



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesis de Belgrano

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera Licenciatura en Diseño de Interiores

Experiencias sensorceptivas
El diseño interior en pabellones de exposición

N° 642

Sofía Belén Jorge

Tutora: Arq. Irma abades

Departamento de Investigaciones
2014

Universidad de Belgrano
Zabala 1837 (C1426DQ6)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
Tel.: 011-4788-5400 int. 2533
e-mail: invest@ub.edu.ar
url: <http://www.ub.edu.ar/investigaciones>

INDICE

INTRODUCCION	5
TEMA	6
CONCEPTOS CLAVE	6
OBJETIVOS	7
INTERROGANTE INICIAL	7
METODOLOGIA	7
MARCO TEORICO	9
TEORIA FISIOLÓGICA DEL AMBIENTE	9
COMPONENTES DE LA TEORIA FISIOLÓGICA AMBIENTAL	9
1) Principios de la sensación y la percepción	9
2) Los sentidos humanos	11
3) Clasificación de los sentidos humanos	11
4) Sensibilidad de los sentidos al espacio	11
5) Sensibilidad de los sentidos en relación al tiempo	12
6) Principios generales del confort ambiental	12
TEORIA PSICOLÓGICA DEL AMBIENTE	13
COMPONENTES DE LA TEORIA PSICOLÓGICA AMBIENTAL	14
1) Sensación y percepción	16
2) El aprendizaje del proceso perceptivo	16
3) Principios fundamentales del proceso perceptivo	17
4) El lenguaje como base de percepción	17
5) La percepción del espacio y la reacción individual	18
6) Las percepciones asociadas y la sinestesia	19
7) Psicología de la Gestalt o teoría de la forma	21

TEORIA FENOMENOLOGIA - STEVEN HOLL	25
COMPONENTES DE LAS CUESTIONES DE PERCEPCION	25
1) Cuestiones de percepción	25
2) Acerca del color	26
3) Acerca de luz-sombra y de la duración temporal	28
4) El agua: una mente fenoménica	28
5) Acerca del sonido	28
6) El detalle: El reino háptico	29
7) Proporción, escala y percepción	30
8) Las circunstancias del lugar y la idea	30
9) Poesía y Percepción	31
SERPENTINE GALLERY	33
ANALISIS DE CASOS	34
SERPENTINE GALLERY PAVILION ELIASSON & THORSEN	35
SERPENTINE GALLERY PAVILION SANAA	46
SERPENTINE GALLERY PAVILION JEAN NOUVEL	59
SERPENTINE GALLERY PAVILION SOU FUJIMOTO	73
REFLEXION FINAL	86
AGRADECIMIENTOS	90
BIBLIOGRAFIA Y SITIOGRAFIA	92

EXPERIENCIAS SENSORIALES

EL DISEÑO INTERIOR EN PABELLONES DE EXPOSICIÓN

INTRODUCCIÓN

TEMA

CONCEPTOS CLAVE

OBJETIVOS

INTERROGANTE INICIAL

METODOLOGIA

INTRODUCCION

“Las cosas no existen; cada acontecimiento es un proceso; la cosa es meramente una forma transitoria de un proceso eterno; Todo está en flujo.” Fritz Perls

Durante mi etapa de formación en la Carrera de Diseño de Interiores mi interés se fue orientando hacia aquellas situaciones espaciales que conllevan la capacidad de producir nuevas y cambiantes sensaciones en los individuos que las vivencian.

Según Borges¹, Heráclito afirmaba que el hombre de ayer no es el mismo hombre de hoy, y el de hoy no será el mismo de mañana. Cambiamos incesantemente y en atención a ello podemos afirmar que cada percepción de un diseño interior así como cada recuerdo de esa percepción provocan cambios en el observador que ya no es ingenuo sino que se ha renovado a través de esta experiencia.

Absolutamente todo está sujeto a cambios, a un devenir constante. Todo es mutable. Todo cambia en un proceso de continuo **nacimiento-transformación** y justamente desde esta línea de pensamiento desarrollaré el presente trabajo ahondando en las **constancias sensorceptivas** dentro de espacios interiores provocadoras de **cambios** en los sujetos que transitan por ellos.

Para lograr la vinculación de esta línea de pensamiento con el desarrollo de la tesina, es vital entender la esencia de la propuesta espacial de pabellones de exposición, como son las Serpentine Gallery, y utilizar los casos a analizar como medios que permitan verificar los estímulos sensoriales generados en el receptor.

Mi interés reside en abordar la investigación de obras nacidas para experimentar, nutridas de innovación tecnológica y desarrollo creativo cuya función específica es la expositiva durante un breve lapso, lo cual ha obligado a los distintos diseñadores a concretar al máximo el nivel de representatividad y carácter expresivo poniendo en evidencia su identidad y postura a la hora de diseñar.

El estudio y desarrollo del tema me inspira para orientar mis futuras acciones como profesional dentro de esta área específica-diseño de espacios para exposición-galerías de arte, aspirando a crear atmósferas innovadoras realizadas desde esta mirada de cambio y renovación permanente abordando la búsqueda de experiencias a través de la comprensión psicofisiológica de los sujetos comprometidos en esa espacialidad y en concordancia con la evolución cultural, histórica y contextual del hombre en la sociedad.

¹ Fragmento. *La poesía* (1997). Conferencia, Jorge Luis Borges. Teatro Coliseo, Buenos Aires.

TEMA

“Hablar de lo invisible en lugar de grabar lo visible” Susan Derges

Dentro del universo del diseño interior se puede inferir la trascendencia que tiene la **percepción** del sujeto incluido en dicho espacio que lo vivencia y conmueve, todo lo cual motivó mi acercamiento específico al tema.

Partiendo de una visión psicológica y fenomenológica me intereso en analizar las respuestas a estímulos sensibles que emocionan al receptor, tendiendo a encontrar cómo determinados diseños para áreas de exposición movilizan mente y cuerpo, dejando una cierta marca, que quedará sellada en el propio ser.

En atención a ello, mi trabajo se orienta a reflexionar sobre aquellas atmósferas creadas a partir de una búsqueda interior, involucrando al receptor en una actitud participativa desde lo emotivo, lo mnémico y lo sensorial.

Entendiendo la mirada del diseñador al crear una trama de significaciones a través de materialidad, luz, formas y colores, la postura es ir más allá de lo tangible, de lo predecible y conectar al individuo con el espacio interior a través de la imaginación y la pasión.

El tema elegido propone vincular la sensación y la percepción dentro de un marco conceptual para comprender las acciones-reacciones del individuo al experimentar la poética de espacios pabellonarios destinados a exposición, dejando a los sentidos en una actuación protagónica, teniendo el diseño interior la capacidad de poder inspirar y transformar nuestra existencia día a día.

“De aquella cosa efímera nacía una cosa eterna” Manuel Gutiérrez Nájera

CONCEPTOS CLAVE

- Sensorcepción - Visión fisiopsicológica ambiental - Postura fenoménica - Transformación espacial – Exposición

OBJETIVOS

Se indican a continuación los propósitos y metas que esta tesina tiende a alcanzar

- Profundizar el estudio del vínculo sujeto-espacio interior pabellonario-expositivo través de teorías sensorceptivas.
- Investigar cómo ciertas teorías, provenientes de distintas disciplinas, atraviesan el campo del diseño interior en el recorte específico de espacios diseñados para exposición.
- Identificar casos específicos de espacios interiores de galería-pabellón para exposición que transmitan conceptualizaciones desde posturas diferentes y luego analizarlas aplicando conocimientos emergentes del marco teórico.
- Transferir conceptos adquiridos a través de este estudio, a estudiantes y profesionales interesados en el diseño interior de espacios singulares como el pabellón-galería de arte, tendiendo a crear nuevos debates y miradas críticas sobre el tema.

INTERROGANTE INICIAL

Al inicio de este trabajo surge el siguiente interrogante que actuará como un indicio orientador de mi tesina:

- ¿Existe una vinculación sensorceptiva entre el espacio interior pabellonario-expositivo y el sujeto incluido en el mismo?

METODOLOGIA

Como estructura metodológica se plantean los siguientes pasos:

- Abordar el tema indagando, recolectando, seleccionando y estudiando información bibliográfica la cual contribuirá en el armado conceptual del marco teórico.
- Construir un marco teórico que permita sostener conceptualmente el análisis de casos.
- Seleccionar, definir y estudiar casos específicos.
- Reflexionar y arribar a conclusiones parciales y finales tendientes a verificar el interrogante inicial.

EXPERIENCIAS SENSORIALES

EL DISEÑO INTERIOR EN PABELLONES DE EXPOSICIÓN.

MARCO TEORICO

TEORIAS FISIOPSICOLOGICAS

TEORIA GESTALTICA

TEORIA FENOMENOLOGICA

MARCO TEORICO

Según Enrique Dussel², el marco teórico es un conjunto de criterios operativos o categorías interpretativas de integración interdisciplinaria que permite construir criterios de observación, de análisis comparativo y arribar a reflexiones parciales y finales sobre la muestra seleccionada.

El enfoque de este trabajo está dirigido a indagar acerca de aquellos procesos que influyen en la percepción del sujeto incluido en un espacio interior, así como en el impacto sensorial que cada individuo recibe al recorrer un lugar desde el campo emotivo-experimental.

Para ello se estructura un marco teórico basado en la teoría fisis-psicológica ambiental de Serra Florensa y Coch Roura articulado con la teoría Gestáltica, la mirada sobre la fenomenología de Steven Holl y la postura fenoménica de Merleau-Ponty.

TEORIA FISIOLÓGICA DEL AMBIENTE

SERRA FLORENSA Y COCH ROURA

COMPONENTES DE LA TEORIA FISIOLÓGICA AMBIENTAL

- 1) Principios de la sensación y la percepción
- 2) Los sentidos humanos
- 3) Clasificación de los sentidos humanos
- 4) Sensibilidad de los sentidos al espacio
- 5) Sensibilidad de los sentidos en relación al tiempo
- 6) Principios generales del confort ambiental

1) PRINCIPIOS DE LA SENSACION Y DE LA PERCEPCION

“Sensibilidad, lo mnémico y emoción; Entendiendo la esencia de nuestra percepción.”

La percepción humana es un fenómeno muy complejo, pero se debe intentar comprenderla, a pesar de esta complejidad, para poder actuar eficazmente en el diseño interior desde el punto de vista ambiental.

El proceso global de la percepción del entorno por parte del hombre, se puede esquematizar según el gráfico que se presenta a continuación:

² DUSSEL, Enrique (2012). *La cuestión de un modelo general del proceso de diseño.*



Ante este esquema del proceso global de la percepción surgen los siguientes interrogantes:

¿Cómo percibe el ser humano los estímulos?

¿Cómo le llegan dichos estímulos? ¿Cómo expresa los resultados de esa percepción?

El ser humano capta el medio (mundo externo e interno) mediante órganos especializados llamados **receptores**, cada uno de ellos sensibilizado para unos estímulos específicos.

Los cambios en estos estímulos hacen que los receptores generen mensajes que se transmiten por las **vías aferentes** hacia el **sistema nervioso central**. Los impulsos transmitidos al sistema nervioso central son interpretados conjuntamente y la **sensación** depende de la procedencia de la señal y no de su tipo ya que éste siempre es igual. En todo este complejo proceso de **la percepción** intervienen:

Estímulos: Son aquellos cambios energéticos en el medio que envuelve un tejido sensible y que son capaces de excitarlo. La eficacia de un estímulo dependerá a la vez de su intensidad y de la velocidad del cambio.

Receptores: Son estructuras fisiológicas, de morfología y funcionamiento específico. Cuando en ellos inciden estímulos procedentes del mundo externo o interno, se produce una fusión de la energía recibida, que es transformada en impulsos nerviosos.

Fibras transmisoras: aferentes y eferentes: Son las que conducen los **impulsos** iniciados en los receptores hacia los centros nerviosos y viceversa.

Sistema nervioso central: En estos centros nerviosos es donde se interpretan los impulsos y se emiten las respuestas adecuadas.

2) LOS SENTIDOS HUMANOS

Los **receptores** humanos son los sentidos cuya clasificación se incluye a continuación y que tienen las siguientes características funcionales:

- **Especificidad:** Cada receptor es estimulable por una energía específica.
- **Limitación:** Todos los receptores trabajan dentro de unos límites, fuera de los cuales un estímulo, aunque sea el adecuado, no resulta suficiente.
- **Adaptación:** Si un estímulo se repite, el receptor puede perder sensibilidad al mismo.
- **Excitabilidad:** Los receptores distinguen estímulos ligeramente distintos en cantidad de energía.

3) CLASIFICACION DE LOS SENTIDOS HUMANOS

A su vez los receptores o sentidos humanos se pueden clasificar en:

- **Endo perceptivos**, que perciben el mundo interno y pueden ser:
 - **Cenestésicos**, son los que informan del estado visceral y tienen **influencia indirecta** sobre la percepción.
 - **Cinestésicos**, informan de la posición de nuestro cuerpo e influyen en la estabilidad del movimiento (sentido y equilibrio)
- **Extra perceptivos**, que perciben el mundo exterior y son: vista, oído, olfato y gusto, tacto,
- **Sentido álgico:** El que produce sensación de dolor y protege de la agresividad del entorno.
- **Sentido criostésico:** Sentido térmico que ayuda a regular la temperatura del cuerpo, y tiene el alcance teórico del tacto.

4) SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS AL ESPACIO

El **Espacio** según Kant³, es la forma de todos los fenómenos del sentido externo; todos los fenómenos del mundo exterior, del mundo físico, los intuimos bajo esta forma o condición llamada **espacio**.

³ KANT, Immanuel, (1781). *Crítica a la razón pura*. Trad. de Manuel García Morente. Madrid, Tecnos, 2002

Todos los objetos del mundo exterior son espaciales, no porque lo sean en si mismo sino porque esa es la forma en que actúa la receptividad humana, al intuirlos los somete a esa forma que es el espacio. No existen varios espacios sino que es el mismo espacio dividido en partes.

Percibimos el espacio fundamentalmente con los dos sentidos que nos informan con más precisión de sus características, que son **la vista y el oído**. Normalmente ambos sentidos se complementan más de lo que imaginamos ya que la información acústica nos permite evaluar características del espacio que la visión, por otra parte más precisa, no puede controlar.

Otro elemento de la percepción del espacio es la **apreciación de la distancia** que, en el caso de la vista, se hace por combinación de distintos mecanismos, entre ellos se puede citar la deformación de la lente que se produce al enfocar la imagen que permite la evaluación a cortas distancias.

5) SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS EN RELACION AL TIEMPO

“El tiempo y espacio no son cosas en sí, sino solamente formas de nuestra sensibilidad, maneras nuestras de intuir las cosas.”
Kant

Según Kant⁴, el **tiempo** es la forma del sentido interno de la intuición de nosotros mismos y de nuestro estado interno. Es la forma del sentido mediante la cual tomamos conciencia de nosotros mismos. Como todos los fenómenos del mundo exterior se nos dan a través de las percepciones, y las percepciones son fenómenos del sentido interno, el **tiempo** es también forma de todos los fenómenos del sentido exterior.

El **tiempo** es la condición formal a priori de todos los fenómenos en general, es la forma universal de toda intuición humana.

En el caso de las sensaciones persistentes o repetidas es importante saber cómo responden temporalmente los sentidos al efecto del **tiempo**. Existe en general una adaptación (o sea, una pérdida de la sensibilidad) en los estímulos constantes, que se produce tanto a un nivel del mismo órgano sensible como a nivel del cerebro.

⁴KANT, Immanuel, (1781). *Crítica a la razón pura*. Trad. de Manuel García Morente. Madrid, Tecnos, 2002

La sensibilidad relacionada con el **tiempo** es importante, ya que influyen en nuestra adaptación a cambios de condicionales ambientales y por el hecho de que tienden a valorar siempre más la novedad que la situación estable.

Para Gastón Bachelard⁵, es el espacio el que **conserva** el tiempo; Creemos ubicar a las personas en base al tiempo de las relaciones que tuvimos con ellas, cuando en realidad solo se conocen y se recuerdan una serie de fijaciones en espacios de aquellas personas: es el espacio que conserva el tiempo comprimido. La memoria no registra la duración concreta de los hechos; por esto no se pueden revivir las duraciones temporales, solo se las puede pensar sobre una línea de tiempo abstracto. Es en el tiempo que encontramos recuerdos de duración. Localizar recuerdos en base al tiempo corresponde solo a la reconstrucción de la historia externa, para uso exterior, que sirve para comunicar a los otros situaciones del pasado.

6) PRINCIPIOS GENERALES DEL CONFORT AMBIENTAL

“Por razones didácticas, pedagógicas, de confort social, el hombre corta el flujo fenoménico que constituye este raro mundo cotidiano en pedazos, que después clasifica, rotula y coloca en estantes; de modo que ese Universo fluyente es curiosamente convertido en una especie de gran despensa.”

Ernesto Sábató

Hasta ahora hemos analizado a nivel fisiológico los procesos perceptivos, que básicamente nos permiten conocer nuestro entorno. Además de este punto de vista, hay otro muy importante en el Diseño Interior, que es el de **comodidad** o el de **disconfort** que pueden producirnos las características ambientales de un espacio determinado.

Este concepto, que normalmente designamos con la palabra Confort, puede ser, hasta cierto punto, independiente del de la percepción que hemos visto hasta ahora, esto queda de manifiesto al ver cómo el confort (o el disconfort) puede ser una **sensación inconsciente** que en muchos casos sólo reconocemos si alguna circunstancia hace que nos fijemos en ello.

⁵ BACHELARD, Gastón. La poétique de l'espace Presses Universitaires de France, Paris. 1957. Version castellana: La poética del espacio. Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A. 1965. Pág. 31

Los parámetros ambientales de confort son manifestaciones energéticas que expresan las características físicas y ambientales de un espacio habitable, independientemente del uso del espacio y de sus ocupantes.

Estos parámetros pueden ser específicos de cada uno de los sentidos (térmicos, acústicos o visuales)

Ello permitirá que, en muchos casos, se puedan *calcular* con unidades físicas ya conocidas (grados centígrados, decibelios, lux, etc.), al ser simplemente unidades de medida de las condiciones energéticas que se producen en un ámbito determinado.

Otro tipo de parámetros son los **generales**, que afectan a todos los sentidos a la vez, como las dimensiones del espacio, el tiempo, etc.

El confort de un ambiente, en cada uno de los casos, dependerá tanto de sus parámetros objetivos como de los factores de los usuarios. La tarea básica del diseñador en el diseño de los ambientes habitables; su trabajo se realiza sobre los parámetros de confort, pero necesitara un buen conocimiento de la influencia de los factores para conocer la repercusión real de sus decisiones.

CONFORT VISUAL

La comodidad visual de la facilidad de nuestra visión para percibir aquello que le interesa. En este sentido, el primer requerimiento será la cantidad de luz necesaria para que nuestra agudeza visual nos permita distinguir los detalles de aquello que miramos. El deslumbramiento considerado como **parámetro de discomfort**, es el efecto molesto para la visión debido a un excesivo contraste de luminancias en el campo visual.

CONFORT ACUSTICO

El confort acústico acostumbra a asociarse únicamente a la existencia de un ruido molesto (todo sonido no deseado). En realidad, se debe plantear antes que un problema de ruido, cuáles son las propiedades acústicas de un espacio y su respuesta al sonido que en él se produce, incluyendo su tiempo de reverberación.

Se distinguen como tipos de ruidos, según su nivel:

- Destruyores, cuando afectan físicamente en el sentido del odio de manera permanente.
- Excitantes, son muy molestos pero sin llegar a causar lesiones permanentes.
- Irritantes, para niveles inferiores, donde se produce molestia por el hecho de ser sonidos indeseados.

Finalmente, existen sonidos de enmascaramiento que nos molestan, porque no nos dejan oír aquello que queremos percibir. Estos son a menudo sonidos de información sobrante, pero pueden ser simplemente el resultado de pérdidas acústicas de motores, vehículos, sonidos que podríamos llamar de contaminación o escoria acústica.

CONFORT CLIMATICO

Al considerar el confort climático distinguimos dos campos generales; el primero es la **calidad del aire** para la respiración, con sus posibles olores, tema de difícil evaluación, y que, en la práctica se considera indirectamente, fijando como parámetro la renovación del aire del local.

De acuerdo con los sistemas de eliminación de energía del cuerpo, los parámetros térmicos de un ambiente serán los que influyen sobre los mismos:

- Temperatura del aire, que envuelve el cuerpo, calculado por conducción, convección y por respiración.
- Temperatura de radiación, media ponderada de las superficies que envuelve el cuerpo, que influye sobre los intercambios radiantes
- Humedad relativa del aire, que modifica las pérdidas por evaporación de transpiración y humedad cedida por la transpiración

CONFORT GLOBAL

Al considerar el confort de un ambiente se deberán tener en cuenta simultáneamente los estímulos que llegan al ocupante por los diferentes sentidos y especialmente, desde el punto de vista del diseño interior por la vista, el oído, y el sentido criostésico. Está demostrado que existen influencias de distintos tipos entre las percepciones de los diferentes sentidos, por lo que el análisis independiente puede llevar a errores graves en la valoración de la comodidad de un espacio determinado.

TEORIA PSICOLOGICA DEL AMBIENTE SERRA FLORENSA Y COCH ROURA

COMPONENTES DE LA TEORIA PSICOLOGICA AMBIENTAL:

- 1) Sensación y percepción
- 2) El aprendizaje del proceso perceptivo
- 3) Principios fundamentales del proceso perceptivo
- 4) El lenguaje como base de percepción
- 5) La percepción del espacio y la reacción individual
- 6) Las percepciones asociadas y la sinestesia
- 7) Psicología de la Gestalt o teoría de la forma

1) SENSACIÓN Y PERCEPCIÓN

*“Si las puertas de la percepción se purificaran,
Todo se le aparecería al hombre como es, infinito”
William Blake*

Muchas veces en psicología experimental se habían considerado las sensaciones y percepciones como procesos diferenciados, que participan de manera diversa e individualizable en la relación organismo-ambiente, pero actualmente este punto de vista no se acepta por la mayoría de los especialistas.

Al no poder hacer una distinción clara entre sensación y percepción, se empezó a considerar la primera como una construcción hipotética, y se tendió a utilizar el término *respuesta sensorial*, en lugar de sensación. Según esta postura, la percepción se define como *una respuesta sensorial influenciada por el aprendizaje y la experiencia previos, teniendo además una intencionalidad*.

Como conclusión, todo se reduce a respuestas sensoriales, que pueden ser de dos tipos: fijas (sensaciones) y otras variables (percepciones).

De acuerdo a ello, percepciones y sensaciones forman parte de un mismo fenómeno de forma inseparable y en el mismo la percepción puede caracterizarse un poco más, ya que presume un grado superior de consciencia del individuo.

2) EL APRENDIZAJE DEL PROCESO PERCEPTIVO

Entendemos que un proceso perceptivo empieza con la captación, mediante unos receptores (los sentidos) de los estímulos complejos, cambiantes y confusivos del entorno. Estos estímulos (luz, presión, calor) son transformados en impulsos nerviosos mediante una primera codificación. Los impulsos se transmiten por el sistema nervioso hasta el cerebro, donde son interpretados y generan imágenes, o sea que se produce una segunda codificación del ambiente que nos rodea.

En el proceso perceptivo, cualquier conocimiento de la realidad objetiva nace de la excitación sensorial, producida al captarse, a través de los receptores altamente especializados de los sentidos, las diferentes manifestaciones energéticas del ambiente, analizables como hechos objetivos. Solo podemos, por lo tanto, contactarnos con nuestro entorno mediante un proceso tan discriminado como éste.

A pesar de ello, este proceso de captación discriminado culmina en una integración globalizada, con la cual se llega a establecer una relación biunívoca, entre el conocimiento subjetivo de la realidad y la propia realidad objetiva.

Esta integración es lo que llamamos percepción. En cambio, la simple captación de las partes las consideramos *excitación sensorial*.

Todo el aprendizaje del proceso perceptivo está condicionado doblemente. Por una parte influyen las características fisiológicas del individuo (sordo, ciego, con una visión restringida a los colores) y, por otra, lo hacen los aspectos históricos-culturales involucrados en el aprendizaje, todo ello a nivel de asociación total de los diferentes estímulos sensoriales.

A veces la asociación de las impresiones sensoriales es contradictoria, y se producen las que conocemos como *ilusiones ópticas* llamadas así porque, en general, un 80% de nuestras impresiones son captadas por la vista.

A partir de la existencia de un código de imágenes sensoriales, que es el que permite interpretar las impresiones sensoriales, la reacción individual frente a un ambiente determinado se condiciona a causa de la existencia, para cada caso en particular, de dos tipos posibles de estímulos

- Inmutables, o conocidos, que ofrecen facilidad de interpretación, tranquilidad, regularidad
- Mutables, o desconocidos que producen dificultados de interpretación, tensión e inseguridad respecto del entorno.

3) PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL PROCESO PERCEPTIVO

El proceso perceptivo incluye en su desarrollo una compleja interacción de los diferentes estímulos sensoriales:

- **Cualquier percepción no es el resultado de una única estimulación**, pues siempre existen diferentes estímulos simultáneos, internos o externos.
- **Toda percepción es el resultado de las características innatas del individuo y, a la vez, de un proceso de aprendizaje** donde intervienen variables *psicológicas, la herencia cultural y el aprendizaje*

4) EL LENGUAJE COMO BASE DE PERCEPCION

El conocimiento de cualquier idioma es a la vez un instrumento para interpretar el mundo y para comunicarse y a la vez es *una trama* que nos limita perceptivamente y a la cual es muy difícil eludir.

Las teorías de la comunicación, como la semiología sirven, desde el punto de vista del diseño interior, para entender el diseño desde un nuevo lugar, la que colabora al hacernos conscientes de nuestras propias motivaciones.

Si consideramos el papel del diseño como instrumento de comunicación debemos empezar definiendo la secuencia que se da normalmente:



En este proceso teórico nos encontramos a menudo con que hay una falta de correspondencia entre el uso previsto y el uso real, ello es debido en parte a la falta de conocimiento de las apetencias del usuario por parte del diseñador, pero sobre todo es la lógica consecuencia de que el diseñador intenta de forma consciente o inconsciente, satisfacer con el diseño sus propias apetencias ante que las del usuario.

Para poder analizar el papel del diseñador desde la psicología, se debe tener presente cómo el lenguaje propio y, el contenido semántico de los elementos del ambiente que son interpretados por el diseñador y por el usuario.

Tanto el usuario, como al diseñador son influidos por necesidades desde el punto de vista de la eficacia real del diseño.

5) LA PERCEPCIÓN DEL ESPACIO Y LA REACCIÓN INDIVIDUAL

“El hombre es una creación del deseo” Gastón Bachelard

El ser humano aprecia de su entorno solo aquello que sus sentidos, su aprendizaje y su constitución le permiten, y elabora a partir de aquí su imagen del mundo.

Pero, además, la variable psicológica aparece como un limitante más dentro de su campo perceptivo, haciendo que normalmente sólo se tenga consciencia de la existencia de aquello que tiene un interés especial para el observador.

Para cada persona, existen en su campo perceptivo diferentes tipos de elementos como son:

- **Objetos neutros**, sin ningún interés particular para el observador, que se convierten en un fondo indiscriminado de la percepción general
- **Objetos afectantes**, que son los que realmente captamos con nuestra percepción, y podemos distinguir entre los dominantes, sobre los cuales no tenemos control y que nos pueden resultar molestos o peligrosos y los dominados que controlamos y nos pertenecen.

Gran parte de los esfuerzos del ser humano a lo largo de su vida consisten en intentar convertir en dominadas aquellas partes del entorno que no lo eran, para conseguir más seguridad.

Partiendo de estas relaciones del ser humano con su entorno. Los espacios sociales o comunales donde se mueven las personas también pueden clasificarse en:

- **Espacios dominantes**, que serían el equivalente de la primitiva selva, donde el conjunto del ambiente es incontrolado y puede ser peligroso
- **Espacios neutros**, tipo desierto, donde el único peligro es la ausencia de estímulos
- **Espacios dominados**, como la vivienda, donde es posible abandonar prevenciones y actitudes defensivas rodeados de elementos seguros

En general, los estímulos inmutables (aquello que se mueve y que, por lo tanto, no nos puede sorprender) ofrecen siempre más seguridad y tranquilidad, y por el contrario, los mutables o cambiantes, nos crean más dificultades de interpretación, tensión e inseguridad. Para entender cómo marcan nuestra vida diaria estos conceptos solo tenemos que observar la actitud de una persona conocida interpretando sus gestos y su actitud cuando está en su casa (espacio dominado) o cuando sale a la calle y/o entra en un edificio desconocido a hacer una gestión difícil (espacio dominante).

Un último aspecto, muy importante para establecer la reacción individual en relación al entorno, es la existencia de ámbitos diferentes según la distancia de los objetos a la persona que los observa. Podemos hablar así de unos campos de relación según estas distancias, muy cambiantes para diferentes culturas y que en nuestro caso son:

- El campo de la indiferencia, es aquel suficientemente lejano como para que no nos veamos obligados ni tan solo a saludar una persona conocida, o sea el que está al límite del reconocimiento visual
- El campo de la relación gestual, comprende la distancia donde nos comunicamos pero podemos mantener una conversación en un tono normal
- El campo de la relación íntima, comprende la distancia donde nos comunicamos pero no podemos mantener una conversación en un tono normal.
- Finalmente, el campo de la relación afectiva, amorosa o sexual, comprende la relación más estrecha con las personas o cosas

6) LAS PERCEPCIONES ASOCIADAS Y LA SINESTESIA

Una vez establecido el principio de interacción de los estímulos sensoriales en el proceso global de la percepción, podemos aceptar como corolario el de la **inducción de los estímulos**, según el cual: estímulos correspondientes a un sentido determinado, también influyen en las respuestas de otros campos sensoriales.

Considerando un estímulo determinado (un sonido, un color), no de forma aislada, sino dentro del conjunto de estímulos a los que está asociado, podemos suponer que, al ir generalmente acompañado de otras sensaciones o por el hecho de generar dentro del organismo humano procesos perceptivos complejos, queda asociado a un determinado conjunto de sensaciones. De la misma manera y en el sentido inverso, determinados estímulos o conjuntos de estímulos pueden estar asociados con el estímulo concreto al que nos referimos.

Todo este proceso se traduce en la práctica en expresiones del lenguaje normal como; el color verde da sensación de paz, los sonidos agudos parece que “aguijonean”, el frío se vincula con el color azul, etc.

Se llama **sinestesia** al efecto de asociación de estímulos diferentes, que puede producir modificaciones en las consecuencias sensoriales o perceptivas, de estos estímulos, incrementando o disminuyendo las respuestas que producirían en una situación neutra.

Resulta muy difícil establecer una evaluación de estos factores sinestésicos, aunque sea relativamente fácil conocer qué estímulos pueden producir determinadas respuestas asociadas en otros receptores, e incluso conociendo el sentido de estas respuestas. Más difícil resulta valorar estos efectos en términos numéricos.

El alto número de causas concurrentes y el complicado cálculo de las mismas, hace que, por ahora, sea imposible obtener una valoración exacta. A pesar de ello, no debemos olvidar estos efectos al realizar cualquier cuantificación ambiental, aunque sea establecida una valoración aproximada que, como mínimo, tendrá el sentido adecuado y evitará errores mayores.

7) PSICOLOGIA DE LA GESTALT O TEORIA DE LA FORMA

*“El universo que existe en nuestras mentes;
tal como lo percibimos, y nuestra relación con él”*

La Gestalt surge de las teorías visuales y auditivas en una época en que los sentimientos, las emociones y cualquier otro contenido que procediera del interior de la persona y que expresara su personalidad más profunda, no eran tomados en cuenta. Básicamente sus principios psicológicos partían de estímulos externos.

Estos psicólogos experimentaban con figuras externas, en especial las visuales y las auditivas, sin preocuparse de las representaciones producidas dentro del organismo.

La psicología de la Gestalt ve la necesidad de retornar a la percepción sencilla, a la experiencia inmediata. Los individuos no percibimos sensaciones aisladas que posteriormente vamos integrando en totalidades, sino que realmente tenemos una sensación de totalidad.

El vocablo Gestalt se ha traducido de muy diversas maneras: configuración, forma, figura, entre otras. Quizás la más aceptada haya sido la de *forma*, y de aquí el nombre de teoría de la forma. Configuración, en cambio, a veces sugiere una composición de elementos, algo totalmente contrario a la Gestalt, cuya idea principal es la de totalidad. Por otro lado, la palabra **figura** tiene como objeción que induce a pensar en un campo muy limitado, mientras que la palabra **forma** es el sinónimo que más se asemeja a la palabra alemana Gestalt y expresaría su significado como *“la experiencia tal y como se le da al observador de un modo directo”*. (Köhler, Koffka y Sander, 1969)

GESTALTEN DE LA PERCEPCION

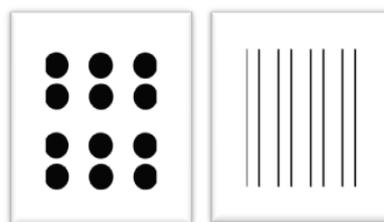
A lo largo de los años, los gestaltistas han aislado más de 100 configuraciones en los que la información visual está organizada.

A continuación se presenta una muestra de alguna de ellas.

*LEY DE PROXIMIDAD - LEY DE CONTINUIDAD - LEY DE SIMETRÍA - LEY DE SEMEJANZA
O EQUIVALENCIA - LEY DE FIGURA-FONDO - LEY DE LA BUENA FORMA*

LEY DE PROXIMIDAD:

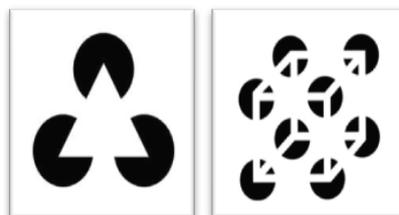
Cuando las partes de una totalidad reciben un mismo estímulo, se unen formando grupos en el sentido de la mínima distancia. Esta ordenación se produce de modo automático y, sólo por una resistencia del perceptor, o por otra ley contradictoria, puede anularse esta lectura. Los elementos que se encuentran cercanos en el espacio tienden a ser agrupados perceptualmente.



LEY DE CONTINUIDAD:

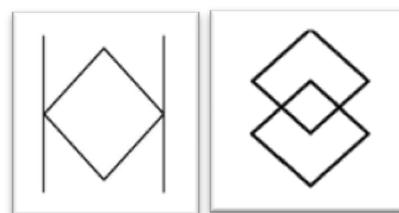
Los objetos que se encuentran ordenados en una línea recta o una curva tienden a ser vistos como una unidad. Se perciben elementos continuos aunque estén interrumpidos entre sí.

Tiene elementos de cierre porque partículas independientes tratan de formar figuras, partiendo de esta ley de cerramiento.



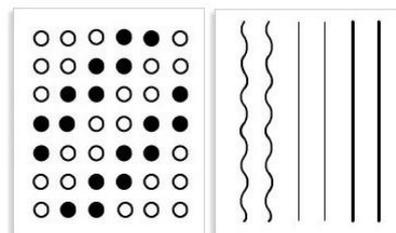
LEY DE SIMETRÍA:

Las imágenes simétricas son percibidas como iguales, como un solo elemento, en la distancia. Tiene tal trascendencia, que desborda el campo de la percepción de las formas para constituir uno de los fenómenos fundamentales de la naturaleza.



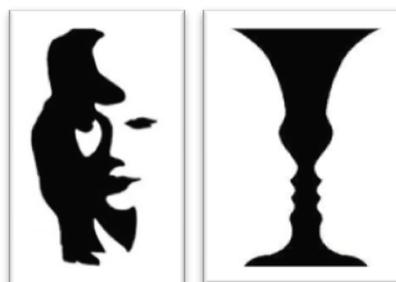
LEY DE SEMEJANZA O EQUIVALENCIA:

Cuando concurren varios elementos de diferentes clases, hay una tendencia a constituir grupos con los que son iguales. Determina que los objetos similares tienden a ser percibidos como una unidad. Percibimos y agrupamos elementos similares por color, tamaño y forma.



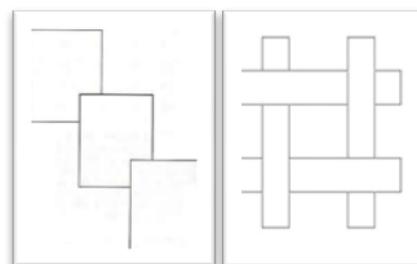
LEY DE FIGURA-FONDO:

Establece el hecho de que el cerebro no puede interpretar un objeto como figura o fondo al mismo tiempo. Depende de la percepción del objeto será la imagen a observar. Al presentarse unas figuras que están "sobre" un fondo, se obtiene una percepción "en profundidad", que traslada la figura a un primer término, fuera del plano real de la representación, y deja el fondo a cierta distancia indefinida.



LEY DE LA BUENA FORMA:

Prägnanz, *forma que transporta la esencia de algo*. La usan los psicólogos de la Gestalt como de una forma a ser más regular, simple, simétrica, ordenada, comprensible, memorizable. Afirma la tendencia de la experiencia perceptiva a adoptar las formas más simples posibles. Las partes de una figura que tiene "buena forma", o indican una dirección o destino común, forman con claridad unidades autónomas en el conjunto.



Para establecer el concepto de las experiencias sensorceptivas dentro del Diseño de Interiores, teniendo en cuenta las teorías Fisiopsicológica que se analizaron hasta el momento, se dan ejemplos por medio de instalaciones efímeras de la mano del diseñador japonés Tokujin Yoshioka.

Yoshioka experimenta materiales inusuales, crea formas a partir de la **poesía de la cultura** japonesa; casi como un universo **encantado**, está implicado emocionalmente en una inmersión visual y sensorial única.



Tokujin Yoshioka para Moroso 2007. Italia

Como si el diseño fuera un sentimiento más, el artista desarrolla instalaciones efímeras que reinterpretan las **emociones** a través de los objetos mundanos, para explorar la relación entre la memoria humana y la naturaleza.

TEORIA FENOMENOLOGIA - STEVEN HOLL

Para abordar el tema, se debe recordar que en 1994 la revista japonesa *a+u* dedicó un número especial al tema de la percepción en la arquitectura, publicación en la que Steven Holl, Alberto Pérez-Gómez y Juhani Pallasmaa colaboran con sendos ensayos. En el marco de un feroz debate a propósito de la introducción de los nuevos instrumentos digitales en el estudio de arquitectura, Steven Holl se destaca al explicar el importante papel que desempeñan la percepción humana, la experiencia fenoménica y la intuición en la experiencia y la formación perceptiva del espacio construido. Junto al análisis de unas zonas fenoménicas que se corresponderían con los diferentes fenómenos perceptivos, Holl expone su propia experiencia directa con la arquitectura e ilustra el tipo de matices fenomenológicos sobre los que se apoyan sus argumentos.

COMPONENTES DE LAS CUESTIONES DE PERCEPCION

- 1) Cuestiones de percepción
- 2) Acerca del color
- 3) Acerca de luz-sombra y de la duración temporal y percepción
- 4) El agua: una mente fenoménica
- 5) Acerca del sonido
- 6) El detalle: El reino háptico
- 7) Proporción, escala y percepción
- 8) Las circunstancias del lugar y la idea
- 9) Poesía y Percepción

1) CUESTIONES DE PERCEPCIÓN

“No hay, ciertamente, fenomenología, pero si problemas fenomenológicos” Wittgstein

Según Steven Holl⁶ para pasar de un espacio discursivo a otro, para avanzar mediante el razonamiento, un texto se convierte en un conducto necesario, aunque inadecuado., al escribir sobre diseño de interiores y percepción, uno se ve inevitablemente acechado por la pregunta: ¿somos capaces de entrever la palabra en la forma construida?

⁶ HOLL, Steven (1994) *Cuestiones de percepción. Fenomenología de la Arquitectura*. Editorial GG mínima. Japón.

Si se pretende que el diseño de interiores trascienda su condición física, su función como mero refugio, entonces su significado como espacio interior debe ocupar un espacio equivalente dentro del lenguaje. El lenguaje escrito debería asumir las silenciosas intensidades del diseño de interiores.

Nuestra experiencia y nuestra sensibilidad pueden evolucionar mediante el análisis reflexivo y silencioso. Para abrirnos a la percepción debemos trascender la urgencia mundana de las “cosas que hay que hacer”. Debemos intentar acceder a esa vida interior que revela la intensidad luminosa del mundo.

El diseño interior tiene el poder de inspirar y transformar nuestra existencia día a día y cualquier acto cotidiano puede convertirse en un acto profundo.

Aunque las sensaciones e impresiones nos involucren silenciosamente en los fenómenos físicos del diseño, la fuerza generativa radica en las intenciones que residen tras ella. Las cuestiones de la percepción del diseño interior subyacen en las cuestiones de intención.

Según Franz Brentano⁷, los fenómenos físicos captan nuestra percepción exterior, mientras que los fenómenos mentales conciernen a nuestra percepción interior.

Los fenómenos mentales tienen una existencia real e intencional. Desde el punto de vista empírico, un espacio interior podría satisfacernos como una entidad puramente psicoespacial, pero desde el punto de vista intelectual y espiritual necesitamos entender las motivaciones que encierra. Esta dualidad de intención y de fenómenos es similar a la interacción que existe entre lo objetivo y lo subjetivo o, dicho de un modo más sencillo, entre el pensamiento y el sentimiento.

Según Steven Holl el diseño se entiende inicialmente como una serie de experiencias parciales más que como una totalidad y nombra como zonas fenoménicas a aquellas que se corresponden con fenómenos perceptivos: tacto, vista, olfato, oído.

2) ACERCA DEL COLOR

“Nuestra civilización se caracteriza por la palabra ‘progreso’. El progreso es su forma, no una de sus cualidades, el progresar. Es típicamente constructiva. Su actividad estriba en construir un producto cada vez más complicado. Y aun la claridad está al servicio de este fin; no es un fin en sí. Para mí, por el contrario, la claridad, la transparencia, es un fin en sí.” Ludwig Wittgenstein

⁷ Franz Clemens Honoratus Hermann Brentano (Marienburg, 16 de enero de 1838 - Zürich, 17 de marzo de 1917) filósofo, psicólogo y sacerdote católico.

Las variaciones en la capacidad de reflexión de las superficies brillantes y mates, las diferencias entre colores opacos y transparentes y los proyectados empiezan a delinear un enorme campo de acción dentro de la fenomenología del color.

Nuestra percepción del color no puede explicarse completamente mediante la matemática de las ondas luminosas y el acto físico de la visión. El rigor matemático del espectro de luz visible, que va desde los 400 hasta los 700 nanómetros, difiere significativamente de la percepción emotiva y de la experiencia personal del color.

Podríamos hablar de diversos fenómenos que resultan más determinantes en la experiencia del color que la definición matemática de los colores, como son la de calidad de la superficie reflejante, la transparencia u opacidad y la cultura del lugar donde el observador vive.

Para establecer el concepto de la percepción del color se incluyen experiencias realizadas en el *Departamento de Filosofía de la NYU*. Estados Unidos (2007). Steven Holl Architects. En un concepto que organiza los nuevos espacios alrededor de la luz y de las fenomenales propiedades de los materiales. Los colores de la luz irrumpen, como las ideas, sobre un lienzo de texturas en blanco inspirado en el filósofo Ludwig Wittgenstein y su libro notas sobre el color.

Un color brilla en su entorno.-Así como solo en una cara sonríen los ojos-. Wittgenstein



3) ACERCA DE LUZ- SOMBRA Y DE LA DURACIÓN TEMPORAL

“Aquellos que todo el mundo buscaba como un horizonte decreciente-los objetos artísticos que se convierten en algo tan efímero que amenazan con desaparecer por completo- se ha invertido, como si fuera maravilloso acertijo filosófico, para dejar ver su contrario. Lo que parecía ser una cuestión de objeto/no objeto ha resultado ser una cuestión de ver y no ver, de cómo en realidad percibimos o no logramos hacerlo”

Robert Irwin, Being and circumstance.

La luz natural y las sombras están sujetas a particularidades, puesto que el sol no es una fuente puntual exacta.

Nuestro concepto moderno de *tiempo* se basa en un modelo lineal, quizás disyuntivo. El *tiempo vivido* físicamente experimentado se mide en la memoria y en el espíritu y contrasta con el desmembramiento de los mensajes fragmentados de los medios de comunicación.

4) EL AGUA: UNA MENTE FENOMÉNICA

Para encontrar un equilibrio entre la ciencia del agua y las estimulantes cualidades de la experiencia, consideremos los numerosos estados y las propiedades de transformación de la sustancia. Podríamos pensar que el agua es una lente fenoménica con poderes de reflexión, de inversión espacial, de refracción, y de transformación de los rayos de luz.

Prestar atención a las propiedades fenoménicas de transformación de la luz teniendo en cuenta el medio material puede ofrecernos las **herramientas poéticas** para fabricar espacios que ofrezcan percepciones estimulantes.

Los fenómenos de refracción producen una magia particular en aquel diseño que lidia con el agua o que la incorpora

.

5) ACERCA DEL SONIDO

El reflejo vivo del eco y del rebote de ese eco en un espacio interior acrecienta nuestra conciencia de la espacialidad, de la geometría y del material que lo constituye. Podríamos redefinir el espacio al desviar nuestra atención de lo visual hacia configuraciones por los sonidos resonantes, las vibraciones de materiales y texturas.

El sonido absorbe y se percibe por todo el cuerpo. Al igual que podríamos tener en cuenta el desarrollo moderno de materiales y tecnología, también podríamos considerar un progreso paralelo en lo tocante al sonido.

En consecuencia, contemplamos la posibilidad de formular el espacio, la luz y el tiempo en el diseño recordando que Paul Valery sugería también la cercanía entre la música y el diseño.

MINIATURAS SONORAS

La “causalidad de lo pequeño” según Gastón Bachelard⁸ abarca todos los sentidos, la causa-efecto de los detalles afectan a nuestros sentidos, tanto que se podría hacer un estudio diferente por cada sentido relativo a sus miniaturas: un perfume, un olor íntimo por ejemplo puede construir un determinado mundo imaginario.

Las cuestiones de la causalidad de los detalles, de las miniaturas se podría decir, han sido estudiadas y examinadas por la psicología de las sensaciones.

En la memoria tenemos una cantidad enorme de “microfilms” que sólo se pueden ver si reciben el empujón por parte de la imaginación. En este sentido hablando de miniaturas sonoras, se puede decir que hay una inmensa miniatura sonora que nos rodea cotidianamente.

Cualquier sonido significa, prepara a algo, señala, recuerda, avisa: *todo es indicio antes de ser fenómeno. Cuando más débil es el indicio, mas sentido tiene, puesto que indica un origen.*

6) EL DETALLE: EL REINO HÁPTICO

El reino **háptico** del diseño viene definido por el sentido del tacto. Cuando se pone de manifiesto la materialidad de los detalles que forman un espacio, se abre el reino háptico. La experiencia sensorial se intensifica; las dimensiones psicológicas entran en juego.

Los materiales pueden alterarse mediante una serie de medios que no disminuyen y que incluso pueden ensalzar, sus cualidades naturales.

⁸ BACHELARD, Gastón. La poétique de l'espace. Presses Universitaires de France, Paris. 1957. Version castellana: La poética del espacio. Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A. 1965. Pág. 155

Los cambios que sufren los materiales por el desgaste con el paso del tiempo, la belleza de los olores y las texturas que estos adoptan cuando se transforman por el paso del tiempo otorgan también a los detalles una dimensión pictórica.

Por ejemplo, varios metales como el cobre, níquel o el zinc, que pueden atomizarse por medios electrónicos y ser proyectados casi en frío, en una fina capa sobre una superficie de un material diferente, abriendo nuevas posibilidades para los detalles plásticos y los acabados.

7) PROPORCIÓN, ESCALA Y PERCEPCIÓN

“Querría que el viento tuviera cuerpo” Herman Melville

Uno de los poderes intuitivos de los seres humanos es la percepción de sutiles proporciones matemáticas en el mundo físico. Al igual que podemos afinar instrumentos musicales realizando un ajuste proporcional con el fin de producir armonías, también tenemos la capacidad análoga para apreciar relaciones proporcionales visuales y espaciales. En música, como en diseño, y en cualquiera de las artes visuales, debe cultivarse dicha sensibilidad. Históricamente, la tradición constructiva de una cultura a menudo iba acompañada de un equilibrio inherente. El espacio se construía de un modo automático a escala del ser humano gracias a una serie proporcional.

8) LAS CIRCUNSTANCIAS DEL LUGAR Y LA IDEA

Las anteriores zonas fenoménicas, operan como una multitud de variables, planteando la cuestión de un todo que sea más sustancial que cualquiera de sus componentes.

En diseño todo reto es único, tiene un lugar determinado y una circunstancia o programa; para fusionar el lugar, la circunstancia y la multiplicidad de fenómenos, cada propuesta requiere una idea organizadora, un concepto conductor.

Se debe tener en cuenta que la complejidad de los espacios actuales, requiere de un concepto organizador que no se derive solamente del programa práctico.

En atención a lo expuesto se considera que el diseño difiere, en cada circunstancia y en cada lugar y que la medida final del diseño de interiores reside en sus esencias perceptivas cambiando la experiencia de nuestras vidas.

9) POESÍA Y PERCEPCIÓN

La actitud fenomenológica de Merleau Ponty.

Maurice Merleau Ponty recoge las teorías de Husserl, las corrige- los re humaniza- las acerca así a un mundo más concreto, donde la experiencia-la perspectiva en particular-ocupa un lugar preponderante. Retoma la idea del sujeto apuntada ya en el último Husserl, e insertando a aquel en el espectáculo del mundo que lo mira, hace que aparezca su mirada comprometida en un juego dialéctico con las cosas.

El filósofo francés piensa que en el poder de percibir algo está el nervio de nuestro ser y del ser del mundo. Habla de relacionarse dialécticamente entre las intencionalidades del sujeto y del objeto. Esta interrelación **sujeto-objeto** sucede en el espacio *opaco de la cosa*. De aquí que su filosofía aparezca como una *filosofía de la ambigüedad*, así sus dudas sobre la certeza que puede aportar la descripción fenomenológica son muchas.

Ver es fundar una realidad en su totalidad, simultáneamente entregada a nuestra mente con todos sus datos, su historia y sus zonas ocultas, con su significación. *Ver* es al mismo tiempo reconocerse en el acto de estar viendo, igualmente total, entregándonos a nosotros mismos, nuestra pre historia, nuestros lados invisibles, nuestra absoluta y más plena certeza intuitiva de *ser*. “*La percepción es precisamente este acto que crea de una vez, junto con la constelación de los datos en el sentido que los vincula.*”⁹

Percibir y conocer no son dos actos independientes uno del otro; solo el análisis, por razones obvias de claridad explosiva, hace una *La percepción inaugura el conocimiento, la percepción es, el pensamiento de percibir.*¹⁰

Esto no quiere decir que, cuando percibimos nuestra mente está de un modo sistemático en un estado de alerta cuya luz retrasa la historia del universo visto en un instante, sino que hay una **percepción latente** y siempre ésta a veces se encuentra opacada, no abolida, por otra percepción de grado inferior, que sería una percepción empírica o, para entendernos, cotidiana.

⁹ MERLEAU PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*, Pág. 58

¹⁰ MERLEAU PONTY, Maurice. *Fenomenología de la percepción*, Pág. 59

Es lo que Ponty llama la **percepción segunda**, o sea aquella que se ejerce siempre y bajo la cual la percepción originaria, vive, aunque la ignoremos, por un proceso de sedimentación, de cotidianidad, infligido al mundo. En esa percepción segunda, empírica, llega a descubrir corrientes vivas de una significación originaria que habitan la superficie de nuestra cotidianidad.

Toda percepción tiene algo de **anónimo**, es porque reanuda una experiencia adquirida, sin ponerla en tela de juicio, en la percepción no pensamos el objeto ni pensamos el pensamiento, **somos del objeto** y nos confundimos con este cuerpo que sabe del mundo más que nosotros, así como de los motivos y los medios que para hacer su síntesis poseemos.¹¹

Lo visible, el mundo como *carne*, es el espacio en el cual *nuestro yo y el propio mundo* conviven con iguales derechos. La *carne* es todo aquello que es visible tanto en superficie como en el fondo, en idea como en el objeto que esa idea sostiene. Una certeza habita en el corazón del Diseñador: la de su fe perceptiva.

Según Merleau Ponty lo propio de lo visible es tener un **reverso de invisibilidad**, el cual se manifiesta, se hace presencia, en lo visible como cierta **ausencia**. No se puede hablar de lo visible sin tener presente eso: lo ausente. Se habla de lo visible asumiendo su lado invisible.

¹¹ MERLEAU PONTY, Maurice. *Fenomenología de la Percepción*. Pág. 253

SERPENTINE GALLERY



La Serpentine Gallery es una galería de arte ubicada en Londres, en los jardines de Kensington, perteneciente al área de Hyde Park. Sus actividades se centran en acoger exposiciones de obras de artistas contemporáneos, y en organizar eventos relacionados con la arquitectura, el diseño interior, la educación. La galería fue creada por el Consejo de las Artes de Gran Bretaña e inaugurada en el año 1970, ocupando el antiguo pabellón de té que data del año 1934, muy cerca del lago Serpentine, al que le debe su nombre. En 1991, una nueva directora, Julia Peyton-Jones promovió una gran reforma en la galería. En el año 2006, el crítico de arte Hans Ulrich Obrist, sería nombrado co-director de exposiciones y programas, y director internacional de proyectos. Ellos supusieron un soplo de aire nuevo para esta institución.

A lo largo de estos 14 años los pabellones de la Serpentine Gallery han evolucionado con varias tipologías estructurales y materiales, provocando un debate en torno al Diseño Interior. Son muchas las claves en las que reside el éxito de esta aventura arquitectónica, una de ellas es la generosidad de algunas empresas que se encargan de fabricar y suministrar la gran variedad de materiales que se utilizan para la ejecución de los pabellones. La continuidad de este experimento también es apoyada por una serie de organizaciones que se encargan de la promoción y el respaldo de cada una de las obras. Se señalan a continuación los arquitectos diseñadores de estos pabellones hasta la fecha y quedan resaltados aquellos que serán estudiados en esta tesina

2000. Zaha Hadid

2001. Daniel Libeskind

2002. Toyo Ito y Cecil Balmond

2003. Oscar Niemeyer

2004. MVRDV (no se construyó)

2005. Siza y Souto de Moura

2006. Rem Koolhaas y Cecil Balmond

2007. ELIASSON & THORSEN

2008. Frank Gehry

2009. SANAA

2010. JEAN NOUVEL

2011. Peter Zumthor

2012. Herzog & de Meuron y Ai Weiwei

2013. SOU FUJIMOTO



ANALISIS DE CASOS

Como estructura de Análisis de Casos se plantean los siguientes parámetros:

- **PRESENTACION – IDEA – PROPUESTA**

- **SENSACION Y PERCEPCION**
 - Sentidos Extra perceptivos
 - Sentidos Endo perceptivos

- **SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS**
 - Espacio y tiempo

- **PSICOLOGIA GESTALT**
 - Leyes Gestálticas

- **FENOMENOLOGIA DE LA PERCEPCION**
 - Acerca del color
 - Luz/Sombra y Duración Temporal
 - Proporción y escala
 - Significación de la luz
 - Circunstancias del lugar y la idea

- **REFLEXION SOBRE EL CASO ANALIZADO**

ANALISIS DE CASOS



**OLAFUR ELIASSON
& KJETIL THORSEN**

2007

ANALISIS DE CASOS

SERPENTINE GALLERY 2009 / ELIASSON & THORSEN

Kensington Gardens, 24 de Agosto al 5 de Noviembre, 2007



Autores: Olafur Eliasson artista danés-inglés, con sede en Berlín. Kjetil Thorsen arquitecto noruego co-fundador de la firma Snohetta junto a Craig Dykers, en 1989

PRESENTACION - IDEA – PROPUESTA

Este Pabellón actúa simulando a un instrumento de observación con la capacidad de jugar con nuestra percepción del **espacio, el tiempo y el movimiento**. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen lo describen así:

“El pabellón de este año explora la idea de la circulación vertical dentro de un único espacio, por medio de la rampa curva. El objetivo es reconsiderar la tradicional estructura del pabellón de un único nivel añadiendo una tercera dimensión: la altura. Este movimiento vertical de los visitantes se complementa con la circulación horizontal por los espacios de exposición de la galería adyacente. La razón de ser de la forma espiral no es tanto la forma en sí como el modo en el que la gente se desplaza dentro del espacio.”¹²

Es un espacio sólido, **pesado**, realizado con una estructura de acero revestida con paneles de madera contrachapada, rodeado por una ligera pasarela en voladizo y envuelto por la rampa en espiral que realiza dos giros completos alrededor del pabellón en sentido ascendente, invitando al visitante a la elevación. Esta rampa, con forma circular, es el elemento más importante del pabellón el estructurante perceptivo que gira en torno al edificio como una envolvente sutil que ordena la circulación.

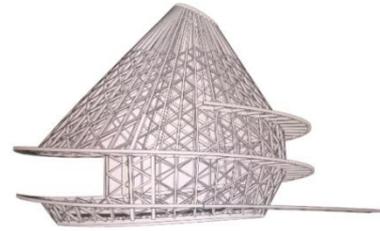


La rampa en espiral. Pabellón Serpentine Gallery. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007

¹² ELIASSON, Olafur. Serpentine Gallery Pavilion 2007. Lars Müller Publishers. London, 2007, p. 70.

SENSACION Y PERCEPCION

- SENTIDOS EXTRA PERCEPTIVOS

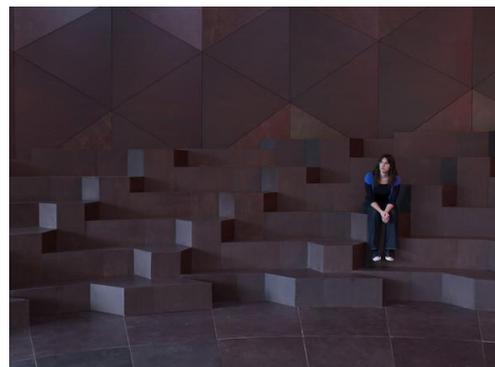


Los sentidos están constantemente afectados por las variaciones que se producen entre este pabellón y el entorno, así como por los cambios medioambientales que sufre el parque.

Con respecto al sentido de la **vista** el pabellón transmite una sensación de estar dentro de una gran escultura y al recorrerla se arriba a un espacio de introspección. Ya en el interior del pabellón, por su inmensidad espacial, se siente el vacío inmaterial. Visualizando la relación con el entorno al transitar por la rampa, las diversas perspectivas, dan como respuesta una percepción dinámica y de constante cambio. En cuanto al sentido del **oído**, se perciben dos acústicas, una de ellas dentro del espacio interior calmo, por otro lado desde la rampa la percepción auditiva se vincula con la acústica de entorno natural. Con referencia al sentido del **tacto**, la misma estructura se funde y crea el equipamiento en forma topográfica, provocando la sensación (imitando) de tocar la madera suave y dura, con lo cual se da un juego háptico en todo el pabellón tanto en el interior como en el exterior circulando por la rampa. Finalmente el **olfato** está conectado en el exterior por el aroma de los jardines al transitar por la rampa y en su interior olor a madera.

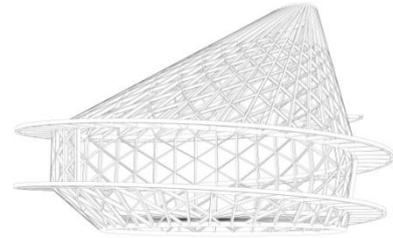
- SENTIDOS ENDO PERCEPTIVOS

Si bien han sido presentados los sentidos **extra perceptivos**, no se pueden obviar los **endo perceptivos**, tales como los Cenes-tésicos, en cuanto al valor que tiene la sensopercepción y la introspección en el estado visceral del espectador que recorre el espacio y los Cinestésicos relacionados a los diversos estímulos que el Pabellón ofrece y cómo influyen y dan respuesta a los sentidos de movimiento, equilibrio y estado dentro de la estructura.



SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS

- *ESPACIO*



La percepción de los sentidos en el espacio se da a partir del movimiento. Cuando más cerca está el espectador del borde del edificio, más aumenta la sensación de movimiento y a medida que se aproxima al centro, más quietud se transmite. La rampa conlleva la sensación de movimiento constante. Todo está en acción, en el pabellón el punto con menos movimiento es el centro, como si se tratara de una peonza. Por lo tanto, mientras el visitante transita por la rampa, se dirige en dos direcciones: hacia arriba y hacia adentro.



Peonza- concepto inspirador del Pabellón. Serpentine Gallery. Eliasson y Thorsen. Londres. 2007

- *TIEMPO*

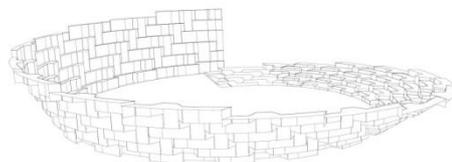
La sensibilidad relacionada con el **tiempo** es importante en este pabellón, ya que influye en nuestra adaptación a cambios condicionales ambientales cuando el visitante recorre la rampa, mientras que en el interior del pabellón, influyen múltiples estímulos de introspección, reflexión, y quietud, en un tiempo y espacio específico.

En este tiempo de introspección se encuentran recuerdos, logrando casi como una reconstrucción de la historia interna de cada habitante. El espacio propone una exploración del propio ser, tanto en el interior con aquella quietud característica, como en el exterior transitando diversos obstáculos.

PSICOLOGIA GESTALTICA

Desde la visión sensorceptiva se verifican en el diseño del Pabellón las Leyes Gestálticas, de proximidad, continuidad, buena forma y simetría.

- LEY DE PROXIMIDAD



Esta Ley se da a través de la reproducción exacta de los diversos elementos (motivos o células elementales), agrupándose de acuerdo a la proximidad entre ellos y las características visuales que comparten. La forma repetitiva más usual y sencilla es la lineal, en la que los elementos no tienen que ser totalmente iguales para agruparse, simplemente deben tener un distintivo en común pero coincidiendo individualmente dentro de la misma familia. La repetición se da por tamaño, contorno, y detalles.

- LEY DE CONTINUIDAD

La forma de peonza crea una perspectiva visual que acentúa la **Ley de Continuidad**, es decir, toda la estructura se ve como una unidad, como un solo elemento que se debe recorrer, se perciben los elementos continuos aunque estén interrumpidos por diversas materialidades entre sí. Esto se traduce en la forma continua de la envolvente circulatoria y en la forma continua del sólido que actúa como corazón y eje de la propuesta espacial.

- LEY DE LA BUENA FORMA

Este pabellón es un claro ejemplo de la Ley de Pregnancia, por la lectura geométrica armoniosa y perfecta, una matemática estudiada crea un conjunto espacial perfecto y equilibrado aunque su percepción provoque inquietud al visualizarse desde la rampa principal.

- LEY DE SIMETRÍA

La totalidad del pabellón se percibe a partir de la Ley de Simetría debido a que la imagen simétrica es percibida como solo elemento en la distancia. Se verifica a su vez una simetría por roto-translación de la rampa y una simetría por reflexión en el volumen central. La sintaxis entre recursos simétricos lo que otorga pregnancia al conjunto.

*“La razón de ser de la forma espiral no es tanto la forma en sí,
lo trascendente es el modo en que la gente se desplaza dentro del espacio”*

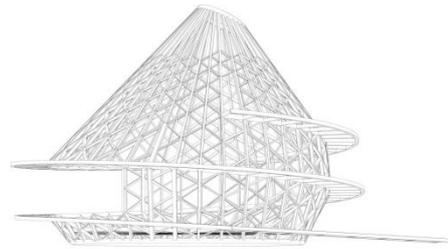
Olafur Eliasson



Pabellón Serpentine Gallery. Eliasson y Thorsen. Londres, 2007

CUESTIONES DE PERCEPCION

*“No intentamos retratar un momento en el tiempo, intentamos **ser** un momento en el **tiempo**”* Eliasson



- LUZ/SOMBRA Y DURACION TEMPORAL

El interior del pabellón se ilumina con la luz del día, emitida por un pequeño óculo superior y un amplio ventanal que aportan luz natural, y anuncian las actividades nocturnas al brillar el edificio desde el interior, permitiendo a los visitantes percatarse de que algo sucede. En el interior del pabellón aparecen colocados estratégicamente depósitos de luz artificial que reflejan formas y colores que dan diferentes motivaciones perceptivas al visitante. Cuando la luz natural desaparece, un sistema de luces artificial bordea la rampa creando un ritmo y guiando el camino. Dentro del pabellón se encuentran iluminaciones locales impactantes que intensifican efectos interiores creando sectores virtuales, e impactan el exterior destacando diversos puntos como por ejemplo el acceso.

- PROPORCION, ESCALA

La sobredimensionada escala crea una sensación de eco en el interior del pabellón, verificando el concepto de vacuidad y quietud. Mientras en el exterior, al transitar la rampa con sensación de libertad y movimiento continuo y rítmico, la proporción a gran escala está dada por la relación del individuo entre el vacío (borde de baranda) y el lleno (borde del volumen denso).



Pendiente de la rampa y forma cónica. Pabellón Serpentine Gallery. Eliasson y Thorsen. Londres. 2007

- *SIGNIFICACION DE LA LUZ*

En el análisis de este Pabellón, se puede encontrar la significación de la luz, como un estímulo sensorperceptivo que ofrece la obra. La abertura de la cubierta, provoca cambios dependiendo de la entrada de luz, que va mutando a medida que el sol se desplaza. Este proceso de cambio y tiempo en el espacio ofrece diversas percepciones en el espacio interior del Pabellón.



Serpentine Gallery Pavilion, Eliasson & Thorsen, Londres, 2007.

Por esto, se crea una concordancia de la significación de la forma por la incidencia de la luz con la planteada en el Panteón de Agripa, ubicado en Roma. Una arquitectura de síntesis entre el cielo y la tierra, “como arriba es abajo- como abajo es arriba.” En la cúspide de la cúpula se abre un óculo central de 9 metros de diámetro que ilumina el recinto, el óculo comunica el mundo terrenal con el cielo. Aquí entra la luz del sol y a medida que avanza el día va cambiando su posición e iluminando alternativamente cada uno de los altares de los diferentes dioses.

En ambos casos, el Pabellón que nos ocupa y el Panteón de Roma, es el óculo quien estructura el espacio interior pues la luz que ingresa a través de él domina y significa la espacialidad ya sea con la luz del sol durante el día y/o de la luna durante la noche.



Panteón de Agripa. Roma, 27 a.C. por Marco Vipsanio Agrippa.

REFLEXION

“El único espacio infinito esta en tu interior” Kjetil Thorsen



Se verifica en esta obra la postura de los diseñadores quienes plantean que la obra no debe limitarse a simples reglas de orden, en cambio debe ser capaz de acoplarse a la mente humana e interactuar con otras disciplinas.

En este pabellón se ve otro caso de ideología conceptual adaptada a un espacio temporal. El espacio expone la idea de movimiento y de libertad. Al mismo tiempo que de inquietud y quietud. Es un ejemplo espacial de relación interior-espectador-exterior.

El espacio logra sorpresa y misterio. Calma y ritmo, introspección y **flâneur**. Un lugar que crea estímulos sensorceptivos por su respuesta al vacío, la rítmica, el asombro la sorpresa constante al recorrerlo.



Rampa que permite ascender por el exterior hasta lo más alto. Pabellón Serpentine Gallery. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007

“Mi principal objetivo es crear la impresión de que el espectador es responsable de su tiempo, que produce su propio mundo y crea su propia realidad. El problema es que de algún modo la gente externaliza el tiempo diciendo que el tiempo está ahí y sólo podemos seguirlo, se ven como productos del tiempo. Esto lleva a posturas de menor compromiso o participación, y por supuesto yo defiendo una postura más activa, con un sentido distinto de responsabilidad en el que el espectador recupera su tiempo.”

¹³Olafur Eliasson



Vista desde la Serpentine Gallery. Pabellón Eliasson y Thorsen, Londres 2007



Acceso al nivel superior de la Rampa. Pabellón Eliasson y Thorsen. Londres 2007

¹³ Entrevista por Macarena Ventosa, Directora del Grado de Historia del Arte a Olafur Eliasson, 2006.

ANALISIS DE CASOS

SANAA

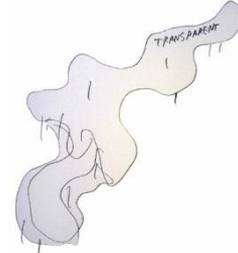
2009

ANALISIS DE CASOS

SERPENTINE GALLERY 2009 / SANAA – KAZUYO SEJIMA & RYÜE NISHIZAWA

Kensington Gardens, 12 de Julio al 18 de Octubre, 2009.

AUTORES: SANAA es el estudio común entre Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa los cuales han sido galardonados con numerosos premios, entre ellos el Pritzker del año 2010. Su sede está en Tokio, donde fue fundada en 1995.



PRESENTACION - IDEA – PROPUESTA

“El pabellón es una estructura flotante de aluminio, que libremente se mueve como el humo entre los arboles” SANAA

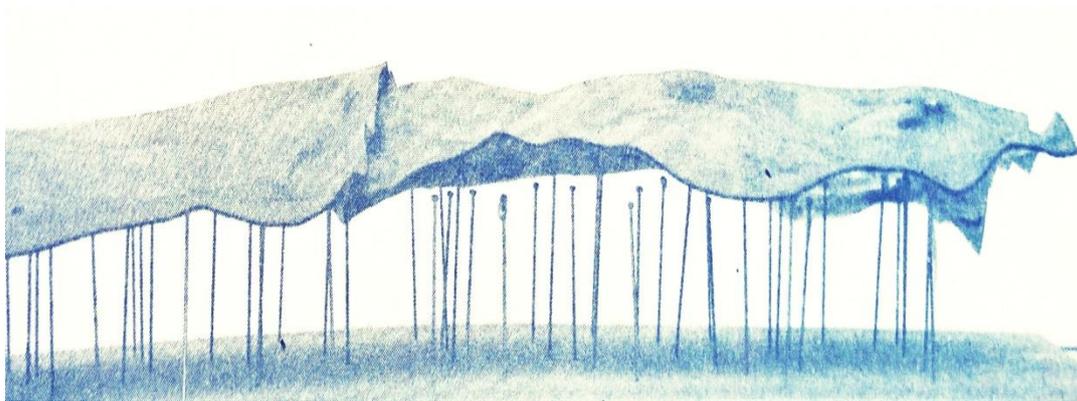
La idea conceptual de SANAA para este pabellón fue realizar una **nube** con libertad de movimiento. Creando una espacialidad poética armonizante con el contexto, donde los límites con el marco natural fueran **etéreos**.



Como respuesta a este concepto el pabellón nunca es el mismo, va **cambiando** continuamente, debido a que la relación entre el interior y el exterior es tomada como protagonista. La percepción espacial está tan ligada al pabellón que la flora, fauna, el propio clima, la luz del sitio, están estudiados hábilmente para que las **sensaciones y percepciones** de este espacio se den esencialmente allí y no en otro lugar. Si se alterara el entorno, el pabellón nunca sería el mismo. Todo está **conectado**. Esta allí y en ese preciso momento por algo.

El tiempo fluye en un mismo espacio, sufriendo una **mutación constante** en él. Y es aquí donde la sensibilidad con respecto a las cuestiones de orden natural y medioambiental es utilizada como herramientas de diseño.

Se percibe el espacio como algo tan delgado, como un **trozo de papel** que reposa sobre las más esbeltas de las columnas; existe un deseo de completa ausencia de detalles. Su ligereza y el carácter etéreo son componentes de diseño. La estructura tiene un peso y una forma, sin embargo, pareciera no tenerlos. Los materiales reflejan y revelan el cielo y el parque.



Los Arquitectos Sejima y Nishizawa describen al pabellón como un **espacio flotante** grande, suave y muy abierto; han estudiado como forma exacta para lograrlo; la curva. Crean algo semejante a **una nube sin fronteras**. Su forma orgánica se extiende en varias direcciones, generando zonas de distinto carácter, facilitando perspectivas ininterrumpidas del contexto orgánico, donde no hay un acceso definido.



El propio parque inspiró la esencia del pabellón; la idea es hacer hincapié en el contexto tanto como sea posible, no es solo un espacio bajo un mismo techo, es también en el parque, **bajo los árboles**.



En el espacio se vive un momento, una atmósfera para **conectarse** con la naturaleza de la manera más directa e inmediata; utilizando las variables **tiempo y levedad** espacial como la esencia del diseño.

La idea final es lograda a partir de su **materialidad**: madera y láminas de aluminio reflectante de 3 mm que no parece contrastar con el entorno, sino absorberlo. Ofreciendo al mismo tiempo una cierta protección contra los elementos.

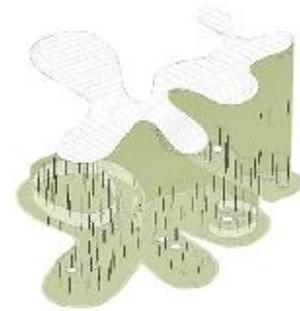


La cubierta tiene tal amplitud que se desarrolla alrededor de los árboles y actúa como una copa más. Su altura varía de un punto a otro y logran que una de las hojas descienda hasta convertirse en mesa. Esta parte de la cubierta también resguarda espacios interiores del viento y la lluvia. Otras partes se elevan y **fluyen hacia el cielo**. Ambas caras son reflectantes y muestran el cielo por arriba y el parte por abajo.

Un efecto interesante del pabellón fue la creación de una continuidad inesperada entre el parque y el edificio de la galería, lo que se refleja en cada giro, desde arriba o desde abajo.



SENSACION Y PERCEPCION



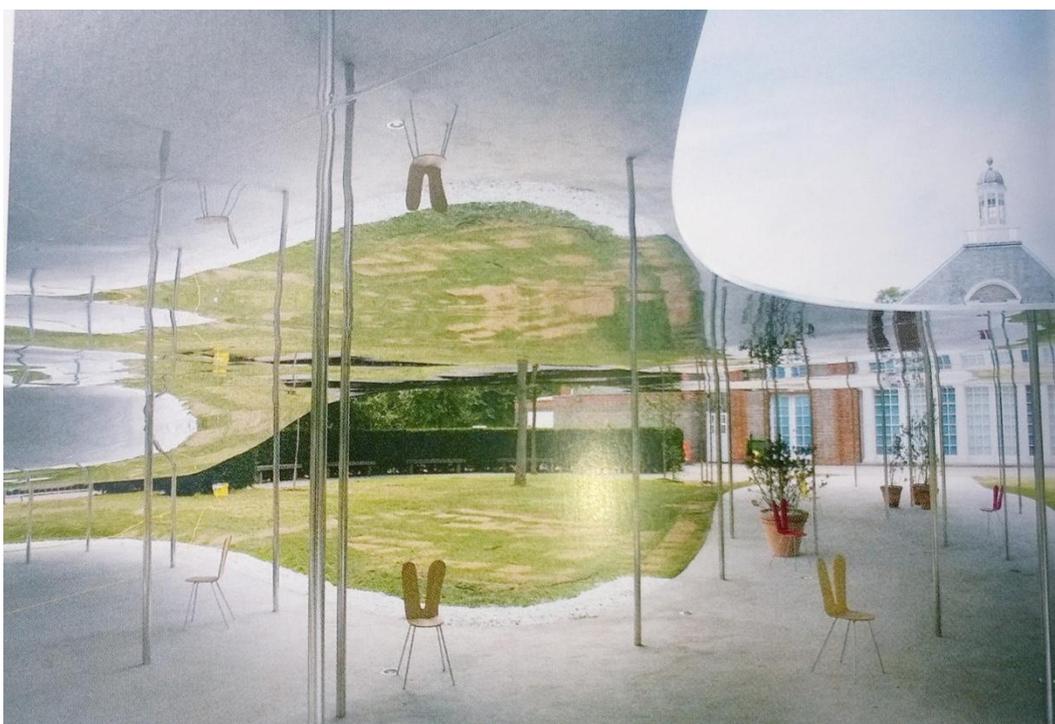
- SENTIDOS EXTRA PERCEPTIVOS

Los sentidos están constantemente afectados por las variaciones que se producen entre este pabellón y el entorno, así como los cambios medioambientales que sufre el parque.

En cuanto a la **vista** el pabellón no solo transmite una sensación de blandura, sino también de cobijo protector, a la vez cambiante y con límites invisibles. Se visualiza la fusión entre el interior y exterior fortaleciendo la idea de ligereza y fluidez espacial. Con respecto al **oído**, la propuesta es de una acústica libre conectada con el entorno, lo que permite percibir bullicio y calma, ruido y silencio, armonía e inquietud. Con referencia al **tacto**, la superficie ofrece una textura fría, a la vez que lisa y suave. Todo lo cual brinda sensación de continuidad conectando al espectador con el propio ser interior a medida que circula por este espacio. Finalmente el **olfato** está conectado directamente con el olor de la naturaleza donde está emplazado.

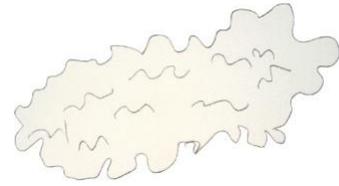


Si bien han sido presentados los sentidos **extra perceptivos**, no se pueden obviar los **endo perceptivos**, tales como los Cenes-tésicos, en cuanto al valor que tiene la percepción de este espacio de SANAA, influyendo en el estado visceral del individuo que lo recorre y los Cinestésicos con referencia a la asociación de los múltiples estímulos que la obra ofrece y que influyen en el sentido de movimiento dentro de este espacio.



Serpentine Gallery Pabellón SANAA, Londres, 2009.

SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS



- *ESPACIO*

Ya que el espacio de este pabellón se remite a la **ligereza y liviandad**, se logra la sensación de estar **flotando**, donde el visitante se conecta directamente con el cielo y con la tierra.

Ya sea un solo individuo, o toda la audiencia quien ocupe su lugar en el pabellón, las superficies reflectantes de la cubierta ofrecen **reflejos deformados** que relativizan por completo las ideas esenciales de arriba, abajo, dentro y fuera.

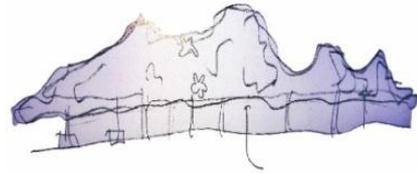
Espacialmente las cosas tienen un sentido diferente, la percepción del arriba y el abajo cambian, y vale reiterarlo se encuentran flotando en sensación de nube.

En el pabellón se vive una experiencia singular. En los puntos donde la superficie de la cubierta se acerca al suelo, el receptor se siente parte del espacio mismo, y comienza una visión de su propio **reflejo suspendido e invertido**.

Las **relaciones** entre los elementos están presentes constantemente en cada una de sus obras.

El pabellón es una colección de esas relaciones: se relaciona con el **medioambiente** de su alrededor, surcando entre los árboles e intentando buscar su sitio, su espacio interior está relacionado también con ese entorno permitiendo una continuidad visual permanente y, sobre todo, la tan importante **relación del usuario** con ese ambiente ambiguo de **imágenes deformadas** que se provocan en su interior, y del que el visitante es víctima cuando mira a tu alrededor. Esta conexión *entorno-espacio interior-usuario* permite que nuestra mirada, nuestras sensaciones, alcancen un protagonismo relevante.





- *TIEMPO*

La percepción del espacio cambia con el estado del tiempo, temperatura, humedad, etc. existiendo una estrecha relación en donde está implantado. Por esto, los sentidos en relación al tiempo están sujetos al mismo, donde no se lee un objeto como una entidad en sí misma, con sus propias leyes, sino que está en **continua relación con el espacio que lo rodea**. Dependiendo así de su monotonía, fluidez, caos, calma, etc. A su vez, genera en el individuo un momento de reflexión personal, un momento donde se detiene el otro tiempo, el tiempo del ser y del estar, donde importa el aquí y ahora.



PSICOLOGIA GESTALTICA

Desde la visión sensorceptiva se verifican en el diseño del Pabellón las Leyes Gestálticas, a saber:



- LEY DE CONTINUIDAD

Se da la ley de continuidad porque partículas independientes forman una figura continua. La curva tiende a ser vista como una unidad. Es por esto que la cubierta sufre una Sensorcepción visual de continuidad espacial; donde todos los elementos que componen el diseño del pabellón se ven como si fuera un solo objeto, aunque virtualmente estén interrumpidos entre sí, por una serie de laminas de aluminio reflectante.

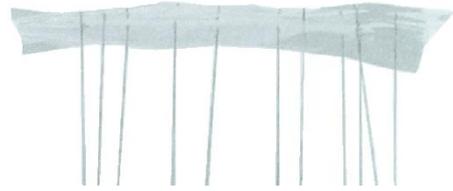
- LEY DE LA BUENA FORMA

Este pabellón es un claro ejemplo de la ley de pregnancia, o de la buena forma, por la lectura de figuras que interfieren-bosque de columnas- formando aparatos confusos pero prevaleciendo sus propiedades de buena forma. Es por esto que forman con claridad unidades autónomas en el conjunto espacial.



*“Introducirse en la conexión con los elementos más profundos que nosotros;
La memoria, las emociones y el espíritu.”*

FENOMENOLOGIA DE LA PERCEPCION



- ACERCA DEL COLOR

El color adopta el cromatismo de su ambiente fluyendo en armonía con el mismo. A su vez la lámina flotante de aluminio no parece contrastar con el entorno, sino absorberlo y ofrecer al mismo tiempo una cierta protección contra los elementos.

Las láminas de aluminio crean reflexiones dando una percepción del color que está ligada directamente con la conexión que existe entre entorno y el espacio, donde predominan los colores orgánicos del parque. La sensación de **vida**, está latente en la fenomenología de los colores.

- LUZ/SOMBRA / DURACION TEMPORAL

El ingreso de la luz natural predomina, produciendo un juego de luces y sombras a través de las ramificaciones de los arboles, que se reflejan en la superficie de la cubierta y crean una atmosfera de infinito. La luz nunca va a ser la misma, se encuentra en constante mutación.



Serpentine Gallery Pabellón SANAA, Londres, 2009.

- *PROPORCION Y ESCALA*

La fenomenología del espacio crea una ambigüedad en la proporción del mismo. Por un lado es un **reflejo** de la propia dimensión del espectador (a su vez invertido, suspendido y deformado) Mientras que por otro puede llegar a reflejarse hasta el **cielo puro e infinito**. Las escalas son constantemente cambiantes, dependiendo el punto donde se encuentra ubicado el espectador.

- *CIRCUNSTANCIAS DEL LUGAR Y LA IDEA*

Hacen referencia a la **ligereza de los espacios** y los **cambios de tiempo** en Japón. Hay una idea acerca de las cuatro estaciones del año y de los cambios de estaciones, son completamente conscientes del modo en que varían el uso de los espacios en función de las condiciones meteorológicas.



“Tú no puedes simplemente poner algo nuevo en un lugar. Tienes que absorber lo que ves a tu alrededor, lo que existe en la tierra, y luego utilizar ese conocimiento, junto con el pensamiento contemporáneo para interpretar lo que ves.” Tadao Ando



REFLEXIÓN SOBRE EL CASO ANALIZADO

El pabellón abre una puerta a la introversión, dejando permanencia en la **memoria**, por su originalidad sensorperceptiva que posee.

No está diseñado solo como un objeto escultórico, sino como un espacio recorrible que proporciona una **experiencia** diferente, creando una pausa para abrir los sentimientos. Es el momento de ser muy observador, profundo y dejarse fluir en su recorrido. El espacio deja una cierta marca, una respuesta a los **constantes cambios que vivimos**, y su relación con el contenedor marco natural verifica la idea de potenciar la sensibilidad del visitante hacia todo lo que rodea el espacio.

Aquí, se dejan de lado las rutinas cotidianas, y el individuo encuentra el ser interior; así como realmente es: **cambiante, ideológico y conectado** directamente con su entorno.

Este pabellón se presenta como un correcto diálogo entre la **libertad y el control**, la acción deliberada y la vaguedad, siendo capaz de distorsionar nuestras percepciones y a la vez es un escape de nuestra propia realidad.



ANALISIS DE CASOS

JEAN NOUVEL

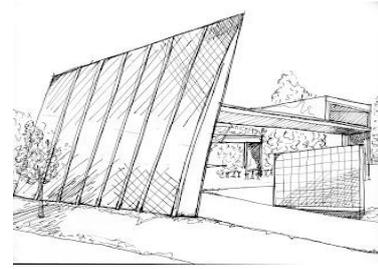
2010



ANALISIS DE CASOS

SERPENTINE GALLERY 2009 / JEAN NOUVEL

Kensington Gardens, 10 de Julio al 17 de Octubre, 2010.



Autor: Nouvel ha dirigido su propio estudio de arquitectura desde 1970. En 1994. Está especializado en los campos de la arquitectura, el diseño urbano, diseño de paisaje, diseño industrial y diseño de interiores.

PRESENTACION - IDEA – PROPUESTA

“El diseño tiene el poder de trascender. Puede revelar geografías, historias, colores, cualidades de luz. Impertinente y natural, se encuentra en el mundo. Lo vive. Es unido. Es un microcosmos, una burbuja. Es una expansión de nuestro mundo en un momento en que el mundo es cada vez más pequeño” Jean Nouvel

Luz, drama y color.

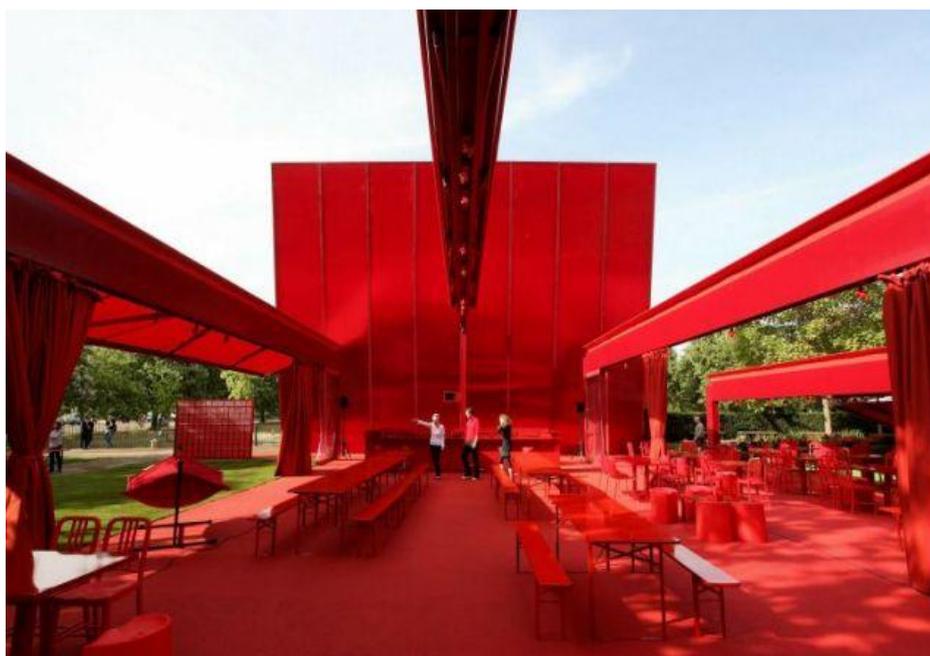
La idea conceptual de este pabellón es reflejar a través del color, un juego de **opuestos**. El color rojo refleja las icónicas imágenes de las tradicionales cabinas telefónicas británicas, los buzones de correo y autobuses de la ciudad de Londres. En contraste con el **verde** de las instalaciones del parque.



La Rapsodia en Rojo, según su creador está inspirada en "el momento cuando capturas el sol del verano en los ojos y, como en un abrir y cerrar, el mundo se disuelve en rojo". Una parte clave del proceso creativo de Nouvel, es la adopción de diferentes provenientes como la música, la literatura y el cine, lo cual puede verse reflejado en *Rapsodia en Rojo*.



La propuesta de Nouvel basada en volúmenes puros de geometría simple, de un color rojo a máxima saturación, su densidad cambia desde los espacios interiores hasta el exterior.

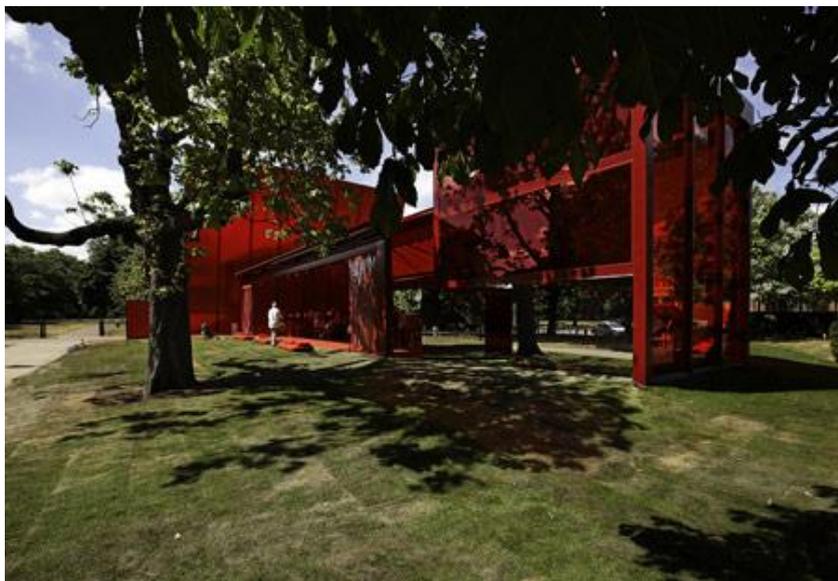


Este Pabellón se expresa a través de morfológicas tensionadas, grandes toldos retráctiles y una lámina independiente que asciende 12m por encima del césped, con una inclinación que perceptivamente desafía la gravedad. Estructuras de vidrio, policarbonato y tejidos crean un sistema versátil de espacios interiores y exteriores.

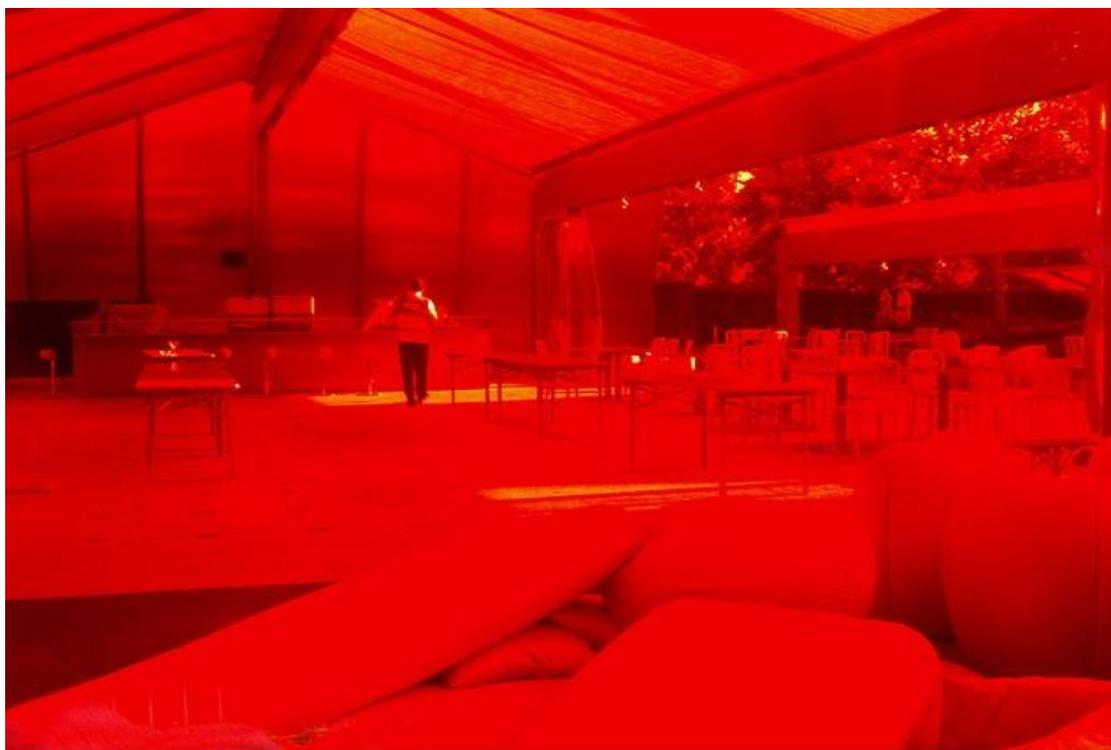


El espacio está planteado a partir de una fuerte relación interior-externo, por la cual Jean Nouvel abre su contenedora estructura y crea una raja virtual a través de toldos y lonas, de modo que la cubierta quede invisible y se pueda apreciar libremente el contexto natural. Es aquí es donde se ve reflejado el concepto de opuestos verde (natural) y rojo sanguíneo (artificial).

Esta actitud de operar con polos de significación opuesta (rojo-verde; abierto-cerrado; natural-artificial) se concreta en la respuesta morfológica (geométrico, articulado, tensionado) opuesta a la organicidad de la naturaleza que lo circunda.



A nivel funcional, el pabellón ofrece espacios de entretenimiento, con juegos de ping-pong, mesa con tableros rojos y verdes, a lo que se sumaría el equipamiento con hamacas y butacas que permiten tanto el juego como el descanso y la reflexión.

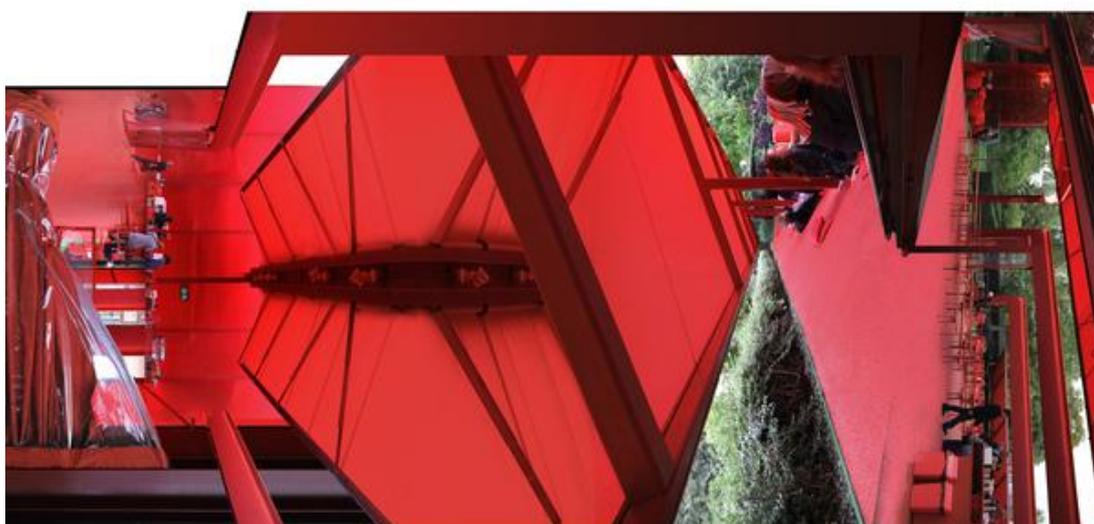
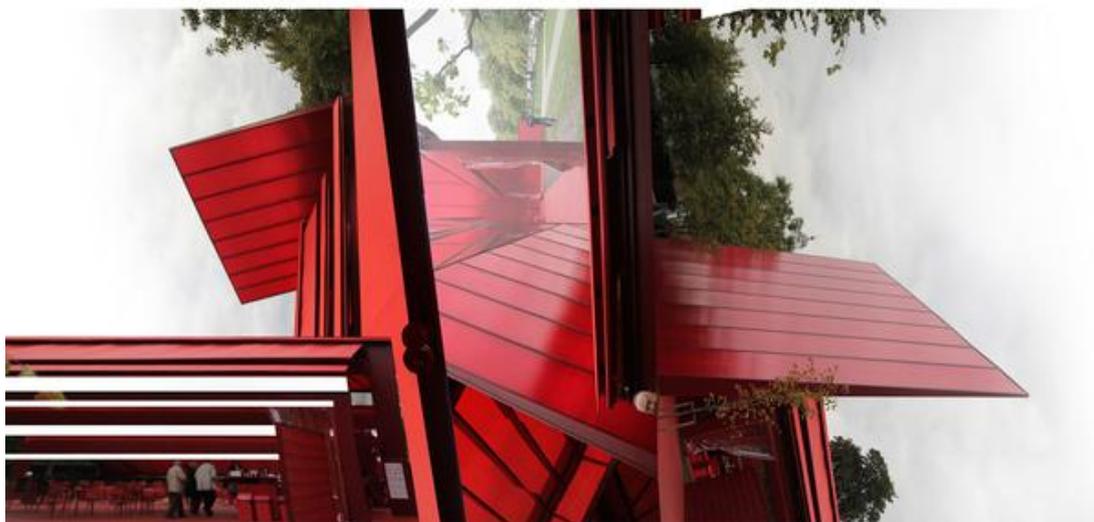


Interior del Pabellón. Serpentine Gallery Jean Nouvel, Londres 2010

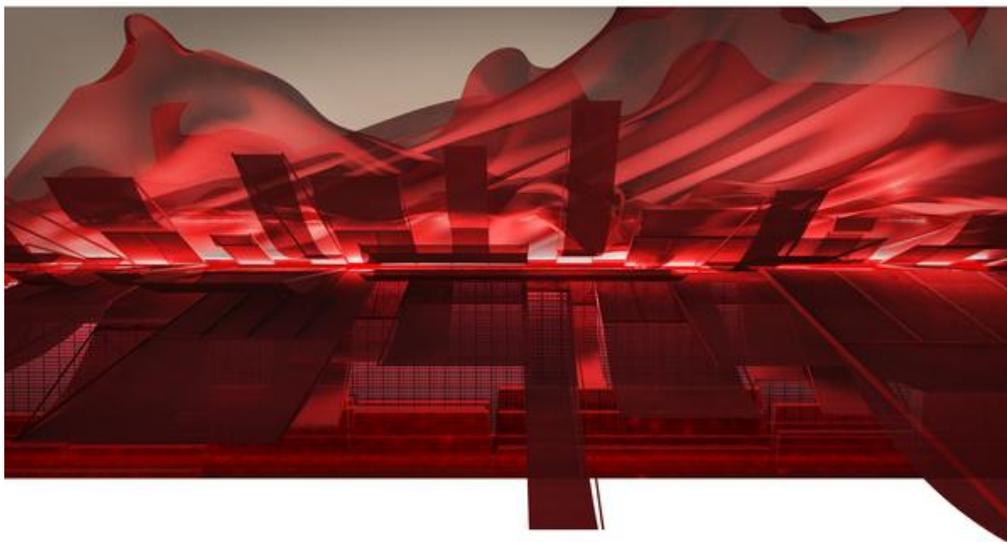
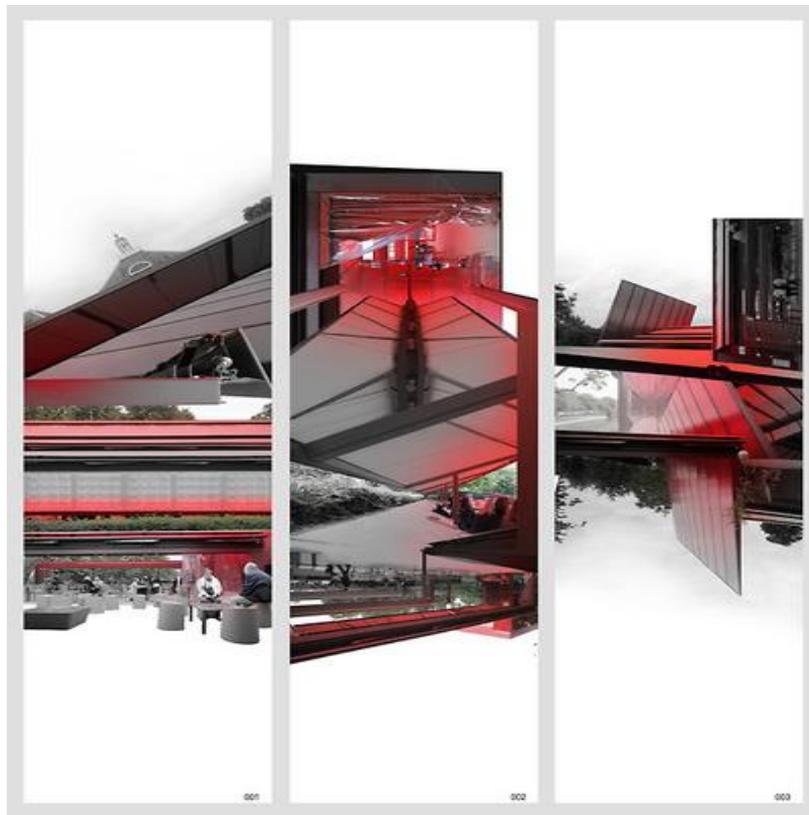
INTERVENCION

THE SERPENTINE MYTH

El arquitecto Paul Nicholls, fundador de la compañía de cine, animación, diseño y arquitectura sintética llamada Fabrica Quince, ha desarrollado un proyecto a corto rodaje basado en este Pabellón. El corto se basó en la presentación de los espacios, y utilizó la herramienta del collage y la representación en 3d en movimiento para obtener diferentes perspectivas, direccionalidades, fugas y percepciones del espacio, expresando las sensaciones que los visitantes tienen cuando recorren esta obra. El proyecto abstrae los espacios a través del uso de los primeros planos, el color y dimensiones diversas.



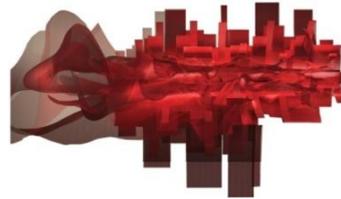
Una muestra de esta experiencia es este conjunto de 3 collages que forman un tríptico y donde se exploran múltiples situaciones de perspectiva alrededor del pabellón que abstraen y cambian la percepción de los espectadores con respecto a estos espacios pabellonarios.



Ilustraciones gráficas inspiradas por el Pabellón Serpentine Gallery Jean Nouvel, Londres 2010

SENSACION Y PERCEPCION

- *SENTIDOS EXTRA PERCEPTIVOS
Y ENDO PERCEPTIVOS*



Los sentidos están constantemente afectados por las variaciones que se producen entre este pabellón y el entorno, así como los cambios medioambientales que sufre el parque.

En cuanto a la percepción **visual** es de un alto impacto, provocado por las tensiones de ángulos muy agudos. Es una visualización que se puede calificar de sanguínea y transformadora. El grado de percepción visual se destaca por: opuestos, camuflaje, reflejo, inestabilidad y dinamismo. La vista al Pabellón, desde lo perceptivo, expresa el encandilamiento por el sol de verano. Por otro lado, los limitantes laterales se encuentran abiertos, esto hace que penetren los sonidos del entorno natural. Con referencia al **tacto**, existen diversas texturas en todo el Pabellón. Hay limitantes con texturas porosas e iluminadas que dan sensación rugosa, mientras otros se presentan suaves y cálidos, como los vidrios reflectantes, tanto por su textura como por su color.



Serpentine Gallery Pabellón Jean Nouvel, Londres, 2010

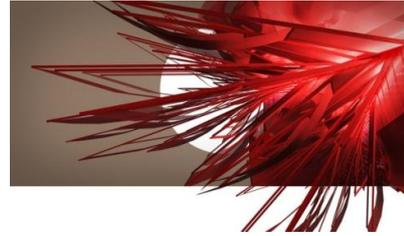
En cuanto a los sentidos **endo perceptivos** en el espacio del Pabellón, los Cenesésicos, se analizan en cuanto al concepto, propuesta e idea, influyendo en la sensopercepción del espectador que recorre el espacio, y los Cinestesicos referidos a la relación con los estímulos a través de los receptores que el Pabellón ofrece influyen en el equilibrio y estado de ánimo del visitante dentro del espacio diseñado.



Serpentine Gallery Pabellón, Jean Nouvel, Londres 2010.

SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS

- *ESPACIO*



La sensibilidad de los sentidos en el espacio se verifica por el impacto que crea Nouvel en cuanto a la forma y el color todo el Pabellón. Su propuesta morfológica crea sensaciones de inestabilidad y delineamiento. Su tinte unido a de las diversas texturas expresan una atmósfera contenedora y a su vez agresiva. Perceptivamente se lee de lejos como la carpa de un circo, por el intenso color y sus toldos y una vez que el visitante se aproxima e ingresa al espacio se encuentra en un mundo lleno de energía. Con toldos rojos en su cubierta y laterales acristalados del mismo color, siempre contrastando con el verde del césped del parque londinense, se comprueba la intención de generar una espacialidad dinámica y optimista.

Simultáneamente surge la intención de Nouvel diseñando un espacio que no perturbe al visitante, sino todo lo contrario que lo invite a una experiencia llena de sensaciones que despierten su asombro y curiosidad, *ante un espacio socialmente lúdico y permanentemente legible.*



Interior del Serpentine Gallery Pabellón, Jean Nouvel, Londres 2010.

PSICOLOGIA GESTALTICA



Desde la visión sensorperceptiva se verifican en el diseño del Pabellón de Jean Nouvel las Leyes Gestálticas, a saber:

- LEY DE CONTINUIDAD

La ley gestáltica a la cual subscribe este Pabellón de manera contundente es la de continuidad visual y sensitiva dada por su color uniforme utilizado a máxima saturación con lo que crea una envolvente virtual altamente llamativa.

- LEY DE SIMETRIA

Los planos que conforman la totalidad del Pabellón se articulan generando volumetrías que se ordenan según una simetría de orden euclidiano.

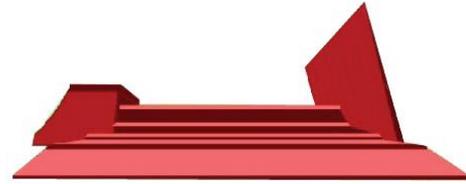
- LEY DE LA BUENA FORMA

El Pabellón es un ejemplo de esta ley por la contundencia de su expresión morfológica y por la sintaxis de dichas morfologías, sintaxis por opción formal, por relación interior-exterior y por proporción lleno-vacio, con el entorno circundante.



Serpentine Gallery Pabellón, Jean Nouvel, Londres 2010.

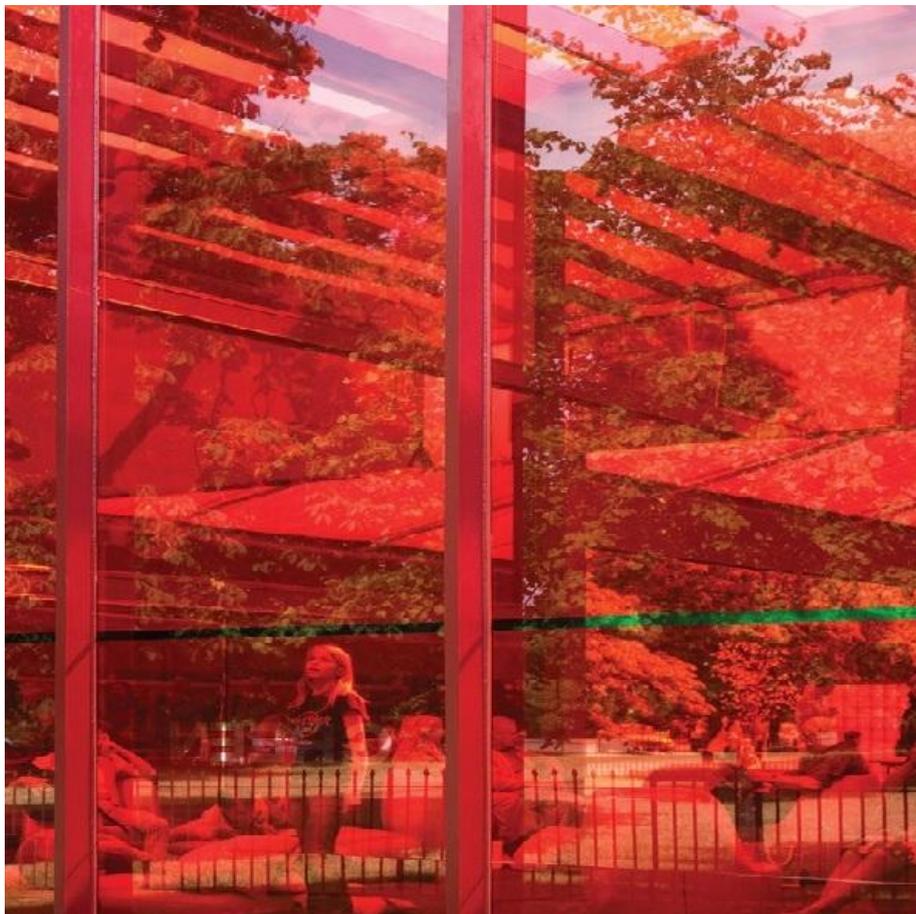
FENOMENOLOGIA DE LA PERCEPCION



“Es el estado espiritual el que establece la poética del espacio. Es un diseño para la duda, la exploración, el riesgo y un análisis crítico en cada fase de diseño, desde la organización general, hasta el detalle.” Jean Nouvel

- ACERCA DEL COLOR

Los fenómenos naturales son intervenidos por esta **sinfonía roja**, pues absolutamente todo está compuesto de este tinte; tanto en la estructura del pabellón como en los accesorios. Nouvel asocia el color con el mobiliario londinense en buses, buzones de correo y cabinas telefónicas, es decir, lleva la cultura de Londres a una expresión conceptual. El color crea una ambigüedad, primero por su contraste con la naturaleza del parque, y luego por su agresividad que se presenta con expresión de calidez. Se crea vivencia de estar en una dimensión en un lugar que jamás ha sido explorado por él. Estructura, equipamiento, accesorios, todo está ligado al oasis en rojo que ha propuesto Nouvel y esto crea una nueva percepción del afuera ya que el color construye una nueva realidad.



Vista al interior del Serpentine Gallery Pabellón, Jean Nouvel, Londres 2010.

- *LUZ/SOMBRA Y DURACION TEMPORAL*

La luz natural refleja la fachada reflectante del Pabellón, y se dibujan formas y luces con los árboles del parque. Mientras que la estructura vista desde el exterior se puede percibir el interior difuminado, sombras de los espectadores y mobiliario, en una gran escena perceptual.

- *PROPORCION Y ESCALA*

Esta desarrollado en una gran escala para acentuar su carácter agresivo, peligroso e intenso. La proporción hace que no pase desapercibido, invita al espectador a descubrir qué es aquella forma asimétrica y deconstructiva que tanto llama la atención visual. Los estímulos internos son altamente intensos.



REFLEXION



Este pabellón deja una marca en el espectador por su intensidad y originalidad, es un momento para el movimiento o la calma. Quiere que el visitante se relaje y a su vez verlo jugar en grupo, crea diversos espacios virtuales lúdicos, hace que el espectador interactúe entre el espacio y los demás espectadores, conocidos o no.

Las sensaciones y percepciones de este Pabellón se dan en el conjunto de los elementos: la morfología, el color, utilizando dos de los tintes complementarios (verde y rojo a máxima saturación) y espectador.

Jean Nouvel arquitecto y diseñador francés, observa la cultura londinense y crea un proceso creativo con ella, lo cual deja un momento a la reflexión. Francia e Inglaterra son dos culturas que en algún punto se relacionan, no como una unión ideológica ni cultural, pero quizá por su proximidad territorial y su deseo de liderazgo. Si los relacionamos metafóricamente *“No los une el amor, sino el espanto”*¹⁴ debido a que estuvieron enfrentados durante 116 años en la guerra de los 100 años, pero luego se aliaron para combatir juntos la primera y segunda Guerra Mundial, por esto se puede decir que en algún punto siempre están relacionados, por el amor o por el odio.



¹⁴ BORGES, Jorge Luis. Poema Buenos Aires(1899)

ANALISIS DE CASOS

SOU FUJIMOTO

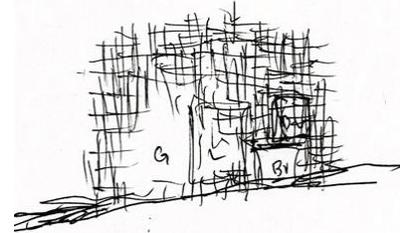
2013



ANALISIS DE CASOS

SERPENTINE GALLERY 2013 / SOU FUJIMOTO PAVILION *Kensington Gardens, del 8 de junio al 20 de octubre del 2013.*

AUTOR: Sou Fujimoto, (1971) arquitecto japonés graduado en la Universidad de Tokio. Fundó su propio estudio en Sou Fujimoto Architects en el año 2000.

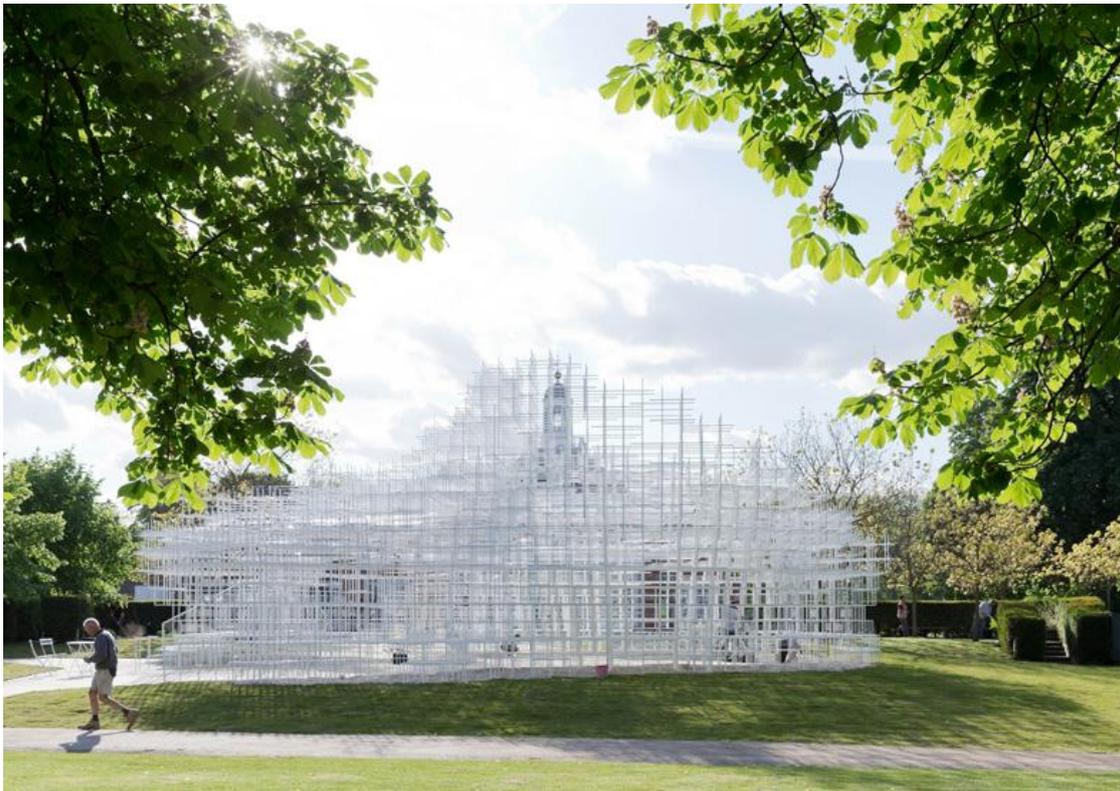


PRESENTACION - IDEA - PROPUESTA

“La búsqueda de los orígenes nunca trata del pasado. Siempre es una búsqueda de principios fundadores, motivada por el deseo de dar forma al futuro.” Sou Fujimoto

La inspiración para el diseño del pabellón se basó en el siguiente concepto: la geometría y las formas construidas con capacidad para fundirse entre lo natural y lo humano.

Dentro del contexto natural de los Jardines de Kensington, la vívida vegetación que rodea al terreno se mezcla con la geometría translúcida del pabellón que ha creado Sou Fujimoto para la Serpentine Gallery del año 2013. Un terreno que invita al receptor a explorar el lugar bajo nuevas y diversas maneras.

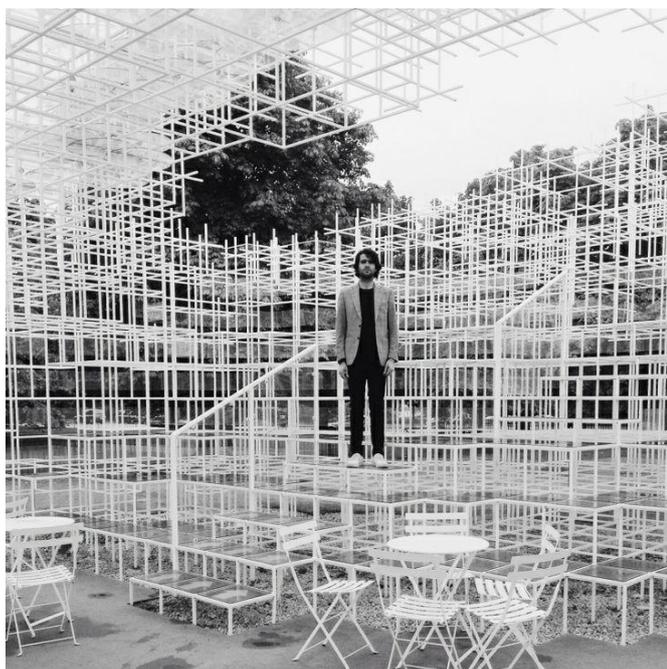


Se ha creado una nueva forma de medioambiente, donde lo natural y lo hecho por el hombre se funden. La fina y frágil **grilla** crea un fuerte sistema estructural que se puede expandir para convertirse en una gran forma de nube, combinando un estricto orden y a la vez, perceptivamente, suavidad y sutileza espacial.

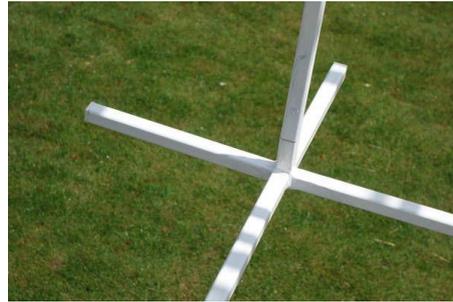
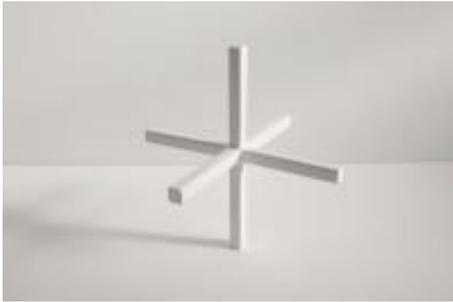
Fujimoto considera que las nubes cuentan con una sensible translucidez, es por esto (y desde este lugar conceptual) que crea una metáfora para el diseño de este espacio.



Morfológicamente estamos en presencia de un simple cubo, con un tamaño ajustado al cuerpo humano, que se repite para construir una forma que fluctúa entre lo orgánico y lo abstracto, creando una estructura con bordes ambiguos, que difumina los límites entre interior y exterior.



La propuesta para el pabellón de la Serpentine Gallery es una estructura generada con piezas tubulares metálicas que se extienden en las tres direcciones formando una malla inextricable de pequeños recintos cuadrados. Se ha creado así una atmósfera especial desde la representación del espacio geométrico euclidiano. El pabellón parte así de una racionalidad formal muy estricta que establece un orden geométrico insoslayable. Sin embargo, las caprichosas combinaciones y disposiciones del elemento básico (célula o motivo elemental) han dado lugar a una masa indefinida que ocupa el recinto de una manera informe y ambigua, que parece inmaterial.



La delicada estructura tridimensional, está compuesta de barras de acero que generan una forma irregular semi-transparente que permite a los visitantes seguir siendo parte del paisaje. La profundidad de la grilla en diferentes ubicaciones generará muros gruesos o delgados, pero con una sección transparente. La topografía de la grilla configura un espacio social flexible, donde los muros, planos de apoyo y cubierta están materializados por los mismos cubos de acero. De esta forma, la estructura orgánica del pabellón crea un terreno adaptable, invitando a los visitantes a crear su propia experiencia del edificio.



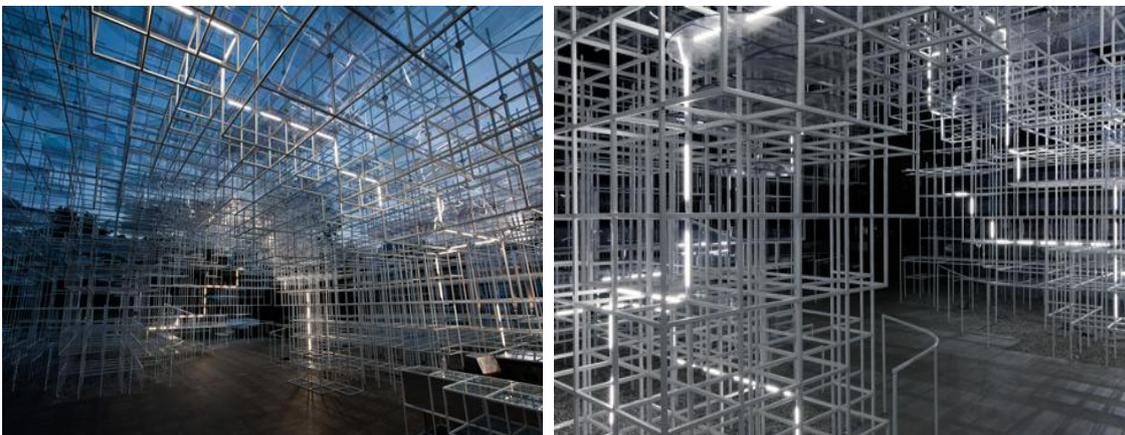
INTERVENCIÓN

El 26 de Junio el Pabellón fue intervenido por el estudio británico United Visual Artists. Dicha intervención, estaba destinada a evocar una tormenta eléctrica comparativamente abrumadora en su diseño, aportando nueva vida al espacio.

Para crear el efecto, se utilizaron tiras de LED encapsuladas en tubos de plástico transparentes las que se unieron a la red de acero del pabellón con imanes agregando a los efectos de iluminación ruidos estruendosos, creados por la combinación de zumbidos de las centrales eléctricas y sonidos sintetizados.

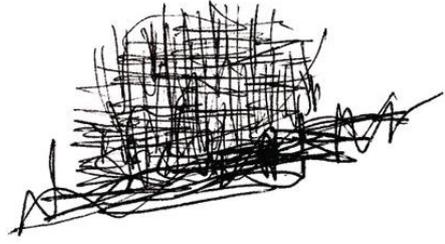


Esta instalación performática pretende hacer que la propuesta de Fujimoto despierte un nuevo **carácter y energía**, desde su interior. El visitante tiene la sensación de estar viviendo un fenómeno natural abrumador. La transformación de los rayos UVA tiene como objetivo captar la esencia de estar dentro de una tormenta eléctrica, explorando las similitudes entre: la electrónica digital y el mundo natural.



SENSACION Y PERCEPCION

- SENTIDOS EXTRA PERCEPTIVOS



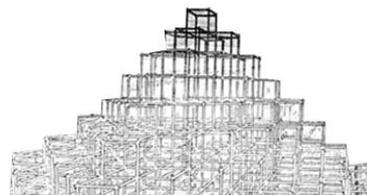
Los sentidos están constantemente afectados por las **variaciones** que se producen en el entorno, y por los cambios medioambientales que sufre el parque.

Los parámetros sensorperceptivos dentro de la experiencia **visual** se dan a través de múltiples y simultáneas sensaciones tales como: inestabilidad, dinamismo, confusión, liberación. El recorrido espacial se percibe como un laberinto infinito, el cual expresa la dualidad de llenos y vacíos. Se define visualmente como un fenómeno natural nacido para transformar. Un mundo relacionado con el contexto; contenedor y placentero. Un espacio calmo como una ligera bruma conlleva la intriga del descubrimiento y del constante movimiento. En cuanto al sentido **auditivo**, expone una acústica ligada al espacio y a sus espectadores. Por parte del **tacto**, por el carácter de su materialidad que ofrece texturas suaves y ligeras logra provocar en el espectador deseos de descubrir al tocar y explorar dichas texturas. Es un sinfín de sensaciones provenientes del reino háptico. En cuanto al **olfato**, este pabellón por su porosidad, se encuentra en una total comunión con los olores del verde que lo rodea.



SENSIBILIDAD DE LOS SENTIDOS

- *ESPACIO*



El receptor vive el espacio como una **niebla** que se levanta de las ondulaciones del entorno. Desde ciertos puntos de vista, la sensación del usuario será de la fusión existente con la estructura clásica de la Serpentine, con ellos mismos (como individuos participantes del fenómeno) **suspendidos en el espacio**.

La percepción del espacio está íntimamente relacionada con la secuencia **dinámica** de acciones; el **movimiento**, los desplazamientos horizontales y verticales a través del espacio y la creación de distintas **profundidades de campo**. La **densidad** de estos espacios varia, convirtiéndose en profundos, transparentes u opacos, dependiendo de la percepción del sujeto que lo vivencia y de la variación de sus puntos de observación. En virtud de ello el visitante se encuentra en presencia de un orden artificial que genera una red percibida como una nube orgánica.

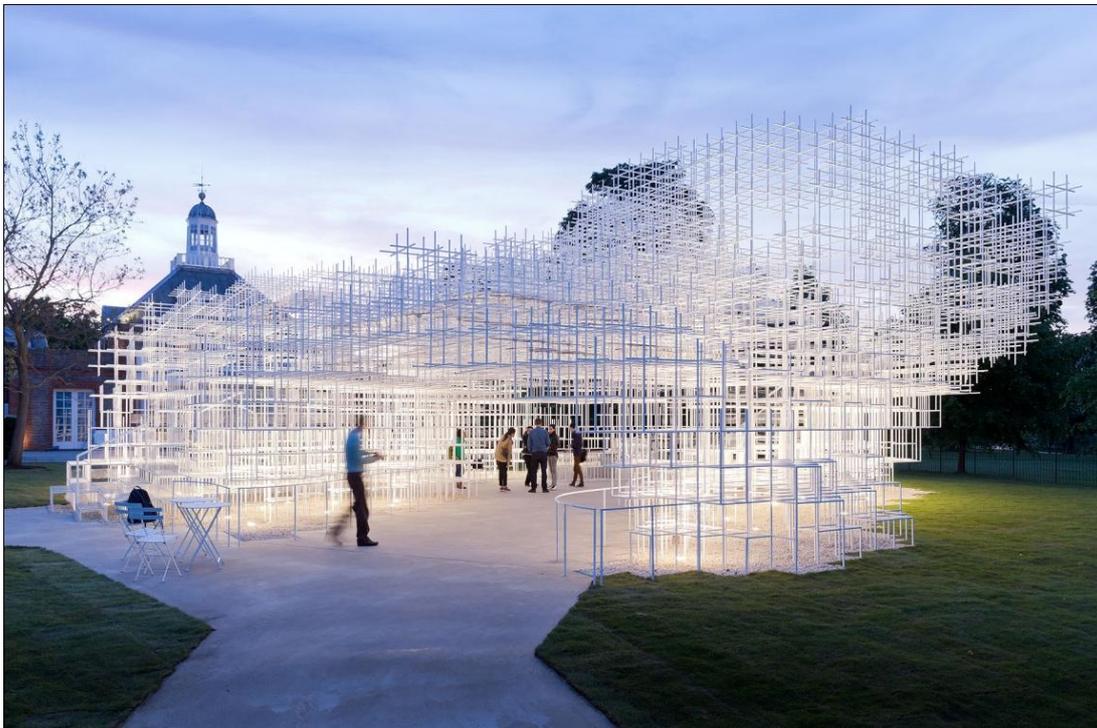
Existe una dualidad interior - exterior en el pabellón donde la parte interior se presenta como un espacio misterioso que se percibe (por parte del visitante) como un espacio vacío.



Serpentine Gallery Pabellón Sou Fujimoto, Londres, 2013

- *TIEMPO*

La percepción del Pabellón está ligada con la diversidad del tiempo medioambiental. A la luz del día, la iluminación natural penetra las áreas transparentes, iluminando la cubierta del pabellón, pero sin percibir la existencia de la misma, mientras que la estructura tubular de la grilla destella con su blanco tan puro como la nieve. Al esconderse el sol, una luz artificial tenue se funde en todo el espacio, que nace desde el solado hasta en el corazón del pabellón, donde aquella red se configura como un cálido sentimiento interior. En este momento la luz artificial metafóricamente alude a la natural y se comporta como un nuevo estructurante del espacio.

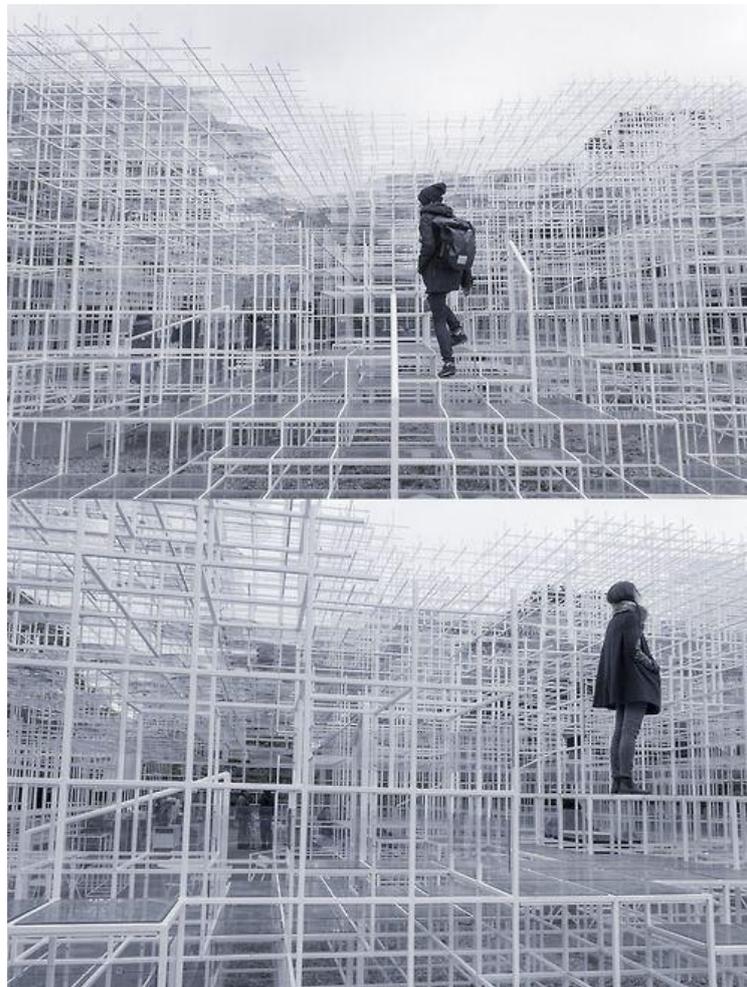


Serpentine Gallery Pabellón Sou Fujimoto, Londres, 2013.

PSICOLOGIA GESTALTICA

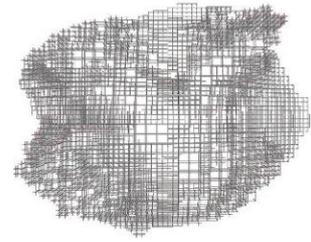
Desde la visión sensorperceptiva se verifican en el diseño del Pabellón tres de las Leyes Gestálticas, a saber:

- LEY DE CONTINUIDAD Cumple con las premisas de esta ley debido al encastre del modulo original multiplicado, formando un objeto casi escultórico, donde el individuo que lo recorre tiene una percepción visual de un espacio continuo, cuyos extremos se van desmaterializando.
- LEY DE SIMETRIA El modulo original es simétrico, por lo tanto se crea una geometría espacial y dinámica donde esta ley se verifica por traslación del motivo o módulo inicial.
- LEY DE LA BUENA FORMA La buena elección de los ensamblamientos modulares da como resultado final del espacio totalizado una percepción visual armoniosa y coherente. El concepto geométrico y las formas construidas semejan fundirse entre lo natural y lo humano.



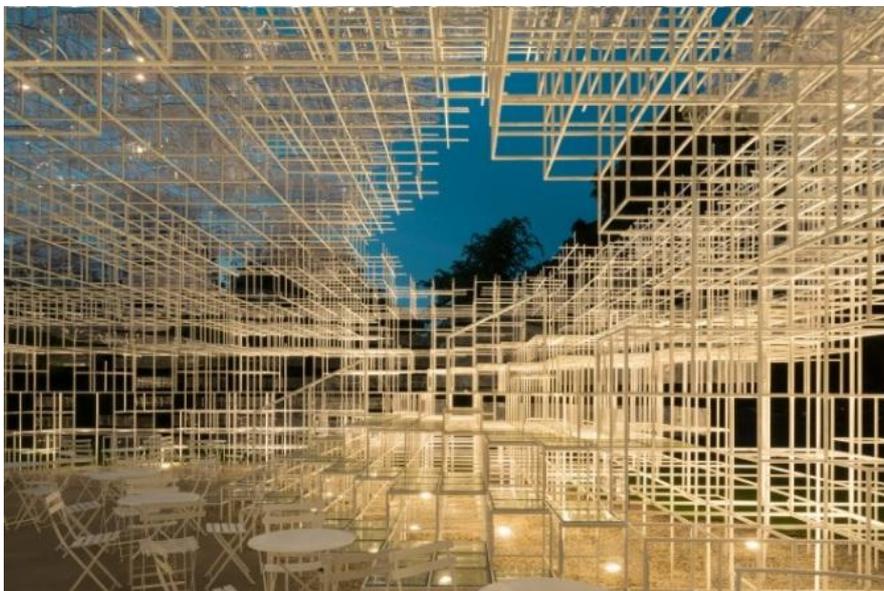
FENOMENOLOGIA DE LA PERCEPCION

- LUZ/SOMBRA Y DURACION TEMPORAL



La materialidad transparente deja fundir la luz natural durante el día; es una luz que podríamos definirla como cáustica, generada cuando los rayos de luz atraviesan y filtran el material, permitiendo que se perciban reflejos diversos. Esto crea un gran acercamiento a su entorno a la vez que la tenue luz que ordena el espacio estimula a las personas de manera subjetiva.

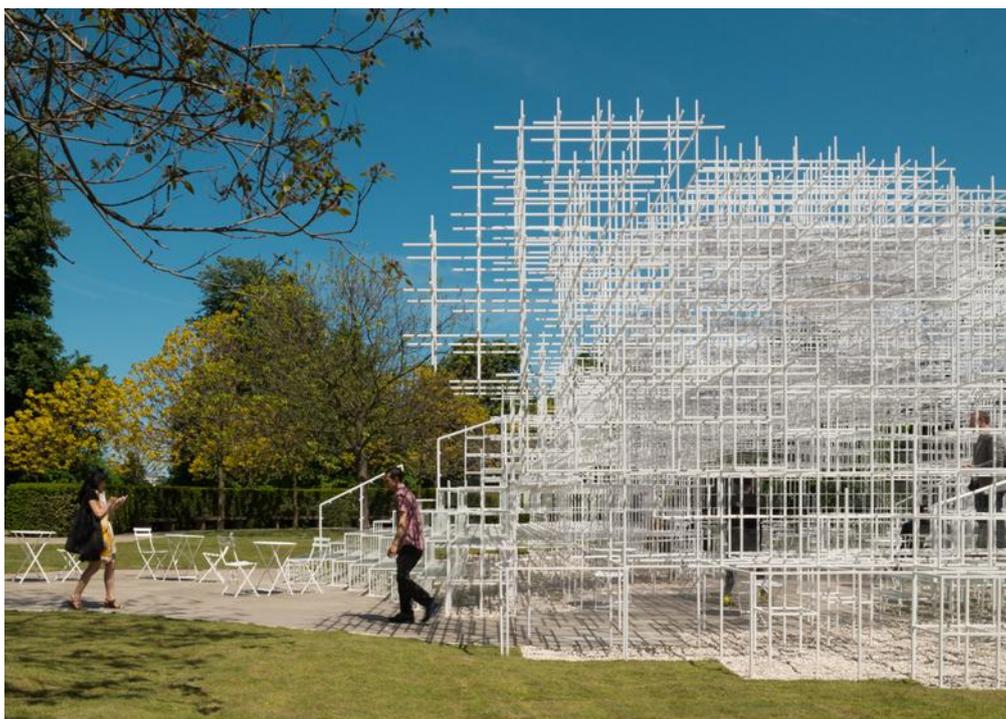
La ausencia y presencia de la luz incide directamente sobre los estados de ánimo, el confort dado por la luz se combina con las emociones del receptor, dando lugar a un espacio diseñado, construido y percibido desde la emotividad. Las estrategias empleadas para el uso de la luz permiten crear atmósferas contenedoras, misteriosas y de ensueño.



- *PROPORCION Y ESCALA*

Todo lo que existe en la naturaleza tiene células de diferentes escalas, lo que significa que su origen y su estructura son diferentes. En el caso de este Pabellón la escala se adecua al cuerpo humano permitiendo la convivencia dentro de un orden preestablecido que se expresa tanto lúdico como introspectivo.

La idea no es crear un edificio, sino crear un lugar, un jardín espiritual, sin límites concretos ni colores dominantes.



- CIRCUNSTANCIAS DEL LUGAR Y LA IDEA

El interés en la naturaleza se refleja en la forma en que las estructuras captan el espacio externo y en su imitación de los efectos de los fenómenos naturales.

En el pabellón de Fujimoto los fenómenos naturales constantemente sorprenden, tanto el viento, como el agua de la lluvia corriendo por la cubierta ofrecen experiencias singulares pues si bien el pabellón no cambia los cambios climáticos permiten la permanente mutación y la consiguiente sorpresa.



REFLEXIÓN SOBRE EL CASO ANALIZADO

Se trata de una propuesta espacial donde no se reconoce el límite entre interior exterior y donde, se logra una espacialidad donde se funden función, estructura y forma para generar nuevos comportamientos y sensaciones inimaginadas por el visitante. Las obras de la nueva generación de arquitectos japoneses son en general de un alto grado de abstracción conteniendo un mínimo de elementos compositivos posibles y donde se destaca la destreza tecnológica así como búsqueda de significación y expresiva. La propuesta resulta extremadamente sensorial y a la vez conceptualmente teórica.

Los experimentos de Fujimoto se dirigen hacia la recuperación de las interacciones humanas y el restablecimiento de las relaciones primitivas entre las personas y la naturaleza.

Volver a los comienzos, a la relación entre las personas y el espacio. El carácter de nube del Pabellón permite que los visitantes se comporten como realmente quieren, involucrándose en un mundo de sorpresa y esperanza.

Se intenta trascender la lógica binaria que rige lo público y lo privado, el interior y el exterior lo cual crea una ambigüedad, que se genera a través de los elementos que configuran este espacio. Las relaciones humanas dentro de ese interior difuso están abiertas hacia el exterior, con lo cual el receptor experimenta nuevas sensaciones con la eliminación de las fronteras que limitan interior y exterior.



REFLEXION FINAL



*“La belleza está en los ojos de quien mira (todo está solamente dentro de mí).”
Peter Zumthor*

Los pabellones analizados, son espacios a gran escala que rompen con la norma convencional y pierden su representación estricta para adquirir un significado más profundo, a través de la conciencia y la experimentación física, lo cual permitió investigar en estos espacios la experiencia sensorceptiva que la obra genera en el espectador.

En el Pabellón del estudio SANAA, se destaca la ligereza y su poética armonizante con el entorno. El vínculo sensorceptivo es creado a partir de aquellas situaciones que se dan dentro del mismo de manera experiencial por parte de los estímulos. Ello se logra a través de recursos expresivos generadores de **vacuidad, calma, movimiento**, reflejo (producido en la cubierta) y receptividad en relación a los cambios en tiempo y espacio.

En el caso del Pabellón de Sou Fujimoto, se encuentra un enfoque perceptivo y abstracto donde el vínculo sujeto-espacio interior se genera a través de estimulaciones sensorceptivas que permiten **deconstruir los límites reales** provocando nuevas visiones del espacio, rompiendo con paradigmas preestablecidos.

En la propuesta de Jean Nouvel, se destaca la idea de **impacto, drama y luz**. El arquitecto francés propone nuevas estructuras atmosféricas aplicando como dispositivos de diseño el color y la morfología. Por esto, el vínculo en el visitante con el espacio es dado por un mono cromatismo a máxima saturación y por la inclusión de elementos reflectantes, reflejantes y una morfología inestable. Esto hace que el visitante se sienta incluido dentro de un oasis fuera de nuestra dimensión.

Por último, en el análisis del Pabellón diseñado por Eliasson & Thorsen, se puede encontrar el estímulo sensorceptivo en: el **movimiento constante y la calma**. Dichos polos de significación opuesta dan como resultado múltiples posiciones y experiencias en el recorrido. Su misma morfología expresa tensión, quietud y movimiento. El visitante que vivencia la obra se siente dentro de una peonza en movimiento donde él es parte del juego espacial.

Los resultados de SANAA y Sou Fujimoto están meramente relacionados, si bien cada uno conlleva un concepto diferente, se puede inferir que la postura de estos arquitectos japoneses es la de generar experiencias sensorceptivas en los visitantes a partir de **ideologías culturales**. Quieren volver a lo esencial, a los orígenes del hombre, muestran su planteo en cuanto a relación interior-exterior, **público-privado**, en función de una estructura conectiva dentro de los limitantes, aunque éstos sean no-concretos, o sea: inferidos.

En cambio, el Pabellón de Jean Nouvel y el de Eliasson & Thorsen, están basados en la fuerte **expresión morfosintáctica** de la obra. La idea de Eliasson & Thorsen es crear movimiento fuera del Pabellón y como respuesta a ese concepto proponen una gran "costura" circulatoria envolvente de la masa donde, interiormente, se desarrollará el espacio de encuentro. En cambio Jean Nouvel propone acciones distributivas fuera del Pabellón.

Mientras que SANAA y Fujimoto se relacionan por una conceptualización de **sutileza efímera**, en los Pabellones de Jean Nouvel y Eliasson & Thorsen, ambos se relacionan por un fuerte compromiso morfológico y sintáctico.

El énfasis en el análisis de los sentidos Extraperceptivos y Endoperceptivos colaboró para diferenciar los múltiples estímulos a través de los receptores del visitante en cada una de las experiencias.

Los recursos fenomenológicos son indispensables para analizar los espacios interiores pabellonarios-expositivos, debido a que están en constante relación con el *medioambiente-espacio-espectador*. Las **reacciones fenoménicas** de color, luz, sombra, sonido, agua, crean percepciones y estímulos poéticos en el sujeto incluido en el espacio pabellonario.

Según textos de Merleau Ponty, éste habla acerca de lo invisible y el reverso de la invisibilidad (lo visible como ausencia).

No se puede hablar de un espacio visible, sin tener presente lo **ausente** y aquí se encuentra uno de los posibles puntos de partida de los Diseñadores a la hora de crear espacios expositivos, poniendo en mente aquella sensibilidad que proviene de los receptores, que ven más allá de lo consiente y quieren llegar a la esencia, a la búsqueda de pensamientos inconscientes. Estas experiencias exploran los espectros cromáticos, los fenómenos naturales, la luz, la sombra y los reflejos para hacerlos partícipes de la estructuración espacial interior. Estos efectos invaden los espacios y se concretan con estructuras que invitan a caminar sobre poniendo en juego las emociones a través de la investigación simultánea de los mundos de los fenómenos naturales y de la expresión de diseño, y acercando a ambos mundos al visitante.

Existe una inseparable conexión entre el *tiempo, el espacio y nosotros mismos*. Como describe Eliasson “*No intentamos retratar un momento en el tiempo, intentamos **ser** un momento en el **tiempo***”. Para entender, habitar y evaluar un espacio, es crucial reconocer su espacio temporal, el espacio no existe simplemente en un tiempo; el espacio es del tiempo y de la interacción con el visitante. El Diseño Interior permite crear momentos únicos, especiales que quedan marcados en la mente como un recuerdo, una sensación, una emoción.

La conexión con el entorno es cada vez más relevante en la mayoría de los Diseñadores contemporáneos, tomándola como punto de partida para su proceso proyectual, los Jardines de Kensington pertenecientes al Hyde Park, cada uno de los Pabellones allí emplazados y analizados en este trabajo están estrechamente relacionados con él, debido a que es un paseo de arte y un ícono de la Ciudad.

Las estructuras Sensorceptivas fueron estudiadas para analizar las acciones del espectador cuando recorre la envolvente. El Diseñador es consciente que todos somos diferentes y cada uno percibe algo distinto, es por esto que se hacen dinámicas e impactantes nuestras reacciones, como el reflejo distorsionado, el desequilibrio y movimiento con rampas, una estructura sin limitantes espaciales, o un aurea luminosa monocromática; estas construcciones envuelven al espectador en una atmósfera distinta.

Los espacios expositivos resultan un acto sublime de la imaginación poética, son un organismo vivo que siente y brilla a cada paso; son obras que crean situaciones especiales que alteran la **percepción** del espectador en relación al tiempo y a sí mismo los pabellones rompen con el concepto de los lugares tradicionales, el tiempo y las nociones de diseño.

Su estética conquista, fomenta emociones, el deleite, la voluptuosidad y la fantasía con el empleo de diferentes figuras geométricas, tomando como elemento fundamental lo que sentimos.

Según Peter Zumthor¹⁵ *“Hay algo dentro de nosotros que nos dice en ese preciso instante un montón de cosas; un entendimiento inmediato, un contacto inmediato, un rechazo inmediato.”* Las atmósferas de estos Pabellones hablan de una sensibilidad emocional, una percepción que funciona con una increíble velocidad.

¹⁵ Peter Zumthor (Basilea, 26 de abril de 1943) Arquitecto Suizo, ganador del premio Pritzker en 2009 y uno de los Arq. más importantes e influyentes del panorama actual.

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi familia, por el apoyo incondicional. Por ser mis compañeros en todos los aspectos de la vida. Sobre todo por ser el pilar fundamental en este camino que se cierra, para abrir otros nuevos.

A Santiago Coussio por estar siempre a mi lado; escuchar y comprender mis pensamientos e inquietudes. Principalmente por inspirarme y darme la fuerza que me motiva salir adelante.

A Jennifer Mellicovsky, por ser mi amiga y seguir juntas esta pasión.

A mis profesores y a mi tutora por nutrirme de conocimientos y enseñarme distintas disciplinas desde la postura innovadora, tecnológica y creativa.

Y principalmente a la **Universidad de Belgrano** por consolidar mi formación académica y brindarme la posibilidad de formarme como profesional y persona a través de los valores, esfuerzo, perseverancia y excelencia.

BIBLIOGRAFIA

- BACHELARD, Gastón. *La poétique de l'espace* Presses Universitaires de France, Paris. 1957. Version castellana: *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A. 1965
- BROWN, JF. *Sistemas de psicología: Fenomenología, Psicología de la Gestalt, Psicología del individuo*. Edit. Paidós
- CAÑAS, Dionisio (1984)- Brines, Francisco. Rodriguez, Claudio. Valente, José Ángel. *Poesía y Percepción*. Editorial Hiperón.
- Concept Olafur Eliasson.(2010). *Your chance encounter*. 21st Century Museum of Contemporary Art, Kanazawa.
- EL CROQUIS 155 SANAA (2008-2011) Revista Internacional de Arquitectura. Kazuyo Sejima / Ryue Nishizawa. Madrid.
- HERGENHAHN, B.R (2011). *Introducción a la historia de la psicología*. Editorial Cengage.
- HOLL, Steven (1994) *Cuestiones de percepción. Fenomenología de la Arquitectura*. Editorial GGmínima. Japón.
- JODIDIO, Philip.(2011) *Serpentine Gallert Pavilions*. Edit. Taschen. Alemania
- MARTIN GONZALEZ, Ángeles (2013) *Manual práctico de la psicoterapia Gestalt*. Editorial Desclée de Brouwer, S.A.
- MERLEAU PONTY, Maurice (1976). *Phénoménologie de la perception*, gallimard. Paris. Versión castellana: *Fenomenología de la Percepción*. Península, Barcelona, 2000.

- MERLEAU PONTY, Maurice. (1964) *Fenomenología y las ciencias del hombre*. Biblioteca NOVA de Psicología.
- SERRA, FLORENSA, Rafael; COCH ROURA, Helena (2001) *Arquitectura y energía natural* Editorial Alfaomega. Barcelona, España.
- ZUMTHOR, Peter. *Atmósferas*. (2003) *Entornos arquitectónicos – Las cosas a mi alrededor*. España

SITIOGRAFIA

- <http://iwan.com/>
- <http://snohetta.com/>
- <http://www.designboom.com/>
- <http://www.dezeen.com/>
- <http://www.fubiz.net/>
- <http://www.jeannouvel.com/>
- <http://www.sanaa.co.jp/>
- <http://www.serpentinegalleries.org/>
- <http://www.sou-fujimoto.net/>
- <http://www.ted.com/>
- <http://www.tokujin.com/>