décadas? Lugares, ahí está la clave. Rossi crea lugares, piazzas, escenarios para la vida, todo ellos iluminados por una metafísica luz italiana, como en el Teatro del Mundo..." (Scully, 1985).



Imagen 7. "Teatro del mundo" de Aldo Rossi (Arnell, 1986).

Movilidad, transformación y tiempo son conceptos ligados a la arquitectura actual. En nuestra cultura contemporánea se atiende prioritariamente al cambio y a la transformación. Ya no se piensa en espacios fijos, establecidos por materiales duraderos, sino en formas cambiantes capaces de adaptarse a las necesidades de los usuarios en cada momento. En esta idea sobre lo efímero y la ensoñación se presenta al edificio como un sistema capaz de responder más eficientemente a las necesidades cambiantes de nuestra sociedad y a la utilización más racional del espacio y de los recursos materiales. En los últimos tiempos se trabaja cada vez más desde una desaparición del valor

material de la arquitectura. Lo etéreo, lo efímero y lo ligero triunfa frente a lo opaco, lo masivo. Poco a poco la arquitectura se acerca más a la sociedad a través de sensaciones. La cultura arquitectónica ha cambiado porque las necesidades de la sociedad también lo han hecho; con la simple manipulación de los elementos que la componen, la arquitectura puede adentrarnos en el terreno del ensueño. La imaginación es un potente impulso interior que emociona y la fugacidad es una estrategia para conseguir este efecto. La arquitectura es ideas construidas, y eso es lo que debemos sentir al visitar un edificio, "algo más, mucho más que la mera construcción" (Campo Baeza, 1996).

REFERENCIAS

- Abalos, I., 2000. La buena vida. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Araño, J., 2004. La investigación en las artes plásticas y visuales. Editorial Universidad de Sevilla. Servicio de Publicaciones. Sevilla, España.
- Arnell, P., Bickford, T., 1986. Aldo Rossi. Obras y proyectos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Bachelard, G., 1989. La llama de una vela. Editorial Laia / Monte Ávila Editores. Barcelona, España.
- Bachelard, G., 1992. Fragmentos de una poética del Fuego. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Bachelard, G., 2006. El aire y los sueños. Editorial Fondo de Cultura Económica. Madrid, España.
- Blancafort, J., I. V. 2004. Quaderns d'arquitectura i urbanisme, num. 224. Flashes. Destellos. Edit. Colegio de Arquitectos de Cataluña, España.
- Campo Baeza, A., 1996. Un minuto antes de la última explosión. Sobre el futuro de la arquitectura. Revista Circo 30-1996. Editorial Luis M. Mansilla, Luis Rojo y Emilio Tuñón. Madrid, España.
- Carroll, L., 2006. Alicia en el País de las Maravillas. Editorial Alianza. Madrid, España.
- Fernandez- Galiano, L., 1991. El Fuego y la memoria: sobre arquitectura y energía. Editorial Alianza. Madrid, España.
- Ito, T., 2000. Escritos. Colección de Arquitectura 41. Editorial Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, Murcia, España.
- Ito, T., 2004. Arquitecturas en el bosque de los medios. Ediciones Generales de la Construcción. Valencia, España.
- Jodidio, P., 2008. 100 Contemporary Architects. Editorial Actar. Barcelona, España.
- Kuma, K. 2003. La disolución de la materia sensible. Revista Pasajes de Arquitectura y Crítica, num. 48. Editorial América Ibérica. Madrid, España.
- Revista BAU 016, 1997. La era de la Ausencia. Revista de arquitectura y diseño. Editorial Colegio oficial de Arquitectos de León; Colectivo de Arquitectos de Castilla y León, España.
- Revista Obradoiro, num. 32, 2006. Edit. Revista del Colegio de Arquitectos de Galicia, España.
- Ruiz-Geli, E., 2000. Destellos. Quaderns d'arquitectura i urbanisme, num. 224. Flashes. Editorial Colegio de Arquitectos de Cataluña. Barcelona, España.
- Scully, V., 1985. Aldo Rossi. Obras y proyectos. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España.
- Taki, K., 1994. Una conversación con Toyo Ito. El Croquis 71. Editorial: Asppan-Arquitectura. Madrid, España.
- Zevi, B., 1998. Saber ver la arquitectura: ensayo sobre la interpretación espacial de la arquitectura. Editorial Apóstrofe. Colección Poseidón. Barcelona, España.