

CAPITULO I - INTRODUCCION

I.1 - INTRODUCCION GENERAL DE LA TESIS

..." 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 ese panorama cristalino y detenido permite el deshielo de la Arquitectura, desbaratando su perfil hermético e instalándola en el ámbito de los procesos de la vida."...

Luis Fernández-Galiano, *"El Fuego y la memoria"*

Esta Tesis habla de movilidad, transformación, temporalidad pero aplicados éstos adjetivos a la Arquitectura, en lo que se ha venido por llamar Arquitectura Efímera.

Es una investigación de la transformación del espacio arquitectónico, no es histórica ni constructiva, aunque tenga algo de ambos, sino un estudio de las llamadas Arquitecturas efímeras y las características que hacen que así lo sean.

Me refiero a los componentes que inciden en la propia Arquitectura dotándola de capacidad de transformación, denominándolos componentes efímeros de la Arquitectura.

En la primera parte se estudia de manera genérica el amplio abanico de Arquitecturas Efímeras desde las que se generaron por las fiestas, populares, recibimientos reales, festividades religiosas, celebraciones anuales, pabellones, *folies*, panoramas y otras como cine, teatro, ópera y circo, hasta las microarquitecturas de nuestros días, haciendo hincapié

en el espacio público como generador de éstas. En la segunda parte se explican los componentes efímeros, elementos que inciden en la Arquitectura para transformarla: Sonido, Luz, Sombras, Color, Agua, Fuego, Aire, Olor, Sabor y Tacto.

Formulo finalmente unos ejemplos que creo clarifican las intenciones de esta Tesis, que discurre entre lo temporal, lo banal, y a veces más trascendental, otras ingenua, pero en cualquier caso con la intención de investigar en un campo muy poco estudiado, con escasísima bibliografía, pero de una enorme y creciente importancia en el desarrollo actual de la Arquitectura, su capacidad de transformación que en definitiva es lo que quiero finalmente demostrar en la Conclusión.

Por una definición de Arquitectura efímera:

¿Qué es Arquitectura efímera?

¿Por qué la Arquitectura es efímera?

El término efímero se refiere a tiempo, a un espacio muy corto de tiempo, (un día) pero, no es esta exactamente, la definición del término, que aquí se le otorga, pero dada su popularidad, la propongo como título, si bien es en el sentido de la transformación que sufre la Arquitectura y su percepción, en el amplio sentido de la palabra. Esta transformación así definida no sólo afecta a aquellas Arquitecturas móviles, que como veremos son de las menos efímeras en el sentido de transformación, sino a todo el abanico de la Arquitectura, no obstante, es debido a una serie de influencias, que ésta recibe: Movilidad, Simulación, Duplicación, Reflejo, Ocultación, Brillo, Tacto, Color, etc., las que la hacen transformarse.

Estas transformaciones del hecho construido constituyen consecuencias deseadas o no, calculadas o no, por el diseñador, que en cualquier forma, cambian parcial o completamente la percepción que tenemos de la obra y de sus propias características.

Estas componentes cambian el espacio de una manera temporal y constante, y afectan a los cinco sentidos, pero no tienen que ver con la propia estructura de la obra.

Efímeras, pues son aquellas Arquitecturas que sufren transformación en el amplio sentido de la palabra, ya sea total o parcialmente, debido a elementos que le hacen cambiar como el agua, la luz, el color, el sonido, el fuego, el aire, y tantos otros más complejos como la vegetación, las Arquitecturas pintadas, etc. son elementos que están relacionados con alguno o todos los sentidos o con la inteligencia.

Más adelante ya ejemplizaré para poder describir con más claridad estas diferencias, pero nos será útil una primera clasificación de este tipo de Arquitecturas denominadas Efímeras. En orden a una clasificación habría que hacer varias entradas, en función a su ubicación, movilidad, etc. pero la clasificación que propongo depende de la cantidad de los denominados componentes efímeros de que disponga ésta o aquella Arquitectura (Ver Capítulo III - Graficos 1 y 2).

Los componentes efímeros citados más arriba y de los que se hablará extensamente en el Capítulo III, corresponden a aquellos elementos que inciden en nuestros sentidos, nos hacen cambiar la percepción de la realidad y son inestables en cuanto a su forma, no son rígidos ni sólidos ni definitivos, aunque pueden adquirir excepcionalmente alguna de éstas características. Los divido en simples y complejos en razón a que si un sólo elemento con capacidad

de transformación: agua, luz, fuego, color, sonido o complejos por la cantidad de otros factores que intervienen por ejemplo la vegetación, el material, etc. El agua por ejemplo sabemos que puede adquirir los estados sólido, líquido y gaseoso. La característica común de todos ellos es pues su total transformabilidad. La incidencia de estos componentes en la Arquitectura y su manipulación como herramientas de diseño es uno de los objetivos de esta investigación.

Dentro de esta clasificación estarían incluidas las Arquitecturas que se producen en el espacio público, como el gran generador de Arquitecturas efímeras, también estarían las móviles, y las incluidas en otras artes como ópera, cine y teatro; finalmente las Arquitecturas de las Exposiciones Universales, como camino intermedio entre la *folly* y la gran Arquitectura.

Aquellas Arquitecturas que se producen en el espacio público, son como veremos más adelante, efímeras por propia definición, en razón de su ubicación. Estas serían las ferias, fiestas populares, entoldados, circos, escenografías de conciertos y otros acontecimientos multitudinarios, carrozas, construcciones playeras y artefactos urbanos (ambulantes, etc.). Este espacio no acepta otras construcciones que no sean efímeras.

Las que disponen de movimiento y por su propia construcción o mecanismo en razón de su movilidad son efímeras, aquí tendríamos las casas móviles, las roulotes, los barcos-vivienda y en la medida de ser aceptadas como incluso aviones, etc.

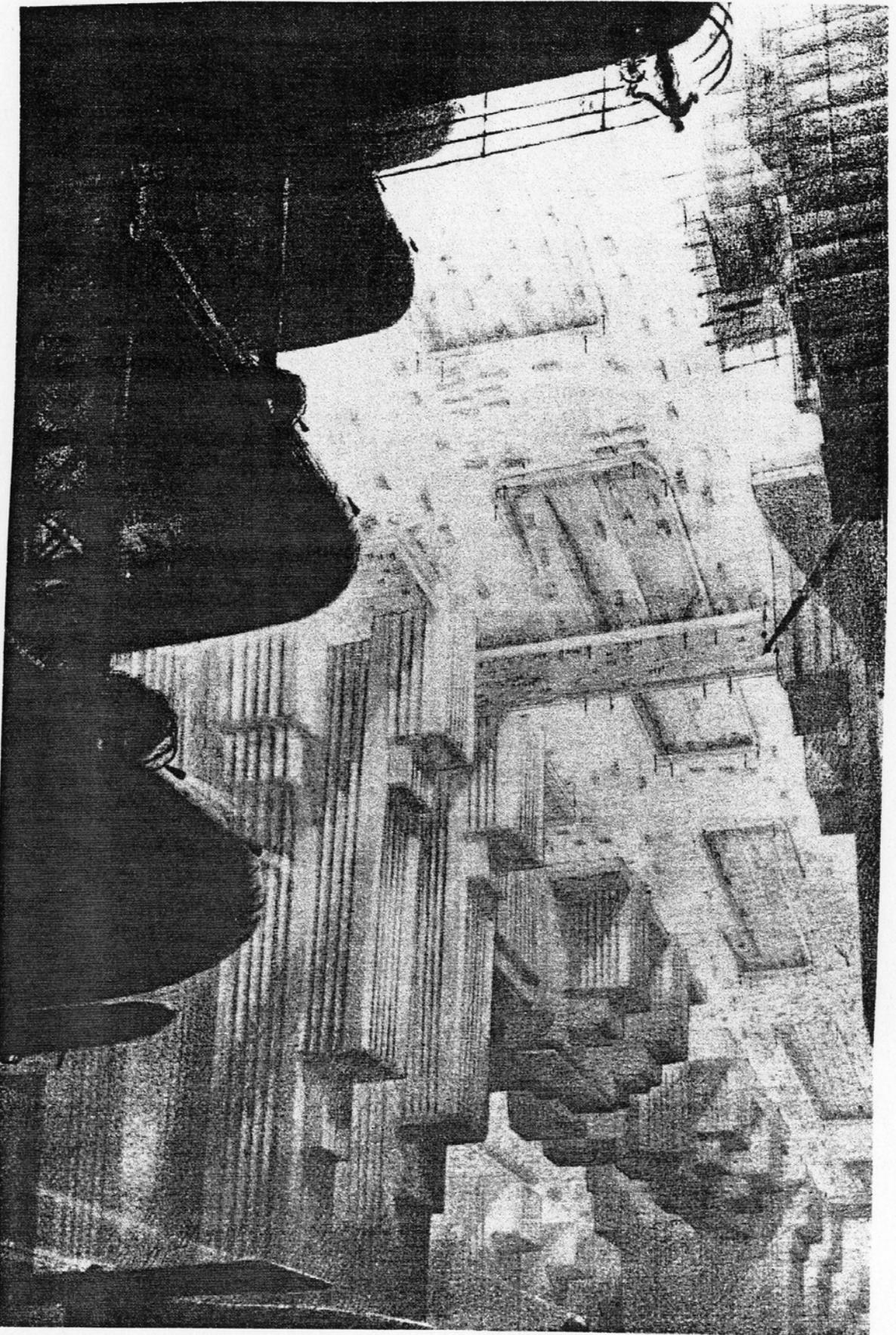
Este recorrido por lo efímero, que nos facilitará el camino para la comprensión de la enumeración y explicación de los componentes efímeros que actúan sobre la Arquitectura.

Propongo que deberíamos pensar en un diseño global y sensible de las luces en el territorio en función de la movilidad de los automóviles, trenes, etc., de las luces en la ciudad, del sonido y el agua en los espacios públicos y la comunicación como partes integrantes de la Arquitectura. En definitiva, en el entender el diseño arquitectónico con unas nuevas/antiguas herramientas que le confieren una variabilidad jamás imaginada.

En el apartado más importante, se investigará ampliamente la Arquitectura en función de que alguna o todas sus partes tuvieran la incidencia de uno o varios componentes efímeros. Componente simple tratado como tal, es decir, el agua, el aire, el fuego, el sonido, etc. o aquellos otros componentes efímeros complejos como la vegetación, las Arquitecturas fingidas, Trompe o'leil, etc. y su relación con la Arquitectura.

Para finalizar, en la Conclusión, daré un somero repaso a algunas Arquitecturas de hoy en día para tal de ejemplizar e intentar dar significado y sentido a la Tesis y así concluir que la superposición de estos conceptos hace que una obra adquiera su contemporaneidad.

La mayor o menor capacidad de transformación, vendrá dada por la cantidad de estos elementos que inciden sobre una obra determinada. Así pues he creado unos gráficos que en el eje de las coordenadas verticales ponemos los tipos de Arquitecturas que podemos considerar efímeras o que tienen relación con ellas y en la horizontales los componentes efímeros a saber: agua, fuego, aire, etc., y así detectamos, en una especie de "ránking" de transformación aquellas Arquitecturas que tienen más componentes efímeros que otras: Podemos así intentar demostrar que las Arquitecturas más recientes incorporan cada vez más de dichos componentes que las precedentes, sin perjuicio de que históricamente hayan existido Arquitecturas que han incorporado más



1.2 - EL DIA, LA NOCHE Y "OTROS ABSURDOS"

elementos de simulación o transformación en sus diseños que otras posteriores. También detectaremos el porqué una fiesta popular es mucho más efímera, si me permiten, que una casa móvil o un escenario teatral u operístico. Los jardines, por ejemplo acumularían multitud de componentes efímeros, si bien su definición como Arquitectura dependerá de las intenciones de su diseño.

Con ello creo que podremos definir claramente el ámbito de las Arquitecturas Efímeras y en mayor o menor grado incluir todas las variables. Lo podemos apreciar en los cuadros 1 y 2 de la páginas 129 y 130.

I.2 - EL DIA, LA NOCHE Y “OTROS ABSURDOS”

Muchas veces nos preguntamos el por qué nosotros y otros profesionales del diseño, etc. han tenido tan poco interés en ofrecer, con la misma intensidad la imagen nocturna que diurna de la obra arquitectónica. ¿Acaso los edificios desaparecen por las noches?. ¿Acaso no se circula, se trabaja y en definitiva se vive cuando la luz del sol deja de iluminarnos?

Se iluminan los monumentos (tan desafortunadamente, por cierto) para mayor esplendor nocturno. ¿Por qué entonces a nadie parece interesarle la Arquitectura vinculada con la luz artificial?.

Sí. Parece que a alguno le interesa, como por ejemplo a Robert Venturi (EE.UU.1923), en su ya clásico libro “Aprendiendo de las Vegas” (El simbolismo olvidado de la forma arquitectónica, 1977), en el que analiza, entre otras cosas la arteria principal de la ciudad de las Vegas: Su famoso Strip. Esta calle se transforma completamente por la noche y la propia ciudad cambia radicalmente debido a sus luces de neón, sus

anuncios, casinos, etc. Su actividad nocturna resulta mucho más compleja que la diurna. Que sentido, tiene pues, que la analicemos sólo durante una parte del día. En otra medida esta característica es común a todas las ciudades y pueblos. Ya mucho antes Kevin Lynch en su "Imagen de la Ciudad", 1960 ya nos acerca al tema de la percepción sensorial de la ciudad, en constante movimiento:

..." Observar las ciudades puede causar un placer particular, por corriente que sea la vista. Tal como una obra arquitectónica, también la ciudad es una construcción en el espacio, pero se trata de una construcción en vasta escala, de una cosa que sólo se percibe en el curso de largos lapsos. El diseño urbano es, por lo tanto, un arte temporal, pero que sólo rara vez puede usar las secuencias controladas y limitadas de otras artes temporales, como la música, por ejemplo. En diferentes ocasiones y para distintas personas, las secuencias se invierten, se interrumpen, son abandonadas, atravesadas. A la ciudad se la ve con diferentes luces y en todo tipo de tiempo.

En cada instante hay más de lo que la vista puede ver, más de lo que el oído puede oír, un escenario o un panorama que aguarda ser explorado. Nada se experimenta en sí mismo, sino siempre en relación con sus contornos, con las secuencias de acontecimientos que llevan a ello, con el recuerdo de experiencias anteriores. Washington Street colocada en un campo de labranza podría tener el mismo aspecto que la calle comercial del corazón de Boston, pese a lo cual resultaría absolutamente diferente. Todo ciudadano tiene largos vínculos con una u otra parte de su ciudad, y su imagen está embebida de recuerdos y significados.

Los elementos móviles de una ciudad, y en especial las personas y sus actividades, son tan importantes como las partes fijas. No somos tan sólo observadores de este espectáculo, sino que también somos partes de él, y compartimos el escenario con los demás participantes. Muy a menudo, nuestra percepción de la ciudad no es continua sino, más bien, parcial, fragmentaria, mezclada con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen es la combinación de todos ellos."...

¿No es absurdo que las luces de la ciudad no se diseñen con criterios estético-sensoriales y no sólo funcionales?, ¿No es absurdo que no se haga intervenir al sonido para humanizar la Arquitectura?, ¿Es que acaso somos sordos?. Existen unas características de sonido, debido a la especial reverberación de lo

locales, que cualifican los espacios y les dan sentido. Existe un paisaje sonoro que hay que conocer, proteger y potenciar.

¿Qué pasa con el juego de luces y sombras en las fachadas?, ¿No son parte de la Arquitectura?, ¿Por qué no las controlamos y manipulamos día a día, hora a hora, minuto a minuto?, ¿No tenemos ya capacidad tecnológica para ello?, o en cualquier caso ¿no podemos tenerlo previsto en el proyecto?, ¿No es absurdo que no se diseñen en función de las sombras que arrojan o los reflejos que producen?

Tal como nos explica Robert Venturi, en su análisis detallado del Strip de Las Vegas con sus grandes anuncios llenos de luz y color:

...”La luz diurna de Las Vegas, como la de Grecia, hace que los templos policromos se alcen orgullosos y netos en el desierto. Es una cualidad difícil de captar en un film. Ninguna de las fotografías de la Acrópolis le hacen justicia y Las Vegas es más conocida por su iluminación nocturna que por su luz diurna.

En el Strip de Las Vegas la fuente de luz es directa; los rótulos son esa fuente. No reflejan la luz procedente de fuentes exteriores, a veces ocultas, como ocurre con la mayoría de las vallas publicitarias y con la Arquitectura moderna. El movimiento mecánico de las luces de neón es más rápido que el brillo de los mosaicos, que depende del movimiento del sol y del paso del observador, y la intensidad de luz en el Strip, así como el tempo de su movimiento, es mayor para ajustarse a los espacios, velocidades e impactos mayores que permiten nuestra tecnología y a los que nuestra sensibilidad responde. Además, el tempo de nuestra economía estimula esa decoración ambiental de quita y pon que conocemos como arte publicitario. Los mensajes son diferentes ahora, pero pese a esas diferencias, los métodos son los mismos, y la Arquitectura ya no es simplemente el “hábil, preciso y magnífico juego de masas vistas a la luz”...

¿No es absurdo que existan fachadas comerciales mudas, sin ningún mensaje ni nada parecido, y que sólo se manipulen de una manera muy residual y sin capacidad de comunicación?. (Hay algunas poca excepciones). ¿Es que acaso sólo sirven de cerramiento y para tener una sola imagen estática al exterior?. ¿No es absurdo que no se utilicen

las fachadas de los edificios públicos como elementos de comunicación con la población? (empiezan a haber algunos ejemplos), cuando en la plaza pública es donde se concentra históricamente la gente y ésta comunicación está desapareciendo debido a la televisión y otros medios de comunicación, también en la concepción de este espacio tiene que ver, quizás, con esta pérdida de significado que ha ocurrido contemporáneamente.

En Las Vegas, en vez de fachadas son anuncios-fachada, lo que hace el frente de la ciudad. Estaríamos en el extremo opuesto del concepto clásico de fachada:

..." ¿El anuncio es el edificio o el edificio es el anuncio? Estas relaciones y combinaciones entre anuncios y edificios, entre Arquitectura y simbolismo, entre forma y significado, entre conductor y carretera, afectan profundamente a la Arquitectura actual y varios autores los han analizado a fondo. Pero no se han estudiado en detalle ni considerado como un sistema global. Los estudiosos de la perfección urbana y la "imagibilidad" los han ignorado, y hay ciertos datos para pensar que el Strip confundía sus teorías. ¿Cómo explicar que, a pesar del "ruido" de los anuncios rivales, de hecho siempre encontramos en el Strip lo que queremos?"...

¿No es sorprendente que después de tantos años en los que los neoplasticistas hicieron su contribución a la Arquitectura con la inclusión del color como elemento fundamental en su diseño, todavía tenga un balbuceante desarrollo en la actualidad en edificios, espacios interiores, públicos y ciudades?. ¿No se debería saber con certeza que clase de color hay que poner para este u otro edificio, para este u otro uso, y no dejarlo a la inspiración más o menos afortunada del arquitecto?.

El principio número XVI del Manifiesto Neoplasticista de Theo van Doesburg, ya nos habla del color como un componente más de la Arquitectura, y dice:

XVI - *“La nueva Arquitectura es anti-decorativa. El color, en lugar de dramatizar una superficie-plano, en vez de ser un ornamento superficial, es como la luz, un medio elemental de expresión, puramente arquitectónico.”*

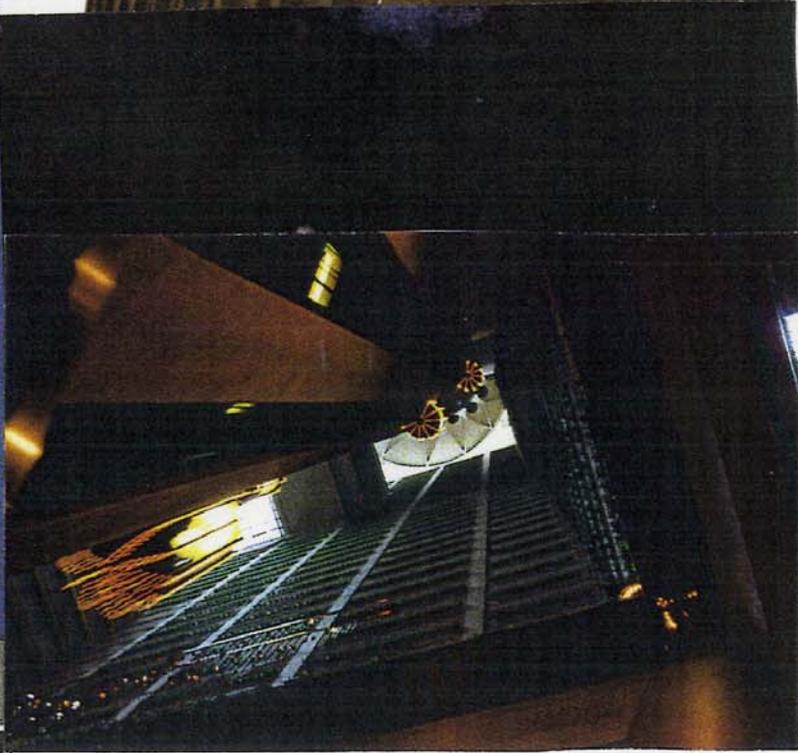
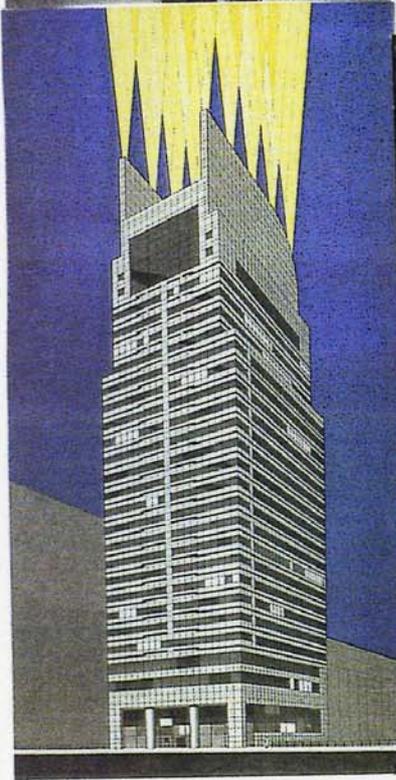
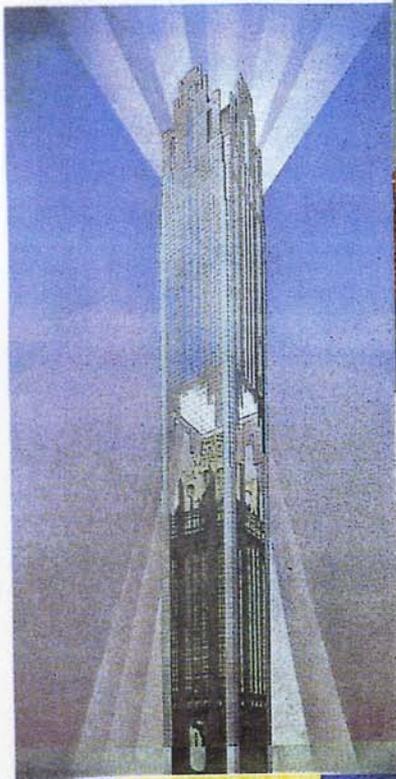
¿Por qué no se manipula la Arquitectura para dotarla de más capacidad de articulación con el medio, mediante elementos que la transformen con un ritmo más cercano al de la propia sociedad?

Todo son preguntas que me he hecho y me han llevado a realizar esta investigación, que en muchos casos ya se están contestando y que configuran esta nueva Arquitectura de finales de este siglo. Está claro, que existen otros tantos absurdos arquitectónicos, pero evidentemente no son objeto de mi investigación.

El hecho de que una Arquitectura se transforme y no tenga una sola identificación, que su percepción varíe, depende, de unas determinadas circunstancias o elementos propios y ajenos que hacen que esto ocurra, que se pueden manipular y conocer. Ahora a muchas de éstas se les denomina poética de la Arquitectura.

...Y para que esta luz gastada, atenuada, precaria, impregne todas las paredes de la vivienda, pintamos a propósito con colores neutros esas paredes enlucidas. Aunque se utilicen pinturas brillantes para las cámaras de seguridad, las cocinas o los pasillos, las paredes de las habitaciones casi siempre se enlucen y muy pocas veces son brillantes. Porque si brillaran se desvanecería todo el encanto sutil y discreto de esa escasa luz.

Tanizaki, “El Elogio de la Sombra”, 1933



I.3 - INTENCIONES DE ESTA TESIS

Mi Tesis intentará demostrar que por un lado, **estos elementos que hacen de la Arquitectura, algo en transformación, son cuantificables, medibles y manipulables en general, y que la tendencia última de la Arquitectura, o una parte muy importante de ella, se mueve en la dirección de utilizar estos componentes para hacerla más dinámica y móvil, en una palabra: efímera.**

No se trata de efectos especiales, ni de una simple expresión de las sensaciones experimentadas, ni de Arquitectura bioclimática aunque a veces pueda incorporar lo uno y lo otro, como tampoco se trata de inventar una nueva teoría, de lo que sí se trata es de investigar en el concepto de lo efímero en la Arquitectura, que parece inherente a nuestra sociedad.

Muchos de los conceptos que llamo componentes efímeros, son componentes que han estado siempre presentes, pero que no siempre han sido utilizados conscientemente ni ha sido posible, por la complejidad que ello requería, sin embargo, ahora con la ayuda de las nuevas tecnologías, este proceso está cambiando y la Arquitectura no es ajena en absoluto a ello. El hecho de que muchos artistas hayan investigado antes que los propios arquitectos, diferentes efectos con luz, sonido u otros, han descubierto nuevas sensaciones espaciales, con una componente temporal que nos tienen que ayudar a entender esta nueva vía. (Ver Capítulo II). La reciente exposición Light Construction, de la que más adelante se hablará, viene a reforzar esta Tesis en alguna de sus facetas.

Pero ya hace tiempo que los técnicos de la Arquitectura se han preocupado de los factores más móviles y sensibles de ésta.

Cuando el inefable Bruno Zevi nos habla al final de su archifamoso libro "Saber ver la Arquitectura" que existe una tercera dimensión, que de alguna manera tiene relación directa con la transformabilidad de la Arquitectura. Zevi nos dice:

..." 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. También desde un punto de vista utilitario, el espacio es lógicamente nuestro fin, el delimitar un espacio es el fin del construir - cuando no hacemos otra cosa que destacar una cantidad conveniente de espacio, cerrarlo y protegerlo -, y toda la arquitectura surge de esta necesidad. Pero estéticamente el espacio tiene una importancia aún mayor: el arquitecto lo modela como un escultor la arcilla, lo dibuja como obra de arte; busca, en suma, por medio del espacio, suscitar un determinado estado de ánimo en quienes "entran" en él.

¿Cuál es su método? Una vez más el arquitecto recurre al movimiento y éste es el carácter que tiene valor para nosotros, y que entra como tal en nuestra conciencia física. Instintivamente nos adaptamos a los espacios en que estamos, nos proyectamos en ellos, los llenamos idealmente con nuestros movimientos.

En el valor espacial de la arquitectura influyen, además, centenares de consideraciones. Influyen en él la luz y la disposición de las sombras: el foco luminoso atrae el ojo creando una sugestión de un movimiento independiente. Influye el color: un pavimento oscuro y un techo claro, dan una sensación espacial totalmente distinta de la creada por un techo oscuro y un pavimento claro. Influye nuestra misma expectación, determinada por el espacio que acabamos de abandonar: el carácter de las líneas dominantes; la acentuación de las verticales da, como es sabido, una ilusión de mayor altura, la acentuación de las horizontales una sensación de mayor amplitud; influyen las proyecciones - tanto verticales como horizontales - que pueden cortar el espacio y hacer que lo sintamos, no como uno sólo sino como múltiples espacios. "...



I.4 - PASEO DE SENSACIONES ESPACIALES

LAMINA I

En la imagen, un detalle de la Querini - Stampalia Foundation, una obra extraordinariamente sensible en la aplicación de la textura, el material, la vegetación y otros componentes que hacen de Carlo Scarpa uno de los mejores representantes de la Arquitectura desde el punto de vista táctil, sensitivo.

Luz, sombras y color un trío de componentes no tangibles, variables e inmateriales, pero que configuran el espacio de una manera determinada, tanto o más que la propia construcción.

Continua Zevi:

...“Así pues, la única cosa que puede ayudar al arquitecto, es la más amplia capacidad para “imaginar” cuales son los valores espaciales resultantes de las complejas condiciones de cada caso particular: no hay libertad que no pueda, a veces, tomarse, ni ninguna “relación fija” a la que no pueda faltar. La arquitectura no es una mecánica, sino un arte y aquellas teorías de la arquitectura que proporcionan textos listos para la creación o para la crítica del diseño, llevan entre sí su propia condenación. Con todo esto, el valor espacial que se dirige a nuestro sentido del movimiento, tendrá una parte de primaria importancia en la belleza de todo edificio.”...

Aquí, Bruno Zevi nos habla primordialmente del valor esencial del espacio, espacio como objeto propio y principal de la Arquitectura. Pero ya nos habla de “las centenares de consideraciones”, estas consideraciones: luz, color etc., son aquellos que hacen que el espacio se transforme continuamente. Aquí todavía no habla de una mutación en el sentido efímero, pero sí de percepción, de sensación.

I.4 - PASEO DE SENSACIONES ESPACIALES

Una vez oí en una interesante conferencia a un arquitecto que había diseñado una pequeña vivienda para un ciego, concienciándose de los enormes vacíos que se producen al diseñar nuestras viviendas, con preocupaciones de imágenes perspectivas únicamente. Es increíble la cantidad de nuevos conceptos: texturas, sonidos, etc. que se descubren al tener que olvidar el sentido de la vista.

Como nos dice Luis Fernández-Galiano en su libro *"El fuego y la Memoria"*:

... "Estamos habituados 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."...

Es por ello que a continuación hago una narración que denomino "Paseo de Sensaciones Espaciales" donde el paseante descubre con sus cinco sentidos el espacio que le rodea. Creo que puede ayudar a entender las intenciones de la Tesis al ser un ejemplo ilustrativo de parte de mis inquietudes.

Caminamos por un pavimento de tacto blando, y con un suave crujir en nuestros pies, como de cantos rodados, llega un momento en el que el suave quejido se apaga y parece que nos mojemos los pies con una humedad de algo vegetal que nos rezuma un fresco aroma. Al mismo tiempo, oímos el romper del agua al fondo, con un continuo ronroneo y un ruido sofocado como de un gran chorro se tratara al impactar sobre un profundo estanque; al levantar la vista, quedamos deslumbrados con un fuerte destello que no adivinamos su origen, y al fondo confundimos un gran azul con el cielo, pero no podemos determinar donde empieza uno y acaba otro.

El viento hace silbar a nuestra espalda sobre algún elemento que debe ser como algo metálico, ya que chasquea como un choque sutil de varios cilindros de diferentes tamaños unos a otros.

También emite un sonido lejanamente parecido al sonido del búho, es en este momento que al estirar el brazo y abrir la palma de la mano, notamos una superficie pulida con pequeños orificios que nos hacen recordar un material pétreo tratado.

Ahora el suelo se mueve bajo nuestros pies y el ruido de fondo del agua ha ido cambiando en pequeños sonidos alternados, como si de pequeños surtidores al rebotar sobre una plataforma lisa y con poca profundidad de agua se tratase. La luz y sombra, destella contra nuestra cara. El pavimento se mueve ligeramente y nos da una sensación de flotar sin caer; con la palma de la mano, sentimos al final de una rugosa pared poco aristada, cuando de repente nos vemos reflejados en un espejo que no es tal, sino más bien es un paramento de algún material como de vidrio que por la especial reflexión de luz, nos multiplica la imagen.

De repente la luz ha desaparecido momentáneamente, el pavimento es duro frío y liso y oímos nuestras pisadas con una reverberación propia de un espacio cupular. Desde aquí oímos un rumor como de gente hablando y unas enormes sombras arrojadas en las paredes por algo o alguien que no distinguimos. A medida que avanzamos y desaparecida la reverberación, el ruido del murmullo se hace cada vez más patente y distinguimos como si de conversaciones cruzadas se tratara.

La luz ha cambiado por completo. Han desaparecido las sombras y el suelo resbala como una suave rampa. La luz es fría e indefinida, al fondo distinguimos un pavimento hecho de pequeños y brillantes cuadrados sobre fondo oscuro; a medida que nos acercamos, la luz se ha convertido en intermitente y entra como en haces potentes y claros como si de rayos se trataran producidos por aberturas circulares. De repente sentimos una gran angustia porque ha desaparecido el suelo, vemos un fondo lejano pero continuamos caminando por el pavimento transparente; a un lado vemos una extraña construcción que se dobla hacia arriba y hacia abajo

en una proyección perfecta, ¡Ah! Es un efecto de duplicación producido por un estanque de pequeña profundidad y fondo oscuro. La textura de las paredes ha vuelto a cambiar : es un tanto rugoso pero fino, con hendiduras y tacto agradable, y huele a vegetación. Es como un seto. Una enorme sombra y un suave murmullo de hojas. Ha desaparecido el espacio cerrado y nos encontramos una vez más en el exterior. Hemos llegado al fin de nuestro recorrido.

En este relato he intentado definir una serie de sensaciones a través de nuestros sentidos, intentando no definir unos espacios, pero sí sus características como si de una ficción se tratara, **sin embargo podríamos perfectamente dibujar y definir este espacio y convertirlo en un recorrido arquitectónico: con sus muros aplacados y abhujardados, sus pavimentos de grava, vidrio, mármol, sus pasarelas de madera colgantes, sus construcciones cupulares o prismáticas, su vegetación, la utilización del agua con fuentes, estanques y otros, y sus aromas.** Este ejemplo creo que clarifica la comprensión de lo que denomino Componentes Efímeros de la Arquitectura y de las posibilidades que ellos tienen en la intervención del diseño proyectual. Cuando Mies van der Rohe proyectó su famoso Pabellón, en la Expo de Barcelona en 1929, (ver Capítulo V - Conclusión) imagina sensaciones parecidas a este recorrido e intenta desmaterializar el espacio con la inclusión de elementos transparentes, traslúcidos y reflectantes, ya sean en horizontal o en vertical. (Ver Capítulo III). Desde luego la diferencia con la Arquitectura de la época, es enorme; pero no sólo por la concepción de su dibujo en planta, en alzado, su cubrición plana, sino por la inclusión del concepto de la transformabilidad y la inclusión también de materiales con esas cualidades y efectos de reflejos y transparencias. En otras Arquitecturas como la nazarí o la japonesa trabajan con estos valores. Han estado

siempre presentes entre nosotros como cuando dice Tanizaki de las "toko no ma":

..." Un dispositivo destinado a reducir al nivel deseado la luz exterior que por ahí se introduce, filtrándola a través del papel de los shoji. En realidad, la luz que ilumina el reverso de dichos shoji cobra un color frío y apagado. Como si los rayos del sol, que a duras penas penetran desde el jardín, después de haberse deslizado bajo el alero y haber atravesado la galería, hubiesen perdido la fuerza de iluminar, como si se hubieran quedado anémicos, hasta el punto de no tener otro poder que el de destacar la blancura del papel de los shoji.

A menudo me detengo ante un shoji para contemplar la superficie del papel, iluminada pero sin resultar por ello deslumbrante. Por ejemplo, en las inmensas salas de los monasterios la luz está tan mitigada, debido a la distancia que las separa del jardín, que su macilenta penumbra es igual en verano que en invierno, haga buen o mal tiempo, por la mañana, a mediodía o por la noche. Los umbríos recovecos que se forman en cada compartimento del apretado armazón del marco de los shoji parecen sendos rastros polvorientos y sugieren una impregnación del papel, inmutable para toda la eternidad. En esos momentos, llego a dudar de la realidad de esa luz de ensueño y guiño los ojos. Porque me produce el efecto de una ligera bruma que embotase mis facultades visuales."...

Cuando el arquitecto italiano Ludovico Quaroni nos hace una descripción espacial, para intentar explicar, primero unos espacios abstractos para finalmente hacerlo del interior del Panteón de Agrippa, para señalar la dificultad en aprehender un espacio, lo hace fundamentalmente mediante la visión, convirtiéndose en una explicación larga, farragosa, complicada y pesada, tal como el mismo reconoce. Es sorprendente de todas formas, que en un libro que se llame "*Proyectar un edificio: 8 Lecciones de Arquitectura*" de marcada intención pedagógica, olvide por completo todas las demás sensaciones espaciales que se puedan producir cuando se *habita* o se transcurre por un espacio.

Sin embargo, el título que el autor le da al capítulo es "*Sensación Espacial*", y al párrafo en concreto "*El Efecto Espacial*", lo transcribo por

su interés y para comparación con el anterior, es un intento de buscar una nueva definición espacial y sus elementos no tangibles.

...*"El efecto espacial.*

En cualquier caso, lo dicho hasta ahora no basta para construir la idea del espacio a quien no la haya ya adquirido a través de la experiencia. No obstante los riesgos que la operación comporta, trataré a continuación de describir lo que se debe entender por sensación y efecto espacial para deducir su importancia en la proyectación.

Imaginemos que me encuentro ante dos cubos, de una aparente medida de seis metros de lado, sobre un terreno llano. Pero se trata de dos cubos abstractos, cerrados, sin calidad de superficie, sin espesor y sin color, como en un cuadro del período surrealista de De Chirico: el mismo terreno es abstracto e incorpóreo, como el de un escenario, y el cielo es inexistente, negro opaco. La luz tiene una precisa inclinación, de modo que algunas caras están iluminadas, otras en sombra y otras en penumbra, y la sombra de un cubo cubre al otro, pero no veo la fuente de la luz.

Son cubos ligeros, que puedo mover con una sola mano: y he aquí que recibo, según la posición recíproca de los dos sólidos, sensaciones espaciales distintas: ahora están paralelos, casi juntos y colocados en la misma línea; ahora están más distantes y puedo pasar entre los dos, y la sensación permanece estática, porque se mantiene el alineamiento y en consecuencia el paralelismo; es más, la apertura entre los dos determina una simetría que acentúa el equilibrio estático. Pero si uno de ellos se mueve, y dando vueltas sobre sí mismo coloca una de sus aristas hacia el centro de una de las caras del otro, dejando sólo un par de metros para que yo pueda pasar, allí en medio tendré una sensación totalmente distinta a la de poco antes: tendré una sensación espacial fuertemente dinámica y "aguda", pero esta sensación disminuirá cada vez más si la distancia entre la cara y la arista aumenta.

*Supongamos ahora que me sea posible entrar en uno de los cubos a través de una puerta situada en el centro de las caras verticales. Visto, percibido desde dentro, el cubo es algo totalmente distinto del mismo cubo visto y percibido desde el exterior. Se trata de una única y sola figura geométrica; pero la geometría es una abstracción, mientras que un cubo que no puedo ver desde fuera y en el que puedo entrar es una realidad espacial, aunque **en nuestro caso las paredes, dada la hipótesis formulada, no tengan espesor ni color y la luz sea inmaterial, puesto que yo podría concretamente reproducir con espesores, color y luces artificiales el efecto descrito.***

En el interior la sensación es estática, de perfecto equilibrio: las seis paredes iguales y cuadradas, los ángulos iguales y rectos, las caras, iguales en la inmaterialidad de una luz difusa y en la carencia de articulaciones plásticas, de granulosidad y de color, apenas son perceptibles. Todo es demasiado igual, demasiado quieto, inmóvil, muerto, y determina en mí el deseo de huir de esa carencia de dialéctica, de contrastes, de asimetrías y de dinamismo. Pero mientras gano la salida me encuentro en frente, a pocos pasos, el otro cubo, amenazador y con aire resuelto, con sus ángulos igualmente inclinados respecto a la pared que estoy atravesando, y me echaría atrás si no hubiera ante mí, con las mismas dimensiones de la puerta del primer cubo, una abertura en el segundo, en un ángulo, que me invita a entrar para superar rápidamente la incertidumbre.

Entro: las dimensiones del segundo cubo son las mismas del primero, pero la dirección en que me muevo y lo percibo al entrar es la diagonal y de ello resulta un efecto espacial muy distinto, mucho menos estático e indiferente, más dinámico y exaltante.

Pero la luz difusa y la falta de color son las mismas, con la consecuencia de un espacio opaco, sordo y poco perceptible. Pero, de repente, las paredes se empiezan a encender de color: el techo se hace aún más sordo, precisando esta cualidad con un negro intenso, mientras el pavimento se aclara hasta el blanco luminoso y las paredes se definen cromáticamente, todas de un rojo puro, vivo y violento: el efecto espacial dinámico disminuye debido a la centralidad de la perspectiva aclarada por el color, aunque no cambie su efecto exaltante.

*Pero todo dura pocos instantes y los colores siguen cambiando: ahora las seis caras del cubo son todas distintas, una es violeta/roja, otra turquesa, otra azul oscura y luminosa, otra verde esmeralda claro, otra verde oscura, otra gris claro. **La sensación de exaltación es sustituida por la de elegancia compuesta, mientras que el efecto dinámico vuelve revigorizado con la destrucción de la simetría por efecto de la descompensación entre la intensidad y la calidad de los colores. Así pues, el color contribuye a la construcción del efecto espacial.***

Cuando salgo, en lugar de otro cubo encuentro tres cilindros, aparentemente del mismo diámetro y de la misma altura, igualmente distantes entre sí y simétricamente dispuestos respecto a la diagonal del cubo, es decir, respecto a la directriz de mi movimiento: el resultado es una sensación relajadora de armonía que, sin embargo, me impide quedarme quieto y me empuja a entrar entre las curvas huidizas. Pero apenas he atravesado el espacio entre el cilindro de la izquierda y el del fondo se me presentan otros muchos cilindros, uno inmenso y poco convexo, tan grande es su radio de curvatura, y los demás de distintos diámetros y alturas, situados todos a distancias muy variables entre ellos:

la vista, más allá de los cilindros más cercanos, se pierde en un gran espacio en cuyo fondo un semicilindro que representa el lado cóncavo parece recoger y encerrar en su inmensidad este paisaje de sólidos curvos. Siguiendo mi "promenade architecturale" (Le Corbusier) me deslizo a lo largo de la pared de un cilindro situado a la izquierda y luego la dejo por la del otro, colocado a la derecha un poco más atrás, es decir, atraído por una curva, luego sin solución de continuidad por su contracurva: un recorrido en S.

Pero he aquí un cilindro mucho más grande con una puerta que me atrae y que me invita: mi camino continúa, pero de modo opuesto al anterior. Mientras antes seguía, atraído por el muro, una superficie convexa, ahora estoy obligado a seguir atraído por la misma masa del muro, una superficie cóncava, con un efecto espacial totalmente distinto: el mismo comportamiento instintivo me hace preferir el apoyo del muro en la incógnita del vacío, pero actúa de modo contrario en el exterior y en el interior del cilindro.

De repente parece como si el cilindro se dilatase y se hiciera más grande pierdo el sentido de la curvatura y mi caminar se hace más lento hasta el punto que me es indiferente pararme, seguir o cambiar de dirección, tal vez hacia el centro. Y veo que las paredes hasta ahora verticales y abiertas al cielo, se pliegan hasta curvarse y cerrarse hacia el centro, hasta dejar un único ojo para la luz del cielo: un rayo de sol atraviesa diagonalmente el espacio iluminando el polvillo atmosférico y haciéndole así visible.

Estoy en el interior del panteón y cilindro es ahora un edificio articulado en nichos, cornisas, falsas ventanas y casetones que esconden la bóveda. Un vano totalmente cerrado, salvo una mínima fisura entre los enormes batientes de la puerta de bronce, y ese ojo, allá arriba, que pone este espacio en conexión directa con el universo exterior. Tal como lo veo ahora, el interior de este monumento es distinto al de la última reconstrucción en tiempos de Adriano, pero acaso sea más apreciable el espacio de la bóveda circular sin los presuntos florones y **puedo hacer muchas consideraciones sobre el modo en que el dibujo y el color de las partes arquitectónicas constituyen a definir el espacio: el panteón de Adriano era probablemente algo distinto y acaso menos eficaz a efectos de la restitución espacial, pero los gallones de la cornisa de bronce original en torno al ojo están perfectamente calibrados para permitir a la luz fragmentarse difuminando la línea de demarcación entre la luminosidad del cielo y la sombra de la bóveda.**

Como quiera que sea, aquí me doy cuenta de la imposibilidad en que nos hallamos de plasmar en el diseño el efecto espacial de un edificio. El diseño es a escala y por tanto no puede dar el efecto dimensional relativo al hombre lo que es importantísimo (un panteón construido a escala 1:2

respecto al original sería una cosa totalmente distinta y el 80 % de su valor espacial resultaría destruido). **El diseño en sección muestra claramente que altura y anchura son iguales pero no da ninguna idea del efecto de pesadez/ligereza de la cúpula y se coloca con una abstracción frente a la materialidad del sol, que desde un lado ilumina el espesor del ojo.** La escansión regular de los cuadrados del pavimento restablece la dirección del eje principal de la entrada y del pronaos, apenas confirmada, en el trozo de pared opuesto por un arco: este se aprecia en la planta y en el alzado, pero en cambio no se aprecia el efecto que el ajedrezado del pavimento, en el que los cuadrados interiores se alteran con tondos, produce cuando el observador se coloca diagonalmente a él, restituyendo, al margen de la axialidad, la dimensión espacial global.

Con esta descripción, que de lo abstracto ha pasado a lo real de un monumento existente en Roma, y suponiendo que la extraña descripción haya sido lo suficientemente eficaz como para aclarar el concepto de espacio en arquitectura, debemos corregir la anterior afirmación de un espacio estático contrapuesto a un espacio dinámico.

Voy a dejar que sea el mismo Bruno Zevi el que explique los otros atributos del espacio que yo denomino componentes efímeros, que existen como cualificadores del espacio y que lo transforman continuamente, y que sólo mediante la suma de todos ellos se puede llegar a entender mínimamente la obra arquitectónica.

Este autor nos habla de la *Livability* como la cualidad material, psicológica y espiritual de la Arquitectura resumidas en este término inexistente en nuestro idioma. Preocupado Zevi, por un análisis crítico en la Arquitectura desde otros conceptos que no sean los tradicionales, dice:

*...” Estas son las principales cualidades o principios de la arquitectura, tal como están enumerados en las estéticas tradicionales. Falta en nuestro idioma una palabra capaz de expresar un concepto fundamental, una **cualidad preeminente de la arquitectura, la Livability, es decir, la habilidad en un sentido exhausto - material, psicológico y espiritual - de la palabra. Falta también un vocablo que exprese la idea del design, que no es el estilo, ni el dibujo, y que la noción de diseño no alcanza a llenar, que se podría traducir como la relación armónica o rítmica entre las partes que forman una misma cosa, es***

decir, al mismo tiempo la unidad y la variedad de un tema. Otros "principios" de la arquitectura, la euritmia, la armonía, la consonancia, el ritmo, o están implícitos en las cualidades ya enumeradas, o bien son comunes a todas las artes.

Como se ve, se trata de principios morales, psicológicos y formales. Ahora bien, la gran contribución de la crítica de arte contemporánea ha consistido en la maduración de la crítica formal. Pasar de estos vagos conceptos de simetría, contraste, variedad, énfasis (y librémonos de sacarlos de la vaguedad, pues tan pronto como estos conceptos se especifican, se crean inmediatamente reglas y dogmas de composición) a una crítica moderna de la arquitectura, es como pasar de la categoría de un Mengs - claroscuro, colorido, armonía, gracia - a los esquemas de Fiedler y de Wölfflin. Maravilla comprobar cómo estos esquemas de la crítica de arte contemporánea, que ningún historiados de la pintura o de la escultura se permitirá ignorar, son todavía tan poco aplicados en la crítica arquitectónica. No obstante, es evidente que los mismos cinco símbolos de la visibilidad pura de Wölfflin - por una parte lo "lineal, la visión de la superficie. La forma cerrada, la multiplicidad, la claridad absoluta, y por otra parte, la visión de la profundidad, la forma abierta, la unidad y la claridad relativa - tienen una aplicación muy evidente en la arquitectura, tanto más en cuanto que nacieron históricamente en el seno de la reivindicación crítica de la edilicia barroca. ¿Quién no ve la bien definida y lograda plasticidad, los valores táctiles del pequeño templo de Bramante, la visión de la profundidad en Sant'Ivo alla Sapienza, la forma cerrada del Partenón frente a la forma abierta de la iglesia de Neumann, la multiplicidad de los elementos coordinados y yuxtapuestos de la Rotonda de Palladio y la unidad del pabellón de Mies van der Rohe?.

En una línea parecida, otro conocido crítico arquitecto, Luis Fernández Galiano en su libro "Edificios y Sueños", habla de lo que él denomina caracteres de la Arquitectura; que también sin hacer una lista exhaustiva ni una explicación completa de ellos; nos dice que en un edificio existen caracteres como: los valores táctiles, olfativos, gustativos, acústicos y sinestéticos en general y continua diciendo que los aspectos psicológicos también pueden colorear utópicamente construcciones que consideraríamos normales atendiendo a los otros caracteres. En sus propias palabras:

..." Caracteres de la Arquitectura:

Con independencia del tipo de arquitectura que consideremos (literaria, gráfica o tridimensional), lo descrito o presentado tendrá un tamaño que será reducido, mediano o desmesurado con relación a la medida humana y a la tipología arquitectónica correspondiente; la tradición aquí, como en el caso de la "forma", marca dónde está la "normalidad" sobre la que se establecen las comparaciones. Los materiales son de gran importancia pues no es lo mismo, desde el punto de vista de la utopía arquitectónica, construir una catedral de piedra que hacerla de oro y brillantes, por ejemplo. Junto a esto hay que establecer el grado de verosimilitud y adecuación de los aspectos espaciales y distributivos, siempre con relación al tipo y a los valores disciplinares. **Finalmente existen también en todo edificio, o pueden existir, unos determinados valores táctiles, olfativos, gustativos, acústicos y sinestésicos en general. Los aspectos psicológicos, en un sentido amplio, o la carga semántica de las formas y de los espacios pueden también colorear utópicamente construcciones que consideraríamos normales atendiéndonos a los otros caracteres.**

El gráfico nº3, más adelante, muestra las posibles combinaciones entre los tipos de arquitectura y los caracteres. Un ejemplo arquitectónico cualquiera puede insertarse con una N de normalidad o una A de anomalías las diversas casillas horizontales de los caracteres. Esto nos permite matizar, profundizar más en los niveles posibles de nuestra problemática. Veamos algunos casos.

Empezaremos con una arquitectura de consumo: un bloque de viviendas de cualquiera de nuestras ciudades. Se sitúa en el centro de los "tipos de arquitectura" (tridimensionalidad), y todos los caracteres ejemplificados en el gráfico nos denotan la presencia de la más absoluta "normalidad". Difícilmente podríamos hablar de esto como arquitectura utópica.

Pasemos ahora a dos Arquitecturas bidimensionales. "San Jerónimo en su estudio", una de las primeras obras de Antonello de Messina (act. 1456 - 1479), muestra al santo trabajando en un interior gótico cuyo tamaño, materiales, formas, etc., podrían ser consideradas relativamente "normales". (Ver foto). Pero ¿qué decir de la verosimilitud espacial?. La galería de la derecha crea, hacia el fondo, un espacio imposible, con fustes de columnas que terminan en el centro de la ventana. Se trata de una arquitectura utópica imaginable sólo en el ámbito de la pintura. Del enigmático François Nomé llamado también Monsú Desiderio (h. 1593 -

después de 1644) es "Ruinas Fantásticas con San Agustín y el niño", obra fechada en 1623. Los edificios aquí, por su tamaño, forma, verosimilitud espacial, valores psicológicos, etc., se insertan en esta anormalidad que nos permite considerarlos dentro de la utopía arquitectónica."...

Los componentes de los que hablo no se refieren a la utopía sino a la realidad, y eso precisamente trato de demostrar en esta Tesis.

Muchas veces la utopía, como la trampa y la simulación son partes de la misma Arquitectura, no se trata de hacer una división entre Arquitectura utópica o real, sino de ver la Arquitectura, lo que tiene de utópico o intangible, de ahí las Arquitecturas efímeras, de ahí su transformación.