

Продолжаем публиковать фрагменты из книги Георгия Станишева, болгарского архитектора, теоретика и критика архитектуры (Станишев Г. Архитектурни теории в монолози 1985–2015. София : Изток–Запад, 2016). Приведенный ниже монолог Тойо Ито подготовлен Георгием Станишевым на базе разговора в Токийском офисе в 1995 году

**В соответствии с темой номера предлагаем вниманию читателей монолог японского архитектора Тойо Ито об особенностях японского языка, мировосприятия и архитектурного самовыражения. В свободной, разговорной манере выражены мысли об особенностях японского языка, мировосприятия и архитектурного самовыражения. Тойо Ито утверждает, что современная архитектура должна быть своеобразным интерфейсом между человеком и внешним миром, с выбором вариантов и возможностей для изменения их взаимодействия. Ключевые слова: архитектура; Япония; теория; философия; Тойо Ито; Георгием Станишевым. /**

**We continue publishing the fragments of the book by Georgi Stanishev (Stanishev, G. (2016). Architectural theory in monologues 1985–2015. Sofia: Iztok-Zapad). The interview with Toyo Ito was held by Georgi Stanishev more than twenty years ago, in 1995. With the passage of time, it has become only more obvious that the ideas of the Japanese master are still topical today and will probably be up-to-date even tomorrow. Japan was the first among big countries of Eastern Asia to start searching for the synthesis of East and West. Toyo Ito was born in the beginning of the period of rapid westernization, which could be observed in Japan after the World War II. His world view, his ideas and creative activity are an outstanding example of the cultural exchange between East and West. Keywords: architecture; Toyo Ito; Georgi Stanishev; philosophy; methodology.**

## Границы, в которых происходят события / The Boundaries Where Things Happen

текст  
Георгий Станишев  
text  
Georgi Stanishev



> Тойо Ито в своей студии (2016) / Toyo Ito in his studio (2016)

Значительная часть архитектурных проектов Тойо Ито связана с поиском новых степеней свободы в архитектуре, преобразованием архитектурного объекта в гибкую систему возможностей, адаптированных к меняющимся требованиям и условиям внешнего мира. В этой области архитекторы экспериментируют с несколькими концептуальными проблемами, проявляющимися через вполне прагматические проекты, в которых визуальная дематериализация архитектурных структур происходит с различной степенью их физической проницаемости, прозрачности и транслюцентности.

Параллельно с этим развиваются эксперименты в области интерактивной среды, в которой переход от одного состояния архитектурной системы к другому осуществляется посредством саморегулирования и реактивности к внешним требованиям и условиям. В этом отношении Ито, похоже, стремится следовать древним японским представлениям религии синто, рассматривая архитектурное пространство как живой, адаптивный организм.

Тойо Ито утверждает, что современная архитектура должна быть своеобразным интерфейсом между человеком и внешним миром, с выбором вариантов и возможностей для изменения их взаимодействия.

Японская культура сегодня действительно охватывает поле между двумя противоположными полюсами, один

из которых может быть представлен высокими технологиями на уровне научной фантастики, а второй – глубоким возрождением традиционных духовных ценностей локальной культуры. Я думаю, что вся японская традиция работает как комбинация, баланс между прозападной и протрадиционной ориентацией. В какой-то степени нынешняя ситуация является вопросом смены поколений. Предыдущее поколение было ближе к идее внедрения некоторых аспектов западной культуры, включая европейскую авангардную архитектуру, чем к японское общество. Мое поколение или, по крайней мере, я сам склонен искать другие пропорции в этом отношении. Как человек, живущий на границе между столетиями, я достаточно универсален, чтобы воспринимать мир с разных точек зрения как западных, так и восточных взглядов. Но я думаю, что процесс развития проекта в моем случае гораздо ближе к японской традиции, чем к западной архитектурной культуре. Видите ли, я едва могу говорить по-английски, но я могу выразить свои архитектурные отношения, сравнивая английский и японский, как я их понимаю. Английские слова, а также синтаксические правила, регулирующие взаимодействие между словами, очень определены и стабилизированы. Это совсем не так в японском языке, где одни и те же отношения и правила являются гораздо более гибкими, более свободными и поливалентными...

A great part of Toyo Ito's architectural works implies searching for new degrees of freedom in architecture and transformation of the architectural object into a flexible system of possibilities adapted to the demands and conditions of the outer world. In this field, architects experiment with several conceptual issues manifested in rather pragmatic projects, where the visual dematerialization of architectural structures occurs with different degrees of their physical permeability, transparency and translucency.

In a separate development, there are experiments in the field of interactive environment, where the transfer from one state of architectural system to another is provided by self-regulation and reaction to the external demands and conditions. In this regard, Ito seems to focus on following the ancient Japanese ideas of Shintoism, while treating architectural space as a living adaptable organism.

The monologue below was prepared by Georgi Stanishev on the basis of the conversation held in Ito's Tokyo office

in 1995. Toyo Ito asserts that in its contemporary format architecture should be considered as an interface between human being and its outer world, given the options and possibilities to change their interaction.

Japanese culture today embraces the field between two opposite poles, one of which is represented by high technologies at the level of science fiction, and the other is a developing deep revitalization of traditional spiritual values of the local culture. I think that the whole Japanese tradition works as a combination, a balance between the pro-Western and pro-traditional orientations. To some extent, today's situation is related to alternation of generations. The previous generation was closer to the idea to bring to the Japanese society some aspects of Western culture, including the European avant-garde architecture. My generation, or at least I, tend to search for some other respective proportions between the modern and the traditional. Living on the edge of the century, I am universal enough to perceive the world from both Western

Я бы сказал, что текстура японской речи более многозначна и поэтична. Схожие на первый взгляд языковые структуры могут иметь множество несовпадающих значений. И я бы сказал, что я проектирую пространство так же, как я использую слова на японском языке.

#### Порождающий потенциал границы

Да, можно найти общий знаменатель между проектированием и написанием поэтических текстов, особенно с учетом структуры японского языка. Я могу сравнить оба процесса с действием «забрасывания» идеи, понятия, слова в определенное пространство. Это понятие или идея обычно являются ответом на вопрос, поднятый самим пространством. При вторжении нового понятия, концепции в пространство создается смысловая периферия, которая обычно очень расплывчата. Что-то всегда происходит в этой периферии, в этом «пригороде» понятия. Периферия всегда является границей между различными значащими единицами. Это место интерактивных игр между идеями и окружающим ее пространством, активируемым идеей. Место для диалога между ними. Этот диалог порождает новые понятия и представления, которые начинают взаимодействовать через их семантические поля, и этот процесс продолжается как своего рода цепная реакция, ведущая к активизации новых смыслов и значений. Взаимодействие между проектной идеей и контекстом ее применения – реальный процесс создания нового, и я могу сравнить этот процесс с производством смысла в японском языке, в поэзии японской речи.

#### Проектирование как диалог

Действительно, это очень похоже на картину возникновения порядка из хаоса и обращения энтропии в эволюцию... Но затем возникает вопрос об импульсе, который управляет этим процессом... И, конечно, в этом смысле вы имеете право спросить, есть ли у нас какая-либо методология или стратегия при запуске нового процесса проектирования? Но не следует представлять себе, что всегда важно, с чего начинать... На самом деле, едва начавшись, процесс проектирования очень чувствителен к непредсказуемым конфликтам и случайным ситуациям. Первоначальная траектория может быть вдохновлена совершенно внешними обстоятельствами. Но как только вы



< Башня Ветров (Tower of Winds), здание – интерактивная инсталляция на привокзальной площади, Иокогама, 1991 г. / The Tower of Winds. The building represents an interactive installation on the square in front of the railway station. Yokohama, 1991

включите возможность, вероятность случайного, причина заменяется случайностью взаимодействий. Представьте, что вы бросаете камни в воду. Представьте себе туман над водой. Когда я приступаю к проектированию, поверхность воды не видна. Первоначально происходит только хаотичный поиск в тумане, чтобы нащарить чистую водную поверхность. Затем приходит время контакта между различиями, взаимодействиями... их столкновения порождают ядра, центры, которые генерируют эфирные волны изменений. Поиск в тумане наиболее подходящего слова, бросание идей в бесконечность космоса, наблюдение и отслеживание того, как эти идеи порождают реакции и формы, – в этом истинное удовольствие

and Eastern points of view. But I think that my design process is closer to Japanese tradition rather than to Western architectural culture. You see, I can hardly speak English, but I can express my architectural ideas, while comparing English and Japanese languages, as I understand them. English words and syntax rules that regulate the interaction between words are very definite and stable. It is not like in the Japanese language, where the same rules may be flexible and much more free and ambiguous...

I would say that the fabric of Japanese speech is more poetic and has more different meanings. The two seemingly similar language structures may have a number of diverging meanings. I would say, I design spaces the way I use Japanese words.

#### The boundary's emerging potential

Yes, we can find the common denominator between designing and writing poetry, especially taking into account the structure of the Japanese language. I can compare the two processes with "throwing" of an idea,

a notion or a word, into a certain space. This notion or concept usually responds to the question raised by this space. When a new idea or concept penetrates into the space, it creates a semantic periphery, which is usually very vague and indistinct. Something always happens at this periphery, at this "suburb" of the concept. The periphery is always a boundary between different meaningful items. It is a place of interactive games between an idea and the surrounding space activated by the idea. It is a place for a dialogue between them. This dialogue gives birth to new notions and ideas, which start interacting via their semantic fields. This process goes on as a sort of chain reaction leading to activation of new senses and meanings. The interaction between a project idea and the context of its implementation is a real process of creating something new. I can compare this process with production of meaning in the Japanese language, in the poetry of Japanese speech.

архитектурной профессии. В метафорическом смысле, именно так появилось решение Муниципального музея в Симосува. Этот проект вышел прямо из водной поверхности озера как реакция на наши проектные опыты.

Камень, по отношению к воде, выглядит как предмет для продолжения серии противопоставлений: жесткий против мягкого, перманентный против временного, устойчивый против гибкого. Я действительно описал в одной публикации современный город через традиционную концепцию японской народной архитектуры – сёдзи – с их характерными деревянными рамами и натянутыми на них шелковыми экранами. Независимо от различий в масштабах, обе структуры – и городская ткань, и внутренние пространства, ограниченные сёдзи, основаны на комбинациях жестких и постоянных элементов, с одной стороны, и эфемерных переменных частей – с другой. Сёдзи – это динамичная и гибкая система; она может

сжиматься и расширяться, расти через введение новых панелей и так далее. В европейской традиции нет ничего похожего на сёдзи, здесь мебель в основном статична... Вопрос, который всегда актуален: каков желаемый баланс между стабильностью и волатильностью... Что касается архитектуры, то, по моему мнению, она должна быть склонна к мягкому, преходящему и гибкому, то есть скорее быть сёдзи. Я начал исследования в этом направлении моим проектом Silver Hut House, где традиционный экран сёдзи, на который вы направили ваше внимание, превращен в алюминиевую мембрану.

У японцев есть специальная синтоистская церемония, связанная с отправной точкой в процессе строительства. Они загораживают определенную территорию матерчатыми ширмами, и это временное пространство становится священным. Рамка, окружающая пространство, превращает его в священное место, в сцену – но только на

> Музей архитектуры в Имабари, 2011 / The Museum of Architecture in Imabari, 2011



### Designing as a dialogue

Indeed, this looks like a picture of emerging of an order out of chaos and turning entropy into evolution... But then comes the issue of the impulse, which manages this process... In this regard, you can certainly ask if we have any methodology or a strategy when launching such a design process... But we should not assume that the point of the beginning is always that important... Actually, even just started, the design process is very sensitive to unpredictable conflicts and random situations. The initial trajectory can be inspired by absolutely external circumstances. But as soon as you admit a possibility of the unexpected, the cause becomes the randomness of interactions. Imagine that you throw stones into the water. When I enter upon a project, the surface of water is invisible. Initially, it is just a chaotic search in the fog to find a clean water surface. Then it is time for a contact between differences and interactions... their collisions give birth to the cores that generate ethereal waves of changes.

время, необходимое людям для проведения церемонии. Когда они покидают его, место становится снова нейтральным, лишенным всякого смысла. Это моя концепция архитектуры. Это не связано с ограничениями физической структуры здания. Архитектура – это процесс ритуализации пространства. Если вам понадобится священное пространство в течение более длительного периода, вы просто кладете на него крышу; рамка превращается в стены, а опоры сёдзи превращаются в колонны.

### Дематериализация архитектуры

Это действительно приводит нас к предположению, что архитектура имеет значение только тогда, когда мы ее видим или используем. На самом деле, это законный вопрос о том, должна ли архитектура исчезнуть, когда мы повернем голову в другом направлении... Действительно, сегодня, когда жизнь необычайно ускоряется, архитекту-

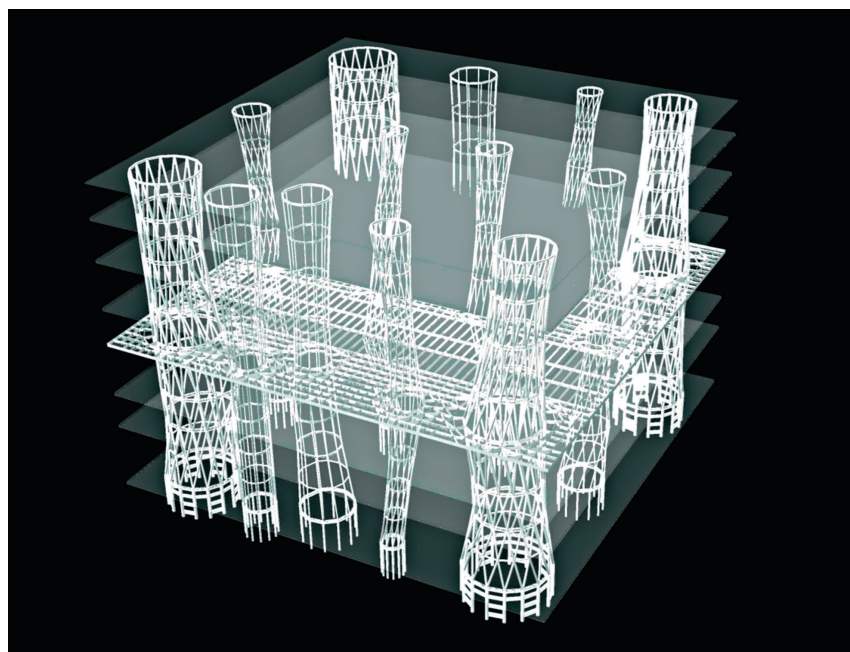
Searching in the fog for the most suitable word, throwing ideas into the infinite space, observing how these ideas generate reactions and forms brings the true pleasure to the architectural profession. Metaphorically, this is exactly how the concept for the Shimosuwa Municipal Museum appeared. This project just came out of the lake water surface as a reaction to our design experiments.

Correlated to the water, the stone looks like an object that continues the series of oppositions: hard against soft; permanent against temporary; stable against flexible. In one of my publications, I described a contemporary city through a traditional concept of shōji, a Japanese folk architecture element with its typical wooden frames and silk screens stretched upon them. Irrespective to their different scales, both the city fabric and the inner spaces limited by shōji are based on combinations of rigid and permanent elements, on the one side, and ephemeral and variable parts, on the other. Shōji is a dynamic and flexible system. It can shrink and enlarge, grow by means of new

ра должна научиться быть свободно, флуидно меняющейся вещью – как круги на воде, о которых я уже говорил. Эта эфемерная архитектура поддерживает и передает энергию изменений, которые вызывают появление новых центров влияния и, следовательно, нового архитектурного дизайна. Вот почему меня интересует временная, переходная архитектура, которая может быть дематериализована (как, например, в проекте Nomad's Pao), и архитектура, которая буквально дематериализована полупрозрачными экранами, стеклянными поверхностями и т. д. (например, здание ИТМ в Мацуяме, где интерьер вызывает ощущение практически невесомости).

Но сегодня меня все больше интересуют возможности поиска путей выражения нового потенциала архитектурной системы, чтобы отражать, реагировать на изменения в окружающей среде, адаптироваться к изменению условий жизни. Чтобы научить архитектуру реагиро-

в Медиатека в Сендай, Япония, 2002 / The Sendai Mediatheque, Japan, 2002



panels, etc. In the European tradition there is nothing like shōji, furniture is mostly static there... The ever-topical question is what the desirable balance between stability and volatility is... As for architecture, I think it should incline to something soft, transient and flexible, that is to be more shōji. I started a research in this direction in my project Silver Hut House, where the traditional shōji screen that has attracted your attention is turned into an aluminium membrane.

The Japanese have a special Shinto ceremony related to the starting point in the building process. They fence a certain area with fabric screens, and this temporary space becomes sacred. The frame that surrounds the space turns it into a sacred place and a scene only for the time needed for ceremonies. When abandoned, the place again becomes neutral and senseless. This is my concept of architecture. It is not related to limitation of the physical structure of the building. Architecture is a process of spatial ritualization. If you need a sacred space for a longer period, you just

cover it with a roof, the frame turns into walls, and shōji bearers turn into columns.

#### Dematerialization of architecture

This actually leads us to suggest that architecture has meaning only when we see it or use it. In fact, this brings us to the question shouldn't architecture disappear when you turn your head to the other side... Indeed, today, when the pace of life is drastically speeding up, architecture must learn to be a freely and fluidly changing thing – like circles on the water that I mentioned earlier. This ephemeral architecture supports and transmits the energy of changes, which initiate new centers of influence, and, consequently, a new architectural design. That is why I am interested in temporary and transitional architecture, which can be dematerialized, like, for example, in the project Nomad's Pao, and architecture which is literally dematerialized by semitransparent screens, glass surfaces and so on, like, for example, in the ITM Building in Matsuyama, where the interior creates an almost gravity-free effect.

в Жилой дом в Барселоне, Испания, 2009 / The residential house in Barcelona, Spain, 2009



вать на окружающую среду как организм, необходимо обеспечить ее системой датчиков, которая позволит ей отрегулировать свое собственное состояние и трансформировать сигналы в реакции.

Говорят, что выражение меняющейся реальности посредством метафорических образов структур, которые имеют потенциал для органического роста, гибкости и взаимозаменяемости элементов, было концепцией, которая доминировала в японской архитектуре в 1960-х и 1970-х годах... Но разница между 70-ми, 90-ми и текущими годами состоит в типе человека, для которого разработаны архитектура и вся окружающая среда, создаваемая архитекторами. Это отличие, из которого происходит и разница в системах выражений. В обществе, погруженном в море информации и пронизанном многообразными системами связи, как Япония сегодня, у каждого из нас есть два тела: «реальное тело», которое является нашим физическим присутствием, и «воображаемое тело», сформированное информацией, которую мы принимаем и излучаем. В повседневной жизни эти тела четко не дифференцированы. Но воображаемое, представляемое тело, образованное работой виртуальных образов, постепенно становится все более очевидным. Это подрывает компоненты, из которых строится общество. Фактически коллективные отношения, основанные на физическом присутствии, – общины, поселения, даже семьи – постепенно разрушаются за счет формирования групповых отношений мнимых тел.

Сегодня тело архитектуры также разделено аналогичным образом. Если вы видели Токио только вечером, вы не узнаете его днем: электронная атмосфера ночных городов создает совершенно иное визуальное присутствие.

#### Два тела

После моих экспериментов с компьютеризированной сенсорной системой для взаимодействия с окружающей средой в концептуальных инсталляциях, таких, как Tower of Winds, Egg of Winds и т. д., я пришел к выводу, что традиционные архитектурные языки очень ограничены в отношении типов реалий, которые они выражают. Видите ли, тут все зависит от того, о какой реальности речь... Современный город – это тонкое и неуловимое вещество, в котором потоки информации, потоки разной энергии

But today I am more attracted by the possibilities to search for the ways of expressing the new potential of the architectural system to reflect and respond to the changes in the environment and to adapt to changing living conditions. To teach architecture to respond to the environment as an organism, we should provide it with a system of sensors, which will give architecture the possibility to regulate its own condition and to transform signals into reactions.

It is believed that manifestation of the changing reality through metaphorical images of the structures that have a potential for organic growth, flexibility and interchangeability of their elements was a dominating concept of Japanese culture in the 1960s and the 1970s... But the difference between the 1970s, the 1990s and the present years is in the type of human being for which the architecture and the environment was created by architects. This difference also causes the change in the systems of expression. In a society flooded by the sea of

information and penetrated by various communication systems, like is present-day Japan, everyone has two bodies: a "real body" that is our physical presence, and an "imaginary body" formed by the information we accept and broadcast. These bodies are not strictly differentiated in everyday life. But the imaginary body formed by virtual images is gradually becoming more and more evident. This undermines the components that form the society. In fact, collective relations based on physical presence, such as communities, settlements and even families are being gradually ruined due to the establishment of group relations of imaginary bodies.

Today the body of architecture is divided in the same way. If you have seen Tokyo only in the evening, you will never recognize it in the daytime – the electronic ambiance of night cities creates rather different visual presence.

#### Two bodies

Having experimented with a computerized sensor system to interact with the environment in my conceptual

важнее материальной поверхности зданий. Эти невидимые потоки настолько сжаты в городском пространстве, что вы можете иногда ощущать их прямо вашим телом. Мы живем в атмосфере, мы дышим воздухом, наполненным информацией. Это конкретная реальность, состоящая из различных информационных энергий, которая сильно отличается от физической реальности города; это реальность, с которой все больше и больше придется работать архитектуре.

Я попытался представить все эти потоки на выставке, которая была показана несколько лет назад в Лондоне. Более пятидесяти проектировщиков отправляли фотографии на стены, пол и потолок выставочного зала, создавая впечатление постоянно меняющейся, текущей, трансформирующей реальности городской среды, вызывая ощущение виртуальной морской болезни.

Некоторое время назад мы начали эксперименты с проектами Egg of Winds и Tower of Winds как альтернативными способами выражения архитектурных реакций на изменения окружающей среды. Теперь мы экспериментируем со специальными типами устройств, которые могут использоваться, чтобы позволить архитектуре находиться в постоянном диалоге с окружающей средой.

Конечно, преобразование архитектуры в самонастраивающуюся адаптивную среду ставит вопрос о новых типах технологий, сооружений и оборудования. Чтобы содействовать технологическому развитию в этой области, я участвовал в Международной конференции по электронному оборудованию для архитектуры в Линце, Австрия, которая в основном организована для архитекторов. Существует несколько тем для обсуждения, включая CAD-системы и пространственное моделирование в рамках различных функций аппаратного и программного обеспечения. Для меня самая интригующая идея заключается в возможности создания особого вида пространства с высокотехнологичными системами, обеспечивающими интерактивную связь архитектурного объекта с окружающим миром, который я условно называю «авант-пространством».

На примитивном уровне это было достигнуто в проекте Tower of Winds в Иокогаме, где большая цилиндрическая бетонная башня (не что иное, как оболочка вентиляци-

v ОТЕЛЬ «ПОРТО ФИРА  
(Torres Porta Fira), Барселона, Испания, 2010 /  
Torres Porta Fira, Barcelona,  
Spain, 2010



installations, such as the Tower of Winds, the Egg of Winds, etc., I came to the conclusion that traditional architectural languages are very limited in regard to types of realities they express. You see, it depends on the reality concerned... The contemporary city is a subtle and ephemeral fabric in which streams of information, the flows of different kinds of energies, are more important than the material surfaces of the buildings. These invisible streams are so condensed in the city space that sometimes you can perceive them directly with your body. We live in the ambiance, we breathe air saturated with information. It's a specific reality composed by different information energies which is very different from the physical reality of the city; it's a reality architecture has to deal with more and more.

I tried to present all these streams at the exhibition that was held in London several years ago. More than fifty projection units spread photographs onto the walls, the floor and the ceiling of the exhibition room, giving the impression of a constantly changing, flowing and

transforming reality of urban environment and evoking sensation of a virtual vertigo.

Several years ago we started experimenting with the projects Egg of Winds and Tower of Winds as alternative ways of expressing architectural reactions to changes in the environment. Now we are experimenting with special types of devices that can be used to ensure a constant dialogue between architecture and the environment.

Certainly, transformation of architecture into a self-regulating adaptable environment raises a question of new types of technologies, structures and equipment. To support the technological development in this field I participated in the International Conference on Electronic Equipment for Architecture in Linz, Austria, which was generally meant to be organized for architects. There were several topics of discussion, including CAD systems and spatial modeling in terms of different hardware and software functions. For me, the most intriguing idea was the possibility to create a specific space with high

v Здание магазина «Тодс» (Tods) на бульваре Омотесандо, Токио, Япония, 2004 / TOD'S Omotesando Building, Tokyo, Japan, 2004



оборудования подземного торгового центра на площади напротив железнодорожного вокзала) была превращена в экспериментальную интерактивную скульптуру. Мы покрыли стены этого цилиндра полупрозрачными алюминиевыми листами и установили 20 неоновых колец и более 1100 фиксированных огней. Ночью они включаются и видны через алюминий. Все огни контролируются компьютерами, которые согласовывают их с сигналами, поступающими от двух основных датчиков в башне: один реагирует на мощность ветра, а другой – на интенсивность внешнего шума.

Позже мы экспериментировали с другими типами виртуального пространства в реальных архитектурных проектах, но это было давно. Например, в конкурсе на проект Национальной библиотеки в Париже я предложил новое архитектурное пространственное устройство, которое я назвал Electronic Plaza. Это пространство эллиптической формы, которое должно выступать в роли контейнера и распространителя информации. Существует нечто вроде магнитного поля вокруг квадрата из-за плотного сжатия информации и «информационных ветров», которые дуют в нем... Квадратное пространство полностью контролируется электронным способом с точки зрения света, звука, отопления и, конечно же, входа и выхода данных. Это место является сердцем библиотеки. Площадь квадрата выглядит как любое другое квадратное пространство и все же существует только как функция электронного, информационного и коммуникационного поля. В каком-то смысле вы можете включать и выключать такую электронную площадь, когда захотите... Это делает архитектуру функцией информационных полей и энергий. Вы можете представить себе выключенный Париж? На данный момент это вариант в любой из возможных концептуальных реальностей. Но мы могли бы представить себе такой воображаемый мир, в котором архитектура может быть включена и выключена по мере необходимости, или, как вы это выразили, «поворачивая голову в другую сторону».

#### Свобода выбора

Естественно, здесь встает вопрос о том, насколько мы можем виртуализировать архитектуру, превратить ее в конвертер, трансформатор информационных потоков...

technology systems that ensure interactive connection between an architectural object with the surrounding world, the “avant-space” as I call it.

On a primitive level, it was implemented in the project Tower of Winds in Yokohama where we turned a big cylindrical concrete tower, which was nothing more than an envelope for the ventilating equipment of the underground trade center located on the square in front of the railway station, into an experimental interactive sculpture. We covered the walls of that cylinder with perforated semitransparent aluminum sheets and installed 20 fluorescent rings and more than 1100 fixed lights. At night, they are lit up and seen through the aluminum meshwork. All lights are controlled by computers. They coordinate the lights with the signals coming from two primary detectors of the tower: one of them reacts to the strength of wind, and the other to the intensity of external noise.

Then we experimented with other types of virtual space in different architectural projects, but it was long

ago. For example, I proposed a new architectural spatial facility that I called Electronic Plaza for the competition of projects for the National Library in Paris. It is an elliptical space that functions as a container and a disseminator of information. There is a kind of magnetic field around the plaza because of the dense compression of information and “informational winds” blowing inside... The square space is fully electronically controlled – in terms of light, sound, heating, and, of course, data input and output. This place is the heart of the library. The area of the plaza looks like any other square space, but it exists only as a function of the electronic, informational and communicational fields. In a sense, you can switch this electronic square on and off as you like... This makes architecture a function of information fields and energies. Can you imagine a switched-off Paris? At this moment it is an option in any possible conceptual realities, but we could imagine a world where architecture could be switched on and off when necessary, or, as you put it, “turning one’s head to the other side”.

Но, с другой стороны, архитектура всегда была системой, которая трансформирует внешние «дикие», естественные и природные условия в некое приемлемое состояние пространства. Теперь информационная среда в значительной степени заменила природную среду. Информационные и компьютерные технологии умножают нашу способность одновременно находиться в нескольких точках, концентрируя время и повышая его эффективность. Эти специ-

фические сооружения делают архитектуру намного более эффективной. Они фактически превращают архитектуру в экранные меню вариантов и опций. Такой экспериментальный проект представляет собой, например, Медиа-тека Сэндай, где информационные потоки соотносены с физическими питающими потоками и выражаются как вертикальные связки, которые также являются физическими опорами здания.



< Здание библиотеки университета искусств Тама (Тама) в Токио, Япония, 2007 / Tama Art University Library in Tokyo, Japan, 2007



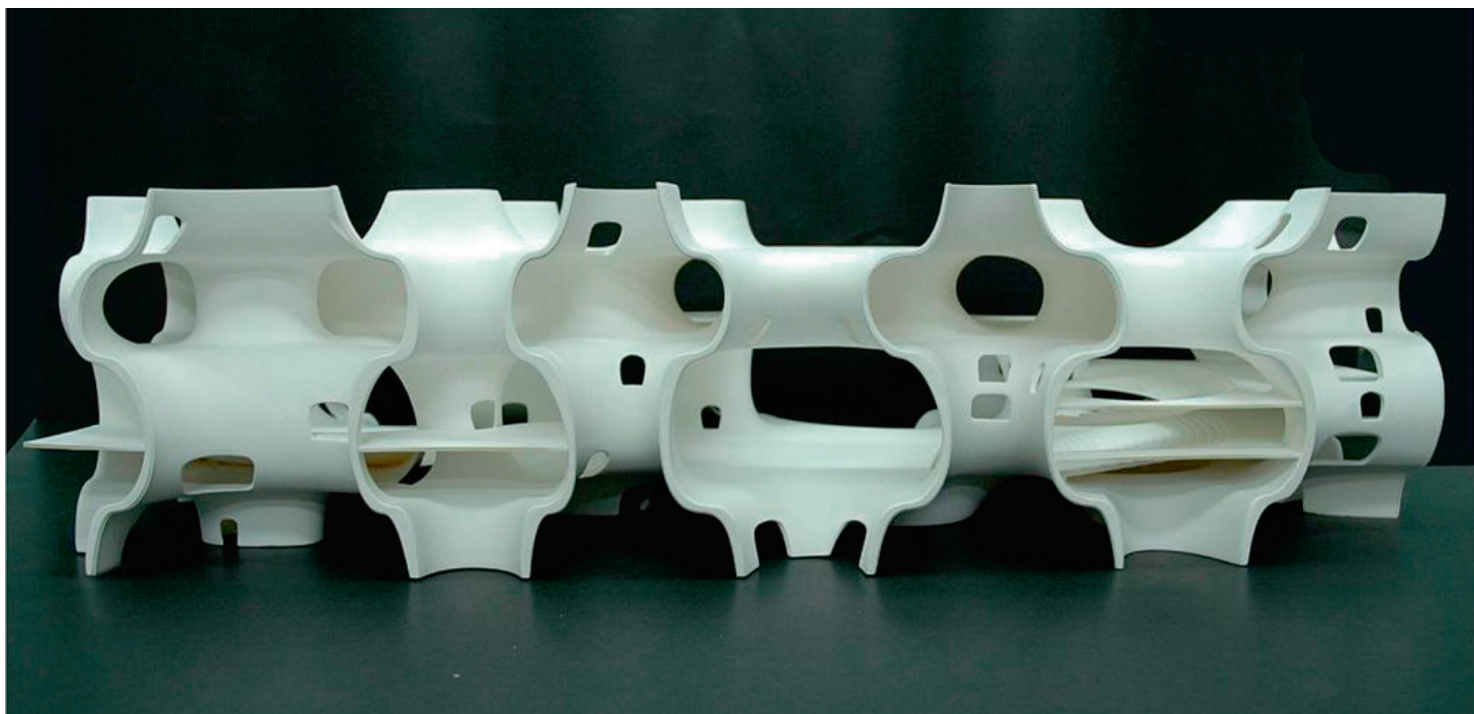
**The freedom of choice**

Naturally, the question then arises as to what extent we can virtualize architecture, turn it into a converter or a transformer of informational flows... But on the other side, architecture has always been a system that transforms external "wild" and natural context into an appropriate condition of the controlled space. At present, the informational environment has widely replaced the natural environment. Information and computer technologies multiply our ability to be at several different points simultaneously, while concentrating the time and raising its efficiency. These specific facilities make architecture more efficient. They practically turn architecture into on-screen menus of variants and options. The Sendai Mediatheque is an example of such an experimental project, where informational streams are correlated with physical supply streams and represent vertical bundles, which also serve as physical supports of the building.

Coming back to the beginning of our conversation,

I would say that architectural culture usually balances between the poles of fundamental traditional roots and the innovative stream of changes. This balance is very delicate... But keep in mind that I speak here about the polarities in architectural landscape not because I find it a desirable condition in itself and not because I find this direction interesting. The matter is that this polarity is a part of dynamics of natural forces that regulate evolution: the pole of conservative stability exists in culture without my interference or influence. But still I believe that my works reflect a sort of balance between two extremes. Look at Japan... We live in a very peculiar cultural environment, where traditional (for example, Buddhist) cosmology interfuses with the boldest scientific concepts and the most advanced technological solutions. The most paradoxical thing is that these two pictures never contradict each other.

In this respect, astronauts probably have the feelings similar to what Kukai, one of the most famous Japanese



^ Модель здания  
Метрополитен-опера  
в Тайджун (Taichung),  
Тайвань, 2006 /  
Model of the Taichung  
Metropolitan Opera, Taiwan,  
2006

Если мы вернемся к началу нашего разговора, можно сказать, что архитектурная культура обычно балансирует между полюсами фундаментальных традиционных корней и инновационным потоком перемен. Этот баланс – очень хрупкая вещь... Но имейте в виду, что я говорил здесь о полярностях в архитектурном ландшафте не потому, что это желательное состояние само по себе, и не потому, что это направление меня интересует. Просто эта полярность является частью динамики природных сил, регулирующих эволюцию: полюс консервативной стабильности существует в культуре без моего вмешательства и влияния. Все же я верю: то, что я разрабатываю, отражает некое равновесие и баланс между двумя крайностями. Посмотрите на Японию... Мы живем в очень специфической культурной среде, где традиционная – скажем, буддист-

ская, – космология смешивается с самыми смелыми научными концепциями и самыми передовыми технологическими разработками. И самым парадоксальным является то, что эти две картины не противоречат друг другу.

В этом смысле, вероятно, переживания astronauts в космосе аналогичны тому, что Кукай – один из самых известных буддийских священников девятого века в Японии – переживал в его медитациях. Это можно интерпретировать как доказательство того, что научная фантастика, создавая искусственную среду и ее новые технологии – с одной стороны, и развитие традиционного духовного понимания природы – с другой, на самом деле представляют две поверхности с общим краем, общей границей. Границей, где и происходят события.

Buddhist priests of the 9th century, felt in his meditations. It can be interpreted as a proof of the fact that science fiction that creates artificial environment and its new technologies on the one hand and development of traditional spiritual comprehension of nature on the other hand are actually two surfaces with a common edge, a common boundary. The boundary where things happen.

Toyo Ito is a prominent Japanese architect and designer, whose work is related to the post-metabolist and conceptual architecture.

He was born in 1941 in Seoul, Korea to Japanese parents. In 1943, his family moved back to Japan. He graduated from the University of Tokyo's department of architecture in 1965. He worked for Kiyonori Kikutake Architect and Associates from 1965 to 1969, and then in 1971 he started his own studio in Tokyo named Urban Robot and later renamed to Toyo Ito & Associates, Architects.

Initially, Toyo Ito designed mostly individual houses. Toyo Ito became known as a creative architect together

with the realization of Tower of Winds and Egg of Winds (1991). His works include the Yatsushiro Municipal Museum, the Kindergarten 117 in Frankfurt, the Sendai Mediatheque, the Serpentine Gallery in Hyde Park, London, the Bruges Pavilion, the Tod's store in Tokyo, VivoCity in Singapore, the Torre Realia BCN and the Hotel Porta Fira in Barcelona, the World Games Stadium in Taiwan, the Museum of Architecture in Imabari, Japan and many others.

Toyo Ito has received many prestigious architectural awards, including International Academy of Architecture "Interarch' 97" Gold Medal and Grand Prix in Sofia, Arnold W. Brunner Memorial Prize in architecture from the American Academy of Arts and Letters (1998), Gold prize of the Japanese Good Design Award (2001), Gold Medal from the Royal Institute of British Architects (2006), Pritzker Architecture Prize (2013). In 2017 the International Union of Architects awarded Toyo Ito the Gold Medal, the most prestigious award given to an architect by architects.

Тойо Ито является передовым японским архитектором и дизайнером, чья работа связана с метаболистической и концептуальной архитектурой.

Родился в 1941 году в Сеуле (Корея), в японской семье. В 1943 году семья вернулась в Японию, и он закончил архитектурный факультет в Токийском университете в 1965 г. С 1965 по 1969 год он работал в архитектурном офисе Кикутакэ, Киёнори, а в 1971 году основал в Токио собственное бюро Urban Robot, переименованный позже в Toyo Ito & Associates, Architects.

Первоначально Тойо Ито проектировал в основном индивидуальные дома. Его известность в качестве творческого архитектора приходит, когда были реализованы Tower of Winds и Egg of Winds (1991). Его проекты включают Городской музей в Yatsushiro, Детский сад 117 во Франкфурте, Медиатека в Сендай, архитектурный павильон Serpentine Gallery в Гайд-парке (Лондон), Павильон в Брюгге, строительный магазин «Tods» в Токио, VivoCity в Сингапуре, Torre Realia BCN и отель «Porta Fira» (Барселона), стадион для Всемирных игр в Тайване, музей архитектуры в Imabari, Японии и многие другие.

Тойо Ито является лауреатом многих престижных архитектурных наград, в том числе золотой медали и Гран-при Международной академии архитектуры - Интерарх'97 в Софии, премии в память Арнольда Бруннера Американской академии искусств (1998), золотой медалью Японской академии дизайна (2001), золотой медали Королевского института британских архитекторов (2006), Премии «Пritzker» за 2013 год.

В 2017 году Тойо Ито был удостоен Золотой медали Международного союза архитекторов – высшей награды, которую вручают практикующим архитекторам по признанию коллег.



> Лампа «Облако», 2001 / Cloud Lamp, 2001