

La comunicación de ideas en arquitectura. Provocar la emoción

Laura Sordo Ibañez

Universidad Europea Miguel de Cervantes, Valladolid
lsordo@uemc.es

Resumen

Determinadas arquitecturas son capaces de representar y albergar significados profundos de la psiquis humana, sus emociones y sus sentimientos. Una realidad artística de la búsqueda de lo espiritual, del significado profundo de las cosas que habitan en el interior del ser humano. Estamos hablando de una de las capacidades más importantes de la arquitectura: la de emocionar, recordar, alcanzar el alma humana, trascender de la mera realidad, de la estricta funcionalidad.

Palabras clave: Arquitectura, ingravidez, repetición, laberinto, emoción.

Communication of Ideas in Architecture. Cause Emotion

Abstract

Certain architectures are able to represent and hold deeper meanings of the human psyche, emotions and feelings. An artistic reality of the spiritual search, the deeper meaning of things that live inside the human being. We are talking about one of the most important capabilities of the architecture: the thrill, recall, attain the human soul, beyond the mere fact of strict functionality.

Keywords: Architecture, weightlessness, repeated, maze, emotion.

1. INTRODUCCIÓN

En este texto vamos a reflexionar sobre como determinadas arquitecturas movilizan nuestra imaginación, sentimientos y emociones hacia la ingravidez y la liviandad. La arquitectura no tiene por qué regirse por unas normas preestablecidas, necesita algo más, una idea construida, un deseo hecho realidad. Esta disciplina queda así emparejada con la literatura en lo que se refiere al manejo de elementos convencionales a los que se infunde un nuevo significado. Por tanto, se produce esa sensación de transmitir sentimientos, estados de ánimo, del alma, introduciendo cualidades arquitectónicas a las que no estamos acostumbrados.

Esta movilización de nuestra imaginación y nuestros sentimientos y emociones hacia la ingravidez y la liviandad, es la base de este trabajo, su punto de partida y lo que da sentido a este estudio. Una oportunidad para tratar la arquitectura desde este asombroso mundo. “Estar en situaciones que actúen en nosotros, que nos pongan de vez en cuando ante grandes cosas naturales, es lo único que nos hace falta” (Rilke: 96).

En la literatura infantil se nos describen por medio de historias fantásticas, realidades sólo posibles en el mundo de la imaginación y que, sin embargo, son perfectamente asimiladas por los niños como algo normal, lógico y posible. Ello es debido a la falta de prejuicios de la mente infantil. Nos apetece recuperar esa actitud abierta a la hora de abordar el tema de la liviandad del espíritu en la arquitectura, puesto que es la misma actitud surrealista de los cuentos infantiles. Al final sólo desde un punto de vista libre de prejuicios, podremos formar nuestros propios mundos y ver la realidad de manera distinta a lo ya establecido. La infancia es bella, imaginativa, espontánea, llena de audacia. Una fiesta de la extravagancia, de la irracionalidad, dodo todo es posible.

Recordemos la definición de Loos de lo que es arquitectura. Se trata de un texto sobre el hallazgo de una tumba anónima en un bosque: “Si en un bosque nos encontramos un túmulo de seis pies de largo por tres de ancho, construido por la pala en forma de pirámide, nos ponemos serios y algo dentro de nosotros nos dice: aquí está sepultado un hombre, eso es arquitectura” (.....). El lugar que Loos nos describe produce un espacio donde la luz y la penumbra provocan la emoción, la impresión y el destino.

Toda persona sensible puede percibir, ante una obra de arte, la presencia de un misterio, la sensación de acceder a otra realidad, a un mundo diferente. Son variadas las maneras de enfrentar el tema de la liviandad

del espíritu en la arquitectura. Unos pasan por acentuar el efecto del peso, ocultando el modo en que este se sostiene, lo cual produce la ilusión de que la materia se ha vuelto ingrávica. Otros, en cambio, pasan por producir un considerable aligeramiento real de la construcción. Otros nos llevan a situaciones insospechadas en las que nuestra alma viaja por el aire hacia un mundo en el que todo es diferente a la realidad.

1. ESPACIO INGRÁVIDO, MALLAESPACIAL

En arquitectura se puede representar una sensación de aparente ingravidez al dotar al edificio de cualidades poco habituales. Por ejemplo, que un edificio adopte la forma esférica, representa un gran desafío a la fuerza de la gravedad. Con esta idea Boullé diseñó en 1784 el “Cenotafio para Newton” (Figura 1), un edificio que nunca se construyó. Lo que propuso fue colocar la tumba de Newton en la base de una enorme esfera, símbolo de la Tierra y, según él, del infinito por su superficie sin fin ya que permitía una infinita variedad de efectos según la luz se iluminase. La parte superior estaba perforada por los dibujos del cielo nocturno, de tal forma que la luz exterior del Sol iluminara sus estrellas. Se crea así en el interior un efecto de día y de noche simultáneamente. La sensación es la de sentirse apartado por completo de un sistema de referencia espacial para adentrarse en un nuevo universo. ”En este edificio visionario, los visitantes se sentirían completamente apartados de las estructuras espaciales que les resultan habituales y expuestos directamente a la centralidad del sistema solar” (ARNHEIM, 2001).

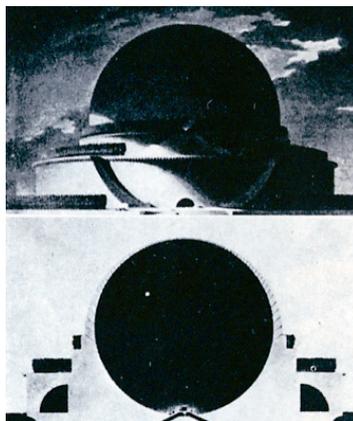


Figura 1. Cenotafio para Newton. ZEVI, Bruno (1980).
Espacios de la Arquitectura Moderna. Editorial. Poseidon.

El espectador queda empequeñecido ante la inmensidad del espacio que le rodea. El cenotafio puede leerse tanto en lo que muestra en la enorme esfera iluminada por el Sol, como en lo que oculta, en la oscuridad de su interior.

Todo esto se consigue gracias a la luz, un elemento cambiante, presente desde el amanecer hasta el anochecer, que está en continua transformación y que altera por completo la percepción del mundo que nos rodea. El control de la luz en relación al espacio se utiliza como estrategia para crear una sensación de ingravidez.

Otras veces con el uso de la luz se puede colorear el espacio. Así, en la discoteca “D-Edge” (Figura 2) situada en Sao Paulo, Randolph crea un espacio determinado por la luz que a su vez es determinada por la música. La idea básica consiste en mostrar esa relación entre la música y el espacio a través de la iluminación, que se controla mediante un software informático. La luz es la que colorea el espacio en sus tres dimensiones. La iluminación del espacio varía en función de la música que suena, gracias a lo cual se consigue crear un ambiente en permanente cambio, en el que nos sentimos sumergidos por la música y el color.

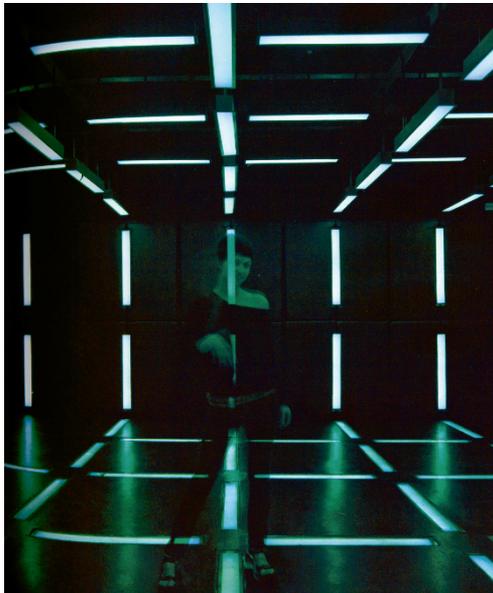


Figura 2. “Interior de la discoteca D-Edge”. JODIDIO, Philip. 2008. 100 Contemporary Architects. Editorial Actar

La luz es tratada como objeto, como una herramienta para configurar el espacio en las tres dimensiones. Se trata de un elemento cambiante y una herramienta de trabajo. Aquí se trabaja con la luz no natural, la luz eléctrica, que se puede manipular, aunque es incapaz de asumir los cambios de la luz natural.

A partir de aquí vamos a ver algunos ejemplos de espacios interiores que, por distintos motivos, poseen una interioridad ambigua: por un lado son espacios limitados pero, a la vez, se perciben como espacios potencialmente infinitos, ilimitados y con vocación de ser exteriores.

Empezaremos por duplicar el espacio poniendo como ejemplo la obra de Olafur Eliasson, titulada “Frost activity” (Figura 3), donde el espacio está configurado por un espejo en el techo. Lo que se puede observar es un espacio de gran altura, con paredes en blanco y un suelo con un diseño geométrico.

En la parte superior de las paredes se aprecia una fila de luces de neón que sirven de guía y ayudan a que el espacio tenga dinamismo. El techo está cubierto completamente por un espejo, donde claramente se puede ver el reflejo del espacio en su totalidad.

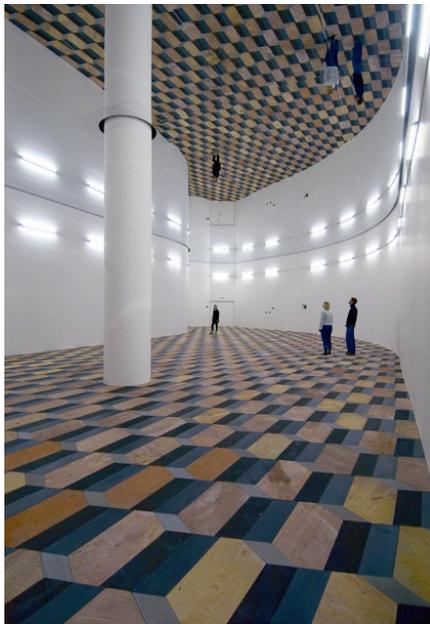


Figura 3. “Frost activity”. www.olafur-eliasson.net

Es una composición visualmente impactante, porque amplía el espacio al doble. La ilusión óptica no tiene ningún misterio, provoca la sensación de que existiera una realidad paralela, al tener el espacio igual pero con otra perspectiva y al revés. En este caso la continuidad se da hacia arriba, donde nuestro punto de vista no está acostumbrado a mirar cotidianamente, sin embargo, resulta interesante como composición y propuesta. Al ser un espejo plano, se sabe que la imagen no se deforma y siempre la vemos del mismo tamaño.

Si se sigue jugando con las propiedades del espejo como elemento que transforma la realidad, haremos aquí referencia a las obras de la artista Yayoi Kusama; en lugar de disolver algo, lo multiplica hasta el infinito, en lugar de minimizar un objeto, maximiza un espacio. Parece que, de algún modo, la relación entre el cero y el infinito está presente en esta forma distinta de operar del espejo según su uso sea cóncavo o convexo.

Sus esculturas, pinturas figurativas, abstractas y minimalistas, contrastan con colores psicodélicos, creando entramados casi de una manera laberíntica, jugando con espejos que repiten la imagen hasta el infinito como una forma obsesiva, acentuando la relación entre ficción y realidad. En la instalación “Mirror Room” (Figura 4), la habitación es de color naranja, y se han añadido una serie de puntos negros. Se ve como se juega con las tres dimensiones, añadiendo el elemento del espejo, para crear un mayor desorden visual y un efecto de vértigo. Con los puntos, Kusama parecen seguir y seguir hasta el infinito. ¿Qué pasa cuando se llena de puntos un cuarto?, ¿se ocupa el espacio o se expande? Definitivamente el espejo es la correspondencia y herramienta de la reproducción infinita de los puntos. A simple vista nos cuesta distinguir donde está ubicado. El tipo de diseño que tiene la obra contribuye a que la multiplicación al infinito de la imagen sea más evidente e hipnotizante. La locura es el caldo de cultivo en el que Yayoi Kusama gestó su obra.

En esta misma línea de actuación, buscando la ingravidez como estrategia de proyecto, la instalación “The Weather Project” (Figura 5), de Olafur Eliasson, transforma la percepción de los límites de la “Tate Modern” sin efectuar la más mínima acción sobre ellos. La sala de turbinas se transforma con operaciones elementales: se oscurece la sala, se instala una superficie reflectante en el techo que lo hace desaparecer, se genera una ligera niebla mediante humidificadores y se instala un gran Sol virtual que produce una intensa luz amarilla. El resultado es una transformación radical de este espacio, se crea una ilusión de naturaleza, tiempo

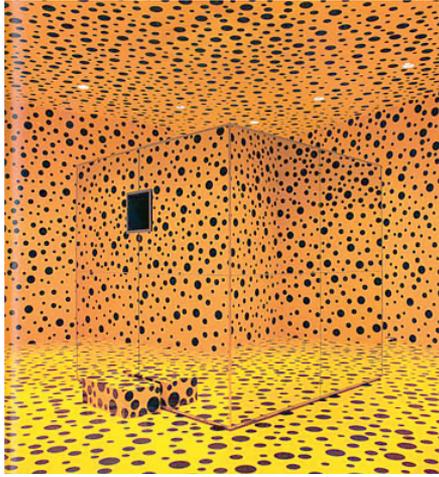


Figura 4. "Mirror Room".www.yayoi-kusama.jp



Figura 5. "The Weather Project". JODIDIO, Philip. 2008.
100 Contemporary Architects. Editorial Actar

atmosférico y exterioridad que provoca que los visitantes actúen como si estuvieran a cielo abierto en un paraje natural: ocupándolo con una naturalidad inusual en un museo. El proyecto nos habla de la representación del Sol y el cielo en el interior de la “Sala de las Turbinas”. Por medio de cientos de pequeñas lámparas, el arquitecto ha creado una gran estructura circular a la manera de un gran Sol que ocupa todo el muro del fondo de la sala inundando la totalidad del espacio con su luz anaranjada. Es un gran Sol crepuscular cuya luz se refleja en el espejo e inunda toda la sala.

Eliasson ha añadido una introducción periódica de humo que genera una neblina que intensifica la atmósfera trasladándola al ámbito de la irrealidad. Es como si los visitantes hubieran sido transportados a un lugar desconocido. A lo largo del día, la bruma se agrupa en débiles formaciones semejantes a las nubes.

El público reacciona de manera muy diversa, y es esto lo que más le interesa a Eliasson. Unos se tumban y relajan como si tomaran el Sol en la playa, otros en círculo charlan dejando pasar el tiempo, como si estuvieran en un día de picnic en pleno verano, algunos se quedan concentrados y muy pensativos mirando directamente al Sol. Lo que busca el artista es explorar ideas sobre la percepción y la experiencia.

Buscando la representación de una ingravidez arquitectónica poco habitual, vamos a hacer referencia a dos proyectos realizados para la “Serpentine Gallery Pavillion”. El primero de ellos, realizado por Toyo Ito (Figura 6) en 2002, es un pabellón que parte de la idea de crear una estructura sin columnas que no dependiera de un sistema de cuadrícula ortogonal, para ofrecer un espacio abierto con la posibilidad de albergar diversos usos.

Durante el día, se utiliza como cafetería y por la noche como sala de conferencias. La superficie del pabellón estaba dividida por una gran cantidad de líneas entrecruzadas que conformaban la estructura, generando numerosos triángulos y trapecios cubiertos con paneles de vidrio o de aluminio en color blanco. Dichos elementos permiten realizar amplias aperturas creando un espacio amplio y luminoso. A pesar de la forma básicamente rectangular del pabellón, sus sólidos volúmenes parecen flotar en el aire.

El segundo de los pabellones es el realizado por Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa (Figura 7) en 2009, se asemeja a una nube de reflexión ligeramente apoyada en una serie de finas columnas. La galería parece estar flotando, las formas onduladas del techo dialogan con el jardín como si quisiera fundirse con la naturaleza.



Figura 6. Pabellón de La Serpentine Gallery Pavilion. JODIDIO, Philip. 2005. Architecture now! 3. Editorial Actar



Figura7. Interior del “Pabellón de La Serpentine Gallery Pavilion. <http://alaniarchitecture.wordpress.com>.

Los espacios abiertos permiten que los visitantes disfruten del paisaje y se relacionen con él sin restricciones, sin dar más importancia a un área que a otra. Incluso en las zonas cerradas con material acrílico transparente, uno puede sentirse como parte del paisaje y a la vez resguardarse de las inclemencias del clima.

Se trata de un edificio abierto y efímero, sus materiales reflectantes dialogan con el entorno reflejando tanto el parque como el cielo alrededor de él. La sencillez estética acompaña a la complejidad técnica. Se utiliza un lenguaje arquitectónico que juega con la luz y la percepción.

Esta galería cuenta con un espacio público que se usa durante el día y por la noche tienen lugar algunos eventos como la proyección de películas y conferencias. Todo ha sido perfectamente pensado y logrado para dar la idea de una extensión de la naturaleza, el pabellón muestra un paisaje que parece haber sido sacado de un libro de fantasías.

Otra estrategia a utilizar para conseguir esa sensación de ingravidez, es el uso de elementos arquitectónicos singulares. Tal es el caso de la “Kunsthhaus Graz” (Figura 8), proyectada por los arquitectos Colin Fournier y Peter Cook en 2003. Se trata de una arquitectura enemiga de la indiferencia, con una forma que puede pasar por un globo, por una nube, etc. En cualquier caso, un elemento que alude a la ligereza y a la ingravidez de la pieza.



**Figura 8. “Kunsthhaus Graz”. JODIDIO, Philip. 2008.
100 Contemporary Architects. Editorial Actar**

Ese efecto se acentúa debido a que el nivel inferior donde se apoya, está marcado sólo por una cortina de cristal. En su fachada, debajo de la superficie de material acrílico se han ubicado más de 900 pequeñas lámparas fluorescentes circulares controladas por computadora, que hacen que una parte del edificio sea una especie de pantalla LED sobre la que se pueden plasmar textos e imágenes.

Visto desde el interior, los muros de exposición se asientan bajo el oscuro techo iluminado, creando una atmósfera fluida en la que no se distingue el comienzo del fin.

Estar dentro de este edificio es estar en el interior de una nube, en la que sabemos cuándo entramos, pero nunca cuando vamos a salir. “Poco importa donde vayamos, lo que importa es captar la atmósfera del espacio”, dice Kunsthaus Graz.

4. EL PLACER DE LA REPETICIÓN

Si se repite de forma automática un mismo elemento, nuestra percepción de la realidad cambia. Nos da la impresión de no saber dónde empieza y donde acaba el espacio, se evoca entonces el ensueño de lo infinito. Por ejemplo, las estrellas son elementos que se repiten en el cielo, a veces con un orden determinado que las lleva a agruparse en constelaciones, aunque en la mayoría de las veces lo hacen de forma azarosa. “No se nos dio el cielo estrellado para conocer, sino para soñar. Es una invitación a los sueños constelantes, a la construcción fácil y efímera de las mil figuras de nuestros deseos” (Bachelard, 2006).

La cantidad, la multiplicación, se presentan como una herramienta generadora de records donde un elemento específico puede repetirse hasta el infinito para convertirse en un hecho asombroso. Aquí el objeto es irrelevante, personas, animales o fichas de dominó, el objetivo es que la cantidad sea la mayor posible. La repetición sistemática de un mismo elemento nos hace adentrarnos en otro mundo, otra realidad. Se trata de un mundo sin límites, un ensueño de lo infinito.

En 1953, Magritte en la obra “Golconda” (Figura 9), multiplica un personaje, caracterizado por su traje oscuro y un sombrero negro, en un paisaje de casas con tejados rojos. El personaje levita sobre el suelo como si de un copo de nieve se tratase, dando lugar a una imagen llena de magia y fantasía. Magritte nos muestra la imagen multiplicada de un hombre volando entre las casas y el cielo, bajo la misma apariencia.



Figura 9. “Golconda”. René Magritte. El Impresionismo y los inicios de la pintura moderna. Editorial Planeta de Agostini

Los personajes repetidos proyectan su sombra sobre las fachadas de las casas, dotando así de realismo una imagen fantástica. También hay personajes que proyectan su sombra más pequeña y lejana en el cielo, lo que da lugar a un conjunto de figuras en sombra suspendidas en el aire.

Todos sabemos que es imposible proyectar una sombra en un espacio infinito, como es el cielo. Magritte nos hace pensar, dudar, si en lugar de sombras podría tratarse de personajes en la lejanía. La levedad del cuerpo humano queda de manifiesto en esta obra, el ser humano se encuentra suspendido en el aire, cerca de las nubes, actuando así el cielo como elemento liberador.

Es interesante aplicar estas ideas al arte musulmán: la repetición de motivos, el sonido tranquilizador y cíclico del agua, etc., todo ello induce a estados mentales que se salen de su estado normal. Se trata de un arte que no expresa ideas sino sensaciones.

En la “Mezquita de Córdoba” (Figura 10) la presencia de Alá se nos da a través de la representación del mundo creado. En el exterior, los muros son muy cerrados dando la sensación de algo impenetrable. Dentro, nos encontramos en un enorme espacio cubierto de columnas unidas por arcos de piedras blancas y rojas que crean un espacio de una gran riqueza formal. El elevado número de finas columnas rompen la monotonía de la



**Figura 10. Interior de la “Mezquita de Córdoba”. AA.VV. 1970.
Historia del Arte, Tomo 4. Editorial Salvat**

sala de oración y contribuyen a crear un espacio interior poco claro, laberíntico, complicado por la escasa altura del edificio y por un sin fin de arcos superpuestos, cuyas dovelas alternan la claridad de la piedra con el color rojo de los ladrillos.

El exterior es de una aridez casi militar, mientras que el interior es un espacio húmedo, de gran sensualidad. Si se examina la planta, se aprecia el orden de las columnas, el mismo en las dos direcciones del espacio, todas están situadas a la misma distancia, definiendo una trama uniforme. Esto hace que no exista un recorrido principal, ni un centro. Esta regularidad espacial junto con la entrada de luz de manera uniforme y la altura constante, hacen que todos los espacios adquieran el mismo grado de protagonismo.

Esta idea de elemento repetido en las dos direcciones del espacio también aparece en la “Jonhson Wax Factory”, de Frank Lloyd Wright, situada cerca de Chicago. Así, la gran sala de administración, una sala hipóstila como en Córdoba o en los templos egipcios, aparece llena de columnas en forma de seta (Figura 11). Estos pilares de sección variable, que conforman el espacio interior, se refieren de un modo explícito a esa



Figura 11. “Interior de la sala de administración de la “Johnson Wax Factory”. ZEVI, Bruno.1995. Frank Lloyd Wright. Editorial Gustavo Gili

idea de bosque. La luz inunda el interior, se proyecta entre los huecos de los capiteles y en una ranura abierta bajo el techo de la galería superior.

Cada unidad es un árbol y entre ellos la luz entra produciendo un efecto de fantasía. Hay una voluntad, por medio del uso de la luz, de desdibujar los límites tanto del techo como de los muros perimetrales.

El espacio de la torre de los laboratorios tiene un movimiento centrífugo creado a partir del núcleo central y dirigido hacia las plantas que alternan la forma cuadrada y circular. Su volumen exterior se va ensanchando en altura y va resuelto con bandas de ladrillo rojo y de vidrio. Se crea una especie de estructura arbórea que se extiende desde abajo y hacia arriba. Del fuste central, el tronco, salen plataformas en voladizo que son las ramas y, a su vez, ese fuste tiene una cimentación que representa la raíz del árbol. El espectador vive la palabra “inmenso”, se ve liberado de sus preocupaciones, de sus pensamientos, de su peso. “*La inmensidad es una categoría de la imaginación poética*” (Bachelard, 2006d).

Por último, haremos referencia a la idea de repetición sistemática de un elemento simple, seriado, con un orden lógico. Nos referiremos aquí al proyecto realizado para el monumento conmemorativo a los judíos asesinados en Berlín, “El Holocausto” (Figura 12) de 2005. Su autor, Peter Eisenman, cubre dos hectáreas con bloques de hormigón gris cuya altura varía entre varios centímetros y cuatro metros. La imagen del monumento emula a un cementerio urbano que se adapta perfectamente al paisaje urbano.



Figura 12. Monumento conmemorativo a los judíos asesinados en Europa. JODIDIO, Philip. 2008. 100 Contemporary Architects. Editorial Actar

La repetición del elemento hace referencia al asesinato en serie, ninguno de nosotros somos iguales, por ello los bloques de hormigón son diferentes y dan sensación de inestabilidad. El hecho de la diferente altura de cada bloque nos hace pensar, imaginar, el porqué de esa altura.

La visión vertical de los edificios residenciales actúa como si fuera el telón de fondo, tienen luces, ventanas, puertas, balcones, referencias al cuerpo humano; en contraste, la falta de domesticidad de esta construcción que no se refiere a nada habitable. Lo menos doméstico de nuestra vida es la muerte y a ello hace referencia esta construcción.

El hecho de que las memorias tengan un sitio hace que nos podamos alejar de ellas, puesto que sabemos dónde están y como volver a ellas. “La ansiedad de la desaparición, se aligera cuando se crea un lugar para tal desaparición”. (LEO, 2005) Este monumento es un sitio para la muerte, está localizada, luego está bajo control.

Paseamos por un espacio urbano que no nos deja indiferentes. Esta “escultura” mantiene vivo el recuerdo de unos acontecimientos que nunca deberían olvidarse. La muerte es algo que nunca va a poder repetirse, nos pasa una vez en la vida, no está sujeta a ritmos. La muerte a la que se refiere esta construcción, es la muerte menos natural, la más marcada, seriada y planificada: el asesinato.

5. EL LABERINTO

El laberinto es una figura enigmática. Su origen es totalmente mítico y muchos han sido los maravillados por su forma. El primer laberinto de la historia se encuentra en Creta, existe impreso en una piedra y sabe de su existencia por la mitología griega. Dédalo lo construyó para encerrar en él al Minotauro. Teseo entró al laberinto para matar al Minotauro ayudado por Ariadna quien lo guio con un hilo para permitirle encontrar el camino de regreso. Teseo logra llegar y destruir al Minotauro gracias al uso de un elemento ajeno a él, el ovillo facilitado por Ariadna, que permitía superar los ingeniosos trucos desorientadores.

El laberinto fue tan hábilmente diseñado que nadie podía escapar del Minotauro. Pero la intención aquí no es recordar este mito, sino más bien interpretar su posible significado. Los laberintos son el testimonio de que el hombre a través de su esfuerzo espiritual puede trascender de su actividad cotidiana. En todo laberinto hay una mezcla de angustia y esperanza, es un estado cercano a la pesadilla y propio de la locura.

El laberinto concebido por Dédalo, aunque estuviese construido, es la antítesis de lo arquitectónico. Es todo lo contrario al arte de cobijar y orientar las actividades humanas. En todas las culturas, apunta Joseph L. Henderson, “el laberinto tiene el significado de una representación intrincada y confusa del mundo de la consciencia matriarcal; sólo pueden atravesarlo quienes están dispuestos a una iniciación especial en el misterioso mundo del inconsciente colectivo” (Henderson, 1977).

El espacio humano tiene siempre una dirección, un adelante y un atrás, un arriba y un abajo, una izquierda y una derecha. Siempre estamos orientados en el espacio y en el camino hacia alguna parte. Sin embargo, en el baile, la danza, el ser humano se mueve indistintamente hacia adelante o hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha y no avanza. “*Con la danza, el cuerpo se quiere asemejar al alma, el cuerpo de la bailarina salta, lucha contra su espíritu, quiere rivalizar en velocidad y variedad con su alma*”. (VALERY, 2004). La bailarina gira sobre sí misma, penetrando en otro mundo.

Esta idea de desorientación espacial se pone de manifiesto en los grabados de las cárceles de Piranesi, donde diversas orientaciones y posiciones espaciales coinciden en un lugar único y concreto. Lo que en una escena es un suelo, en otra escena simultánea es pared o techo.

Mientras en una posición las personas caminan al derecho, en otra se mueven boca abajo. El espacio pierde su orientación básica gravitatoria, asumiendo cualquier orientación para las fuerzas verticales. Todas las escenas coinciden en el tiempo. La composición superpone figura y fondo. En estos grabados el espacio del edificio, la cárcel, es un espacio infinito. Piranesi de este modo, entra en un terreno que luego utilizaran los surrealistas buscando una conquista de la imaginación. Así pues, lo que se ve en estos dibujos de las cárceles de Piranesi, es una nueva condición existencial de la colectividad humana, liberada y condenada al mismo tiempo por su propia razón.

En el siguiente dibujo de Piranesi (Figura 13) se ve una sucesión de escaleras, pasarelas y arcadas. Se trata de la representación de una cárcel de la imaginación, donde el hombre es capturado y liberado a la vez. El conjunto de escaleras, pasadizos y puentes que aparecen, tienen la peculiaridad de infinitud. Se trata de un laberinto sin fin, cuyos senderos conducen a otros sin poder llegar a ningún sitio.

La sensación de laberinto que se extiende indefinidamente en las tres direcciones del espacio parece la representación de la arquitectura que Borges describe en “El inmortal”. La razón puede ser que los grabados de Piranesi también necesitan un recorrido visual para poder ir descubriendo una secuencia interminable de espacios. “La introducción de elementos arquitectónicos en primer plano, arcos, cuerdas, poleas, escaleras proyectadas hacia el espectador, proporcionan la ilusión de que el espacio nos envuelve y continúa tras nosotros” (Grau, 1989).

Otro rasgo esencial del laberinto es su vinculación con lo subterráneo, con las grutas, con lo oscuro y carente de cualquier forma de luminosidad. “Las estructuras subterráneas son masivas y, sin embargo, la cantidad de masa que las rodea, proporciona un terreno resistente dentro del cual se pueden desarrollar múltiples pasadizos” (Lynn, 1996).

La madriguera, en cierto modo, flota bajo el terreno, ya que las diferentes orientaciones, posiciones y movimientos no están regulados ni reducidos a una única orientación, dirección o movimiento. Se pasa del movimiento vertical al horizontal, no únicamente por el ángulo recto, sino en todo el intervalo comprendido entre ambos.

La característica más interesante de la arquitectura excavada es que construye espacios independientes de su condición estructural. Los espacios no están condicionados por la construcción sino por la imaginación del que los realiza.

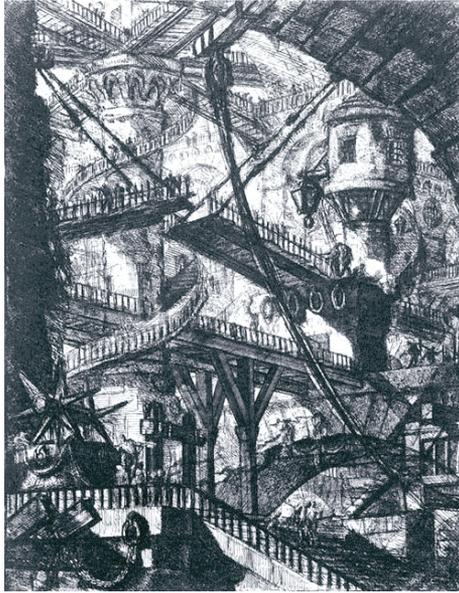


Figura 13. “Lámina de las cárceles de Piranesi. CALATRAVA ESCOBAR, Juan Antonio. 1985. Las “carceri” de Giovanni Battista Piranesi: entre Clasicismo y Romanticismo. Editorial: Diputación Provincial de Granada

Esta idea de organización espacial se pone de manifiesto en el proyecto de Rem Koolhaas para dos bibliotecas en París (Figura 14), en la universidad de Jussieu de 1992. Sugiere la idea de configuración espacial al modo de la madriguera del conejo.

Las dos bibliotecas están superpuestas, la de ciencias está enterrada y la de humanidades está elevada. No se trata de un simple apilamiento de las plantas, las secciones de cada nivel son tratadas para conectar los niveles superiores y los inferiores. Koolhaas convierte el edificio en una prolongación del espacio público. La calle continúa en el interior del edificio, como un paisaje continuo de superficies plegadas, que dan como resultado un recorrido interior de 1,5 km de longitud. La estrategia utilizada por el arquitecto consiste en proporcionar un nuevo lugar al espacio público de la ciudad, que influya sobre ella con efecto retroactivo. Se constituye así una red tridimensional.

Sus interminables conexiones absorben toda la circulación, un escenario de la vida pública, sus cerramientos son mínimos. Es como si es-

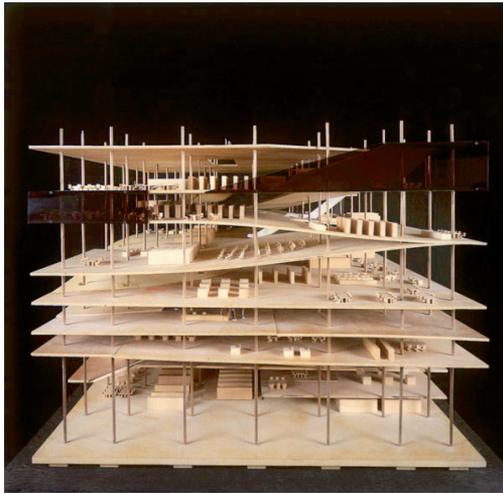


Figura 14. Maqueta del proyecto de las dos bibliotecas, AA.VV. (2005). El Croquis, num. 53+59. OMA: Rem Koolhaas. Editorial El Croquis

tuviéramos en el interior de una madriguera, en un lugar de recorrido, de paso. Podríamos decir que la estrategia arquitectónica de este edificio es el plano oblicuo, como ocurre en la madriguera. En la naturaleza frecuentemente se encuentra la presencia del suelo oblicuo, algunas veces inaccesible, otras transitable y apto para ser habitado.

El laberinto es un espacio encerrado en sí mismo y sin referencia alguna a otro espacio. Tiene una entrada que en cierto modo supone un enlace con el mundo exterior, pero su función primordial es la de invitarnos a adentrarnos dentro de él. El laberinto invita a la acción del recorrido, lo que implica un transcurso del tiempo y del espacio, dando lugar a una narrativa. Un trazo marcado en el laberinto, parece indicarnos el camino a seguir e invitarnos u obligarnos a su recorrido. Esto lo transforma en un espacio narrativo, una secuencia.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este texto se ha hablado de la ingravidez, la repetición y la idea de laberinto como estrategias del proyecto de arquitectura que evocan determinadas sensaciones. A través de estas herramientas hábilmente utilizadas se puede conseguir un espacio ilimitado e indefinido, como respuesta arquitectónica.

En la primera parte del capítulo se ha hablado de la ingravidez, a través de la cual se puede sentir flotar en un espacio en el que la gravedad parezca que ha dejado de hacer su efecto, todo ello sin interrumpir, en ningún caso, la funcionalidad de la arquitectura.

En la segunda parte se ha visto como utilizando como estrategia la repetición de un mismo elemento, se puede conseguir la sensación de estar en un lugar sin límites, la indefinición aparece como protagonista.

Por último, se ha hecho referencia a la idea de laberinto como elemento que nos guía a través de un recorrido, nos marca el inicio de un viaje a partir del cual se van a producir una serie de nuevas situaciones. Esta idea de recorrido emocional se puede aplicar a determinadas arquitecturas con el fin de conseguir un determinado efecto o función.

Con el siguiente fotomontaje (Figura 15) se han puesto de manifiesto las sensaciones producidas al acceder a las arquitecturas descritas a lo largo de este texto. Entrar en un espacio en el que suelo, paredes y techos pertenezcan a un mismo lenguaje, produce la sensación de un espacio ilimitado, donde nos sentimos ingravidos. Da igual estar abajo, que arriba, la sensación es la misma, se flota en el espacio. La gravedad ha desaparecido, ya no estamos en este mundo, se accede a otra realidad. Un elemento se repite, el cuadrado, pero también los colores de principio a fin del espacio.



Figura 15. Fotomontaje de la autora

La representación de las nubes simboliza una atmósfera gaseosa en la que nos inmiscuimos y parecemos flotar. Las nubes son ingravidas, flotan en el cielo y así es como nos sentimos en los espacios arquitectónicos descritos anteriormente. Se trata de un mundo sin límites, en el que da igual donde estemos y donde vayamos.

Referencias Bibliográficas

- ARNHEIM, Rudolf. 2001. **El poder del centro: estudio sobre la composición en las artes visuales**. Ed. Akal, Madrid (España).
- ARNUNCIO PASTOR, Juan Carlos. 2007. **Peso y levedad. Notas sobre la gravedad a partir del Danteum**. Ed. Fundación Caja de Arquitectos, Barcelona (España).
- ARNUNCIO PASTOR, Juan Carlos. 1985. **La actitud surrealista en la arquitectura. Entre lo grotesco y lo metafísico**. Ed. Universidad de Valladolid, Valladolid (España).
- BACHELARD, Gaston. 1985. **El derecho a soñar**. Ed. Fondo de Cultura Económica, (México).
- BACHELARD, Gaston. 2002. **El agua y los sueños**. Ed. Fondo de Cultura Económica, (México).
- BACHELARD, Gaston. 2006. **El aire y los sueños**. Ed. Fondo de Cultura Económica, (México).
- BACHELARD, Gaston. 2006. **La poética del espacio**. Ed. Fondo de Cultura Económica, (México).
- BOZAL, Valeriano. 1999. **El gusto**. Ed. Visor, Madrid (España).
- CALATRAVA ESCOBAR, Juan Antonio. 1985. **Las “carceri” de Giovanni Battista Piranesi: entre Clasicismo y Romanticismo**. Ed. Diputación Provincial de Granada, Granada (España).
- COLLINS, Peter. 1971. **Los ideales de la arquitectura moderna; su evolución (1750-1950)**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- CORTENOVA, Giorgio. 1998. **El Impresionismo y los inicios de la pintura moderna. Rene Magritte**. Ed. Planeta De Agostini, Barcelona (España).
- CORTES, Juan Antonio. 2003. **Nueva Consistencia. Estrategias formales y materiales en la arquitectura de la última década del siglo XX**. Ed. Universidad de Valladolid, Valladolid, (España).
- CROCE, Benedetto. 1926. **Estética como ciencia de la expresión y lingüística general. Teoría e historia de la estética**. Ed. Francisco Beltrán, Madrid (España).

- CROCE, Benedetto. 2002. **Breviario de Estética**. Ed. Alderabán, Madrid (España).
- DELEUZE, Guilles. 2005. **Lógica del sentido**. Ed. Paidós, Barcelona (España).
- FERNÁNDEZ TAVIEL DE ANDRADE, Bárbara. 2000. **Ver y leer a Magritte**. Ed. Universidad de Castilla la Mancha, Castilla la Mancha, (España).
- FOSTER, Hal; KRAUSS, Rosalind; BOIS, Yve-Alain y BUCHLOH, Benjamin. H. D. 2006. **Arte desde 1900. Modernidad, antimodernidad, posmodernidad**. Ed. Akal, Madrid (España).
- GOMBRICH, Ernest H. 1979. **Arte e ilusión**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- GRAU, Cristina. 1989. **Borges y la arquitectura**. Ed. Catedra, Madrid (España).
- GUBERN, Román. 1999. **Del Bisonte a la Realidad Virtual. La Escena y el Laberinto**. Ed. Anagrama, Barcelona (España).
- IBELINGS, Hans. 1998. **Supermodernismo. Arquitectura en la era de la globalización**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- JELICOE, Geoffrey y JELICOE, Susan. 1995. **El Paisaje del Hombre**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- JODIDIO, Philip. 2007. **Architecture Now! 5**. Ed. Actar, Barcelona (España).
- JODIDIO, Philip. 2008. **100 Contemporary Architects**. Ed. Actar, Barcelona (España).
- KOOLHAAS, Rem; ZAERA, Alejandro; LEVENE, Richard C y FERNANDO MARQUEZ, Cecilia. 1998. **El Croquis, Nº. 53+79. OMA: Rem Koolhaas**. Ed. El Croquis Editorial, Barcelona (España).
- LEO, Jana. “El monumento como paradoja”. **Revista Circo** 2005-134: 1-6. Ed. Luis M. Mansilla, Luis Rojo y Emilio Tuñón, Madrid (España).
- LOUBES, Jean Paul. 1985. **Arquitectura Subterránea**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- LYNN, Greg. “Levedad”. **Revista Circo** 1996-34: 1-8. Ed. Luis M. Mansilla, Luis Rojo y Emilio Tuñón, Madrid (España).
- MADERUELO, Javier. 2006. **Medio siglo de arte. Últimas tendencias 1955-2005**. Ed. Abada, Madrid (España).
- MADERUELO, Javier. 2008. **La idea de espacio en la arquitectura y el arte contemporáneos, 1960- 1989**. Ed. Akal, Barcelona (España).
- MARTI ARIS, Carlos. 1999. **Silencios Elocuentes**. Ed. U.P.C, Barcelona (España).
- MARTINEZ OTERO, Luis Miguel. 1991. **El laberinto**. Ed. Obelisco, Barcelona (España).
- MARZONA, Daniel. 2009. **Minimal Art**. Ed. Taschen, Madrid (España).

- MEURON, Pierre de; HERZOG; Jacques y YOSHIDA, Nobuyuki. 2002. **Herzog & de Meuron 1978-2002**. Ed. A+U Pub, Tokio (Japón).
- NORBERG-SCHULTZ, Cristian. 1998. **Intenciones en Arquitectura**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona (España).
- PAZ, Octavio. 1979. **Corriente Alterna**. Ed. Siglo XXI, (México)
- QUARONI, Ludovico. 1987. **Proyectar un edificio ocho lecciones de arquitectura**. Ed. Xarait, Madrid (España).
- RAMIREZ, Juan Antonio. 2003. **Corpus Solus. Para un mapa del cuerpo en el arte contemporáneo**. Ed. Siruela, Madrid (España).
- SALDARRIAGA ROA, Alberto. 2002. **La arquitectura como experiencia. Espacio, cuerpo y sensibilidad**. Ed. Universidad Nacional de Colombia, (Colombia).
- SANTARCANGELI, Paolo. 1997. **El Mito de los Laberintos**. Ed. Siruela, Madrid (España).
- SCOTT, Jonattan. 1975. **Piranesi**. Ed. Academy St. Martin's, Londres (Inglaterra).
- STAROVINSKY, Jean. 1998. **Los emblemas de la razón**. Ed. Taurus, Madrid (España).
- VALERY, Paul. 2004. **Eupalinos o el arquitecto**. Ed. Antonio Machado, Madrid (España).
- WOOLLEY, Benjamín. 1994. **El universo virtual**. Ed. Acento, Madrid (España).
- ZEVI, Bruno. 1980. **Espacios de la Arquitectura Moderna**. Ed. Poseidon. Barcelona (España).
- ZEVI, Bruno. 1995. **Frank Lloyd Wright**. Ed. Gustavo Gili. Barcelona (España).