



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesis de Belgrano

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera Licenciatura en Diseño de Interiores

EI ORDEN DEL CAOS
Génesis del diseño espacial

N° 907

Carolina Weisberg

Tutora: Arq. Laura Raffaglio

Departamento de Investigaciones
Fecha defensa de tesina: 11 de febrero de 2016

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>



EL ORDEN DEL CAOS

Génesis del diseño espacial

UNIVERSIDAD DE
Belgrano
BUENOS AIRES - ARGENTINA

Mátricula: 204 13370

Tutora: Arqta. Laura Raffaglio

Carolina Weisberg



Licenciatura en Diseño de Interiores

Indice

• Introducción	03
• Tema	04
• Objetivos	05
• Metodología	06
• Marco Teórico	
• El Caos	07 - 08
• El Orden	08 - 10
• La deconstrucción	11
• Los fractales	12
• Los objetos singulares	13
• La seducción y la provocación	14
• El Low Tech	15
• Análisis de casos - Estructura de análisis	16
• 11:11 Club - Uras X Dllecki Architects	17 - 23
• Pavilion 21 Mini Opera Space Coop Himmelb(l)au	24 - 29
• Birkbeck College, Film & Visual Centre Surface Architects	30 - 35
• City Sales Office - One Plus Partnership	36 - 41
• 4º Piso Hotel Puerta America Plasma Studio	42 - 47
• Conclusión Final	48
• Agradecimientos	49
• Bibliografía y Sitiografía	50

Según Freud, “La belleza no tiene una utilidad evidente, ni se manifiesta su necesidad cultural, y sin embargo la cultura no podría vivir sin ella.”

Cuando hablamos del innovar, muchas veces hay una ruptura con el factor de belleza. Ante estímulos nuevos el hombre busca en su memoria asociar con lo conocido, como diseñadores es necesario romper con las estructuras u organizaciones tradicionales. Generar estímulos perceptuales no convencionales, alejándose de lo habitual para enriquecer la cultura y la comprensión del mundo de diseño que nos rodea.

A lo largo de mi camino dentro de la Carrera de Diseño de Interiores mi interés siempre se mantuvo en generar espacios innovadores que tuvieran la capacidad de sorprender al individuo que los transitara. Transmitiendo sensaciones a través del diseño e irrumpiendo con propuestas contemporáneas, para esto elijo formarme constantemente en el pasado, en el presente y en lo que va a venir.

Cuando hablamos de nuevas tecnologías y diseños vanguardistas, el imaginario colectivo nos lleva a construcciones costosas y lujosas, cuando hoy en día, tenemos la posibilidad de realizar diseños de alta complejidad, con tecnologías simples y de menor costo.

Con esto busco aportar al cambio de paradigma que nos plantea hoy la actualidad, tener soluciones funcionales y estéticas con menor impacto ambiental y que logren un mayor interés cultural.

A su vez, la línea de pensamiento elegida, la del desconstruccionismo, permite tener una mirada mucho más flexible de los espacios, una visión que se adapta al hombre actual, permitiendo tener una movilidad de cambio constante si así se quisiera, de tal manera que el diseño nunca deje de sorprender al usuario.

En conclusión, lo que se busca profundizar en esta tesina es evidenciar el carácter expresivo, conceptual, ideológico, morfológico y tecnológico de una postura pensada para la contemporaneidad.

Partiendo desde la visión del usuario que transita los espacios interiores, podemos analizar y encontrar respuestas, que estímulos dejan huellas y permiten que los diseños perduren en nuestra memoria.

Entendiendo a la construcción espacial como una puesta en escena, en la cual se juega con profundidades, ritmos, escalas y factores emocionales. Cuando a un espacio se lo construye bajo nociones pictóricas (como lo pueden ser el dinamismo, las tensiones, los recorridos, etc.) se logra resultados desestabilizantes que permiten transportar al usuario física y mentalmente.

Mediante la línea de pensamiento del desconstruccionismo, podemos inclinarnos en dos ejes proyectuales antagónicos, la seducción y la provocación, dos factores que conjugados permiten atraer y seducir y a su vez romper con las reglas establecidas, sorprender. El hecho de mantener un caos cuyo orden no se asimila a lo conocido, genera que no haya secuencias y ritmos reconocibles, por lo tanto es un deslumbramiento constante para el que lo transite.

En conjunto a la línea de pensamiento elegida, se decide combinarla con la aplicación de elementos correspondientes a la metodología constructiva del Low Tech. El estudio de este tema servirá para desarrollar aspectos que se puedan aplicar en la vida profesional dentro del mundo global y con los recursos que tenemos a nuestro alcance en cualquier situación que se nos plantee, sin perjudicar la propuesta de diseño.

Ambos ejes permiten un enriquecimiento y concordancia con la evolución cultural, histórica, ambiental y tecnológica de la sociedad.

CONCEPTOS CLAVES: Caos ordenado - Tensión - Dinamismo - Desconstruccionismo
Provocación - Low Tech

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

OBJETIVOS GENERALES

- Conocer e investigar una línea de pensamiento para afirmarme en la vida profesional y profundizar en sus conceptos.
- Transferir el conocimiento adquirido a través del estudio de esta línea de pensamiento, a estudiantes y profesionales interesados en el diseño de interior de espacios, cuya morfología proviene de una entidad artística y desconstruccionista.
- Definir y buscar aplicaciones basadas en las altas y bajas tecnologías.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Profundizar en conceptos y estrategias del desconstruccionismo como un nuevo orden conceptualizable en la especialidad del diseño interior.
- Investigar el caos como proceso aleatorio generador de un orden propio dentro de la transformación espacial.
- Analizar e identificar casos de espacios interiores en donde se apliquen los conceptos de un caos ordenado, una inestabilidad y dinamismo singular.
- Analizar propuestas desconstruccionistas en donde la estética global este basada en el High Tech pero su médula constructiva sea mediante el Low Tech.

Metodología

Como estructura metodológica se plantean los siguientes pasos:

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

Para el desarrollo de este trabajo de investigación se consideró necesario abordar en una primera instancia, el análisis de ejemplos de Diseño de Interior y Arquitectura que en sí mismos proponen una postura de ruptura en el paradigma actual y que se asimilan a los conceptos utilizados en el proyecto de la mediateca.(2015)

Dicho abordaje permitirá arribar a conclusiones que son finalmente el objetivo de este trabajo. Pudiendo así construir cierto conocimiento acerca de una mirada basada en el desconstruccionismo dentro del Diseño de Interiores.

Marco teórico

El marco teórico comprende un conjunto de criterios e informaciones interdisciplinarias que permiten construir un enfoque de análisis y comprensión en base a un tema a abordar.

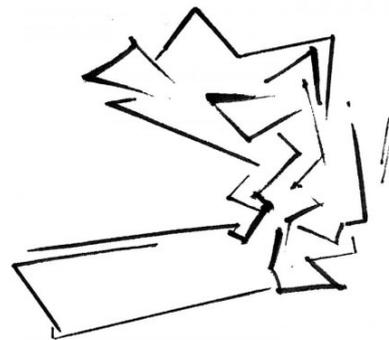
El enfoque que se busca abordar esta dirigido a indagar acerca de la esencia caótica y artística dentro de los espacios interiores, así como también en como estos lugares desconstructivos influyen en la percepción del sujeto que los recorre.

Para ello se estructura un marco teórico basado en la teoría fractal de Benoit Mandelbrot, la teoría del caos de Stephen Hawking, la mirada singular arquitectural y filosófica de Jean Baudrillard y Jean Nouvel que se articula con la postura contemporánea y sociológica de Zygmunt Bauman.

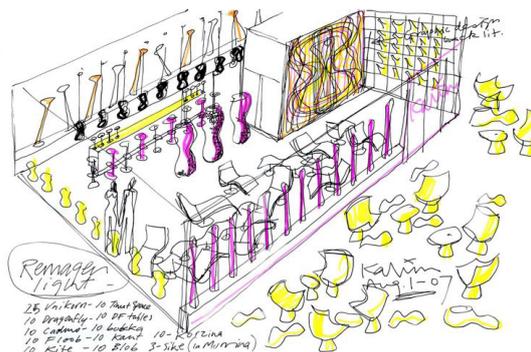
EL CAOS

La *Teoría del Caos*¹ es un eslabonamiento de modelos teóricos, formulaciones matemáticas y técnicas experimentales cuyo objeto de estudio es el comportamiento de fenómenos inestables, atemporales, no lineales, impredecibles a largo plazo, característicos del mundo. La propiedad de los sistemas caóticos o inestables radica en que durante su funcionamiento éstos nunca vuelven a establecerse en sus configuraciones originales, luego de experimentar turbulencias en su desarrollo, originando múltiples, azarosos y posibles comportamientos que se bifurcan, dando entrada a la complejidad; al contrario de los sistemas estables, que luego de experimentar turbulencia, regresan a su configuración de origen.

Cuando esta teoría la aplicamos al desarrollo espacial descubrimos al Caos como generador de vida, de estructura y de sentido de orden. Un complemento cuya naturaleza es la del desplazamiento en forma indiscreta e impredecible.



Boceto del Westside Bruennen, Daniel Libeskind



Boceto del NHow Bar, Karim Rashid

¹ Hawking, Sthepen. (1998). "Historia del tiempo. Del Big Bang a los agujeros negros." Alianza. Madrid

La simultaneidad, el dinamismo, el azar, la no linealidad son todos conceptos que conforman el motor de un orden complejo, un caos que se reconoce como sistema de ordenamiento.

La tradición de Occidente asoció al Caos con lo carente de forma y definición, de rol y orden: lo que existía previamente a lo diferenciado o definido en su distinción respecto de alguna otredad: lo potencial. La mitología griega discurre que posteriormente a la aparición del Caos, el arriba -el Cielo- y Gaia -la Tierra- se juntaron, y con la intervención de la lluvia y lo seco, el frío y el calor, surgieron combinaciones de diversa proporción, generando los componentes de la totalidad universal. El Caos fue considerado aquello que existía antes de que el mundo existiera: el Caos de cuya esencia nace el orden .

Mediante esta dinámica en la cual el Caos hace al orden es donde se encuentra la línea de pensamiento del desconstruccionismo, en la generación de nuevos conceptos y técnicas que permitan desarrollar espacios que evolucionen en sí mismos, recintos atemporales que demuestren a quien los transita un imprevisto constante desde el campo visual y sensorial.

EL ORDEN

El término “orden” en el diseño puede abarcarse en diversos ámbitos y desde variados parámetros, partiendo desde los principios que conforman su esencia, como así también la percepción que se recibe del mismo por parte del hombre.

Al hablar de los conceptos que forman parte de este sistema de ordenamiento formal y racional, podemos remitirnos a dos puntos de inflexión en la historia, la primera escuela de diseño, la Bauhaus y la teoría Gestaltica. Dentro de lo que conforma a la mirada del orden, se encuentran teorías y fundamentos acerca de cómo la organización de los factores va a influir en la percepción que el sujeto obtenga del mismo.

En lo que respecta al orden dentro de la mirada del desconstruccionismo, se debe partir desde la no-racionalidad ya que los conceptos que lo rodean suelen ser contrarios al imaginario colectivo de lo que la gran mayoría llama “orden”.

Se puede decir que se trata de una construcción intelectual que enlista conceptos abstractos de arreglos, secuencias y clasificaciones como un medio de ejercer cierto grado de control sobre el caos concreto.

Una forma de componer el diseño mediante estrategias que permiten generar el caos de una manera “ordenada”.

INGRAVIDEZ

Normalmente se comprende la ingravidez como el estado en el que un cuerpo que tiene un cierto peso, se contrarresta con otra fuerza o se mantiene en caída libre sin sentir los efectos de la atmósfera.

Cuando hablamos de ingravidez en términos de diseño, se toma el concepto convencional de la misma con el agregado de que el estado vertiginoso de la caída libre es traducido a un objeto o a un espacio, es decir, se traduce expresivamente en un diseño que presenta visualmente la sensación de ingravido.



Serpentine Gallery Pavillion, Sou Fujimoto

DESPLAZAMIENTO

El desplazamiento se refiere a un cambio de posición, el movimiento de un ente que cambia su posición relativa en el espacio. En la actualidad, cobran valor ideas de cambio de posición, de traslado o dislocación; desplazar trasciende la noción de movimiento y se convierte en un término mucho más amplio que abarca conceptos tanto geográficos como perceptivos. El usuario que recorre un espacio realizado bajo esta estrategia, transita la adrenalina y el dinamismo impuestos por el arquetipo de diseño.



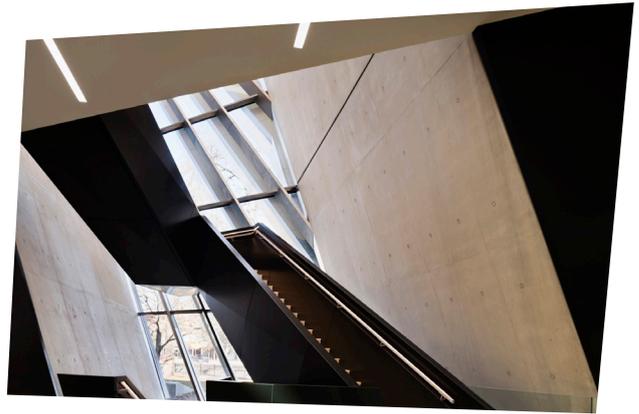
Starbucks Coffee, Kengo Kuma

“...naciones tales como la del desplazamiento, la de velocidad, la de memoria en relación con un recorrido impuesto o con un recorrido conocido, nos permiten componer un espacio arquitectónico, no solo a partir de aquello que se ve, sino a partir de aquello que se memoriza en una sucesión de secuencias que se encadenan sensitivamente.”²

² Nouvel, Jean en “Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía” Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean. 2001, Argentina.

INESTABILIDAD

La inestabilidad vista desde el punto de vista de diseño plantea situaciones tanto perturbadoras como placenteras para el espectador ya que no se puede deducir un eje, una posición o un punto fijo en su proyección, nada es estático, lo cual genera una situación de asombro, vertigo e incertidumbre constante.

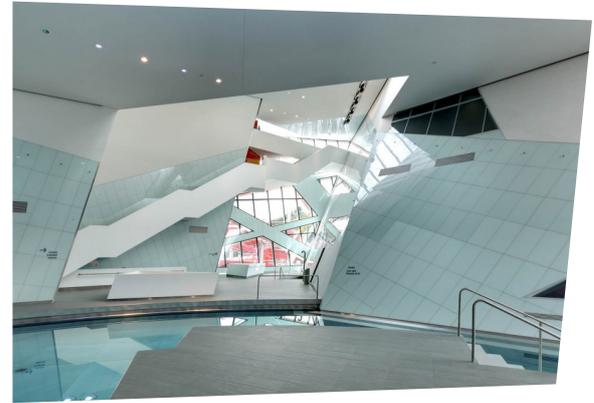


Broad Art Museum, Zaha Hadid

TENSIÓN

Se conoce como tensión a la fuerza que se somete a un cuerpo para modificar su eje de equilibrio, dotada de fuerza y dinamismo, atrae la atención del espectador.

Se puede decir que se produce mayor tensión en una composición cuya dirección no coincida con las líneas estructurales del campo visual, este concepto forma parte de la idea de ruptura de los componentes, los ejes se pierden y se da lugar a puntos tensionantes.



Westside Bruennnen, Daniel Libeskind

FRAGMENTACIÓN

Se define como fragmentación a la separación de un todo, o la pérdida de una unidad que es dividida en varias partes para darle un nuevo concepto, uno que permita combinarlas, redistribuirlas de manera que no pierda su significado inicial.

Este tipo de estrategia, utilizada tanto en el arte, como en el diseño y la arquitectura, permiten generar un plano de análisis en el proyecto al forzar al espectador a recomponer la pieza original que ha sido fragmentada.



Paragon GSS, Cyril Oropesa

LA DECONSTRUCCIÓN

La deconstrucción es un movimiento arquitectónico moderno que surge en la década de los ochenta en el siglo XX y que presenta similitudes con las vanguardias y el Constructivismo ruso de los años 1920. Cuando se habla de este movimiento, es inevitable nombrar al filósofo francés Jacques Derrida, ya que ha sido el que más ha contribuido a definirlo. El filósofo proponía liberar el signo arquitectónico de jerarquías que podrían estar limitando su real existencia.

Está englobado dentro de la Posmodernidad, y que convive en la actualidad con el Posmodernismo, el High-tech, la Nueva Arquitectura Orgánica o la Arquitectura Sostenible. Es rupturista en su apariencia, pero lleva en su esencia un soplo modernista de difícil definición.

Sus características principales son la falta de armonía, de continuidad y de simetría, huyendo significativamente de la geometría euclidiana (que utiliza el ángulo recto). Se trata de mostrar abiertamente las contradicciones, de prescindir de las leyes clásicas, de la proporción y la regularidad para dar lugar a la noción de “ruptura revolucionaria”, a un evento lúdico.

La deconstrucción en el diseño es sin duda una elaboración estética contradictoria, temporalmente ubicada en la posmodernidad, pero producto de la historia moderna, albergando en su intimidad la incertidumbre de los nuevos tiempos.

“La deconstrucción no es sólo - como su nombre parece indicar- la técnica de una construcción trastocada, puesto que es capaz de concebir, por sí misma, la idea de construcción. Se podría decir que no hay nada más arquitectónico y al mismo tiempo nada menos arquitectónico que la deconstrucción. Al destruir se pierde forma y fondo, al deconstruir se gana nuevas formas”³



Zaha Hadid + Suprematism

³ “La déconstruction de l’actualité” (Entrevista a Jacques Derrida). Paris, Octubre 1993.

LOS FRACTALES

Los fractales constituyen una manera de geometrizar el caos de la naturaleza, de iluminar el desorden, midiéndolo, representándolo y domesticándolo. En el último cuarto del siglo XX se presentó la posibilidad de conciliar lo caótico y orgánico con lo ordenado y geométrico. Para configurar las geometrías fractales, el ingeniero y matemático Benoît

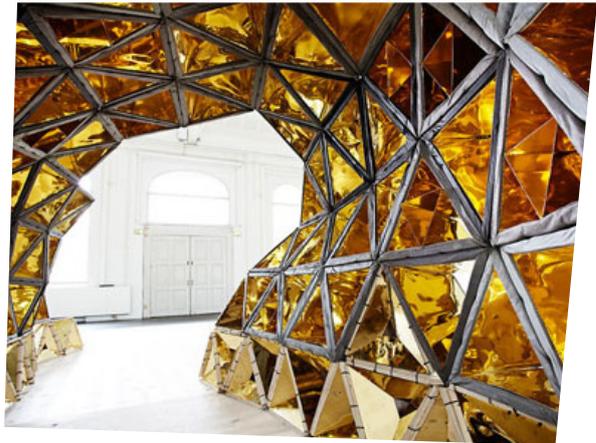
Mandelbrot, autor de *“La geometría fractal de la naturaleza”*, afirmaba que un fractal es un objeto geométrico cuya estructura básica se repite en diferentes escalas, son figuras que combinan irregularidad y estructura.

Muchas manifestaciones de las artes contemporáneas que se basan en flujos y movimientos tienen que ver con formas complejas y asimétricas, con la iteración de gestos.

El término fractal nace a partir del adjetivo latino *fractus*. El verbo correspondiente es *frangere* que significa «romper en pedazos». Además de «fragmentado» (como en fracción) *fractus* signifique también «irregular», confluyendo ambos significados en el término *fragmento*.

En cuanto a su composición geométrica, podemos decir que el fractal es una figura compuesta por varias partes, y que es útil para describir el comportamiento del caos natural como el crecimiento de los cristales, las formaciones rocosas y los movimientos fluidos. Son figuras no-uniformes autosemejantes que se repiten por rotación, traslación y cambio de escala, generando formas naturales y dinámicas. Los objetos fractales son así entes con capacidad de auto-reproducción en lo infinitamente grande y en lo infinitamente pequeño.

El fractal puede funcionar como una representación gráfica del caos debido a su forma de componer en el espacio y las operatorias que lo involucran, es gracias a la concepción de las leyes de Geometría Fractal que podemos deducir Orden dentro del Caos.



Copenhagen Distortion Pavilion

LOS OBJETOS SINGULARES

Al hablar de construcción espacial, se debe plantear la generación de puestas en escena con cada sector de la obra, jugando con la profundidad de campo, la escala y el ritmo en el terreno para lograr tomar conciencia del espacio que nos rodea. Cuando un espacio esta construido bajo la concepción cinéfila de la imagen y se tienen en cuenta nociones pictóricas de los ambientes, como lo son el dinamismo, los recorridos, los contrastes, los estados anímicos, etc. se logran resultados en los que se desestabiliza al usuario generando no solo un espacio físico si no uno mental.

Es desde ese estado mental que se plantean los objetos singulares, es a partir de involucrar los aspectos expresivos y perceptuales que el usuario comenzará a ver mas allá de lo estético y constructivo.

Se habla del poder de seducción de estos objetos, la generación de lugares y no-lugares que expresan la esencia de los espacios y la singularidad de los mismos.

En la contemporaneidad la mirada no esta mas puesta en el mecanismo o en la crudeza del material, sino en que el resultado visible comunique y genere en el espectador una interrogación, que deje una incógnita tanto en lo expresivo como en la parte analítica del objeto, ¿Cuál es el sistema complejo que se esconde atrás de la simpleza?

Se puede decir que en el arte, el diseño y la arquitectura hay una búsqueda del limite y un placer de la destrucción, programar los espacios en diferentes tiempos y de manera que su juego sea efímero, que descompongan su estructura para vivir en constante renovación manteniendo así su status singular.

Es dentro de esa línea que en la deconstrucción se hayan numerosos arquetipos singulares, dentro de lo opuesto a lo neutro, a lo global; surgen de lo irrepetible, lo indestructible, lo que guarda un secreto, lo que seduce aun siendo feo. Se puede amar o se puede odiar, pero es siempre ineludible.

“La arquitectura no debe limitarse a comunicar a un ser humano la existencia de un mero objeto. La arquitectura es una percepción, y también algo que posee una dimensión intelectual. Es una forma de comunicar algo más allá de la realidad física con la que está construida.”⁴



Serpentine Gallery, Jean Nouvel

⁴ Libeskind, Daniel. Entrevista en el periódico *The New York Times*, 2010

LA SEDUCCION Y LA PROVOCACIÓN

Seducción versus Provocación, dos inclinaciones proyectuales. Una, la seducción, tomada como un efecto de armonía con el entorno, un secreto oculto en los alrededores que llama la atención; la otra, la provocación, se hace visible rompiendo con lo establecido y planteando un juego nuevo. Este espacio de seducción, este espacio virtual de ilusión esta fundado sobre estrategias precisas, y sobre estrategias que son a menudo de desvío, el desplazamiento, la velocidad, la memoria en relación a un recorrido. Se encuentran en los limites que son del orden de la percepción, de la evacuación de lo visible.



Fun Factory, Karim Rashid

Por el contrario, la provocación busca hacerse visible por la contradicción, por el escándalo o el desafío, busca hacer presente cualquier cosa que quizá debería guardar su secreto, es un acontecimiento ininteligible.

En la línea del desconstruccionismo, el juego entre la seducción y la provocación es constante, es un hilo fino en búsqueda de otra dimensión, que no es mas de las apariencias y la de una estrategia de las apariencias, sino la de una exigencia centrada en un conocimiento analítico, profundo, del objeto y del mundo, pero que en cierta forma pone fin a la relación sensible. Es en la contradicción de lo bello que encontramos a esta línea de pensamiento, dentro de su estética agresiva o invasiva es donde la provocación gana a la seducción, pero a su vez le da paso para participar. Es necesario encontrar una dosificación entre aquello que controlamos y lo que provocamos.

Esta interpretación en la manera de proyectar, permite abrir una nueva puerta al espectador ya que no va a ser solo por lo meramente estético que se vea atraído por un espacio, si no que el plano intelectual y el de la contrariedad también van a verse involucrados.

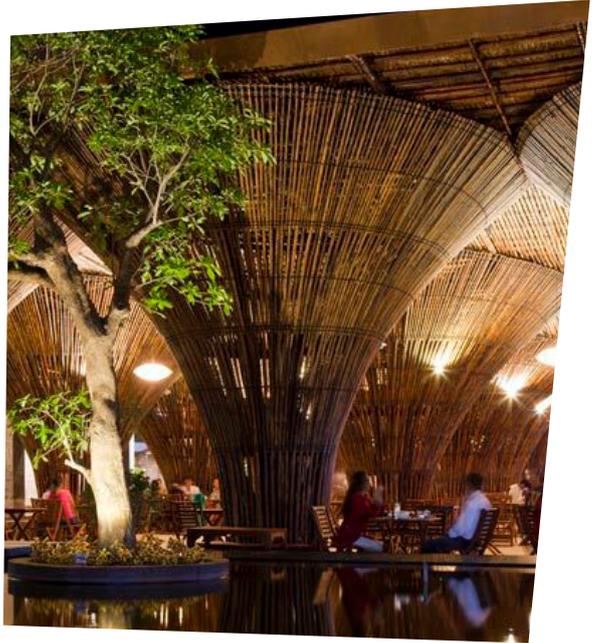
“La arquitectura que recordamos es aquella que no da consuelo ni nos conforta instantáneamente”⁵

⁵ Eisenman, Peter. “Palabra de arquitecto”, Laura S. Dushkes. 2015

LOW TECH

Las construcciones Low Tech tienen sus orígenes en las tecnologías y estilos constructivos del medioevo, se las puede incorporar dentro de la conceptualización general del desarrollo ecológico. La sustentabilidad del hábitat se relaciona con los efectos de la construcción sobre el medio ambiente en todas las etapas del desarrollo, uso y reciclado de los materiales de la construcción que lo constituyen, siendo estas las bases de este tipo de construcciones.

Se considera construcción “Low Tech” a aquella que está relacionada con materiales y soluciones constructivas cercanas, adecuadas a las realidades de los territorios e, incluso, fácilmente realizables con pocos medios.



Kontum Indochine Cafe, Trong Nghia Architects

Los principios de este tipo de construcción se basan en:

- La utilización de recursos materiales de origen local
- La adopción de tecnología que se adapte a los recursos locales disponibles
- La facilidad de reproducción de la técnica constructiva empleada
- Conocimientos accesibles alejados de tecnicismos abstractos
- Simbiosis y colaboración con otros sistemas

Se trata de un movimiento complejo, ya que implica investigación e innovación para poder adaptar las prestaciones de los materiales y comprobar sus cualidades en lo referente a las exigencias de las normativas: resistencia al fuego, capacidad mecánica, por mencionar alguna.

La arquitectura conocida como Low Tech reivindica, precisamente, una revisión de las técnicas y materiales constructivos del pasado con el objetivo de que la edificación del futuro, mantenga la eficiencia actual y tenga presente, a su vez, el impacto ambiental derivado de la actividad.

Una posible aproximación puede ser diseñar digitalmente geometrías basadas en elementos morfológicamente simples, pero relacionados de manera compleja, generando diseños High Tech con soluciones constructivas accesibles en cualquier rincón del mundo. Esta estrategia posibilita complementar el uso de tecnología en el diseño con procesos de fabricación Low Tech permitiendo así integrar los materiales y conocimientos locales para generar soluciones innovadoras y económicamente factibles. ¿Por qué no pensar en diseños que puedan ser construidos por cualquier persona con conocimientos básicos de construcción y herramientas cotidianas como martillos o serruchos?

Análisis de casos

11-11 Club - Uras X Dilecki Architects. 2010



Pavilion 21 MINI Opera Space - Coop Himmelblau. 2010



Birkbeck College, Film & Visual Centre - Surface Architects. 2007



City Sales Office - One Plus Partnership. 2012



4° piso Hotel Puerta America - Plasma Studio. 2005



ESTRUCTURA DE ANÁLISIS

Como estructura de análisis se plantean los siguientes parámetros:

- Concepto: En este punto se analizará la idea rectora del caso
- Estrategia: En este punto se analizarán las características de orden desarrolladas en el marco teórico.
- Transformación espacial: En este punto se analizarán los aspectos perceptivos del caos y el orden en el espacio.
- Mirada del arte: En este punto se analizará la obra desde su singularidad.
- Materialidad y técnica: En este punto se analizará la materialidad y la técnica implementada en el desarrollo de la obra, como así, si forma parte o no de la construcción Low Tech.
- Conclusión: Aquí se verificarán las cualidades expuestas dentro del marco teórico.

11:11 Club

Istanbul, 2010

Superficie: 300m²

Uso: Local Comercial

AUTORES: Uras X Dilecki Architects

El conjunto de arquitectos turcos liderado por Durmus Dilecki y Emir Uras se especializa en hotelería y viviendas. Tienen un abordaje contemporáneo y la mirada puesta en los eco proyectos y la sustentabilidad en la arquitectura.

CONCEPTO

11:11 es un bar diseñado bajo el concepto de un espacio infinito. Los paneles triangulares que toman diferentes materialidades dentro del espacio, generan profundidad en el ambiente que sumada a los reflejos y la idónea puesta lumínica permiten abstraerse de los límites impuestos físicamente creando una especie de caverna envolvente.

Se propone un bar con connotaciones High Tech, con una fuerte apuesta en el aspecto lumínico, que se ve reflejada de forma fundante, al ver como los elementos levitan en la superficie formando parte del conjunto estético y en como ofrecen una cuota de dramatismo al clima del bar al cambiar la temperatura de color.



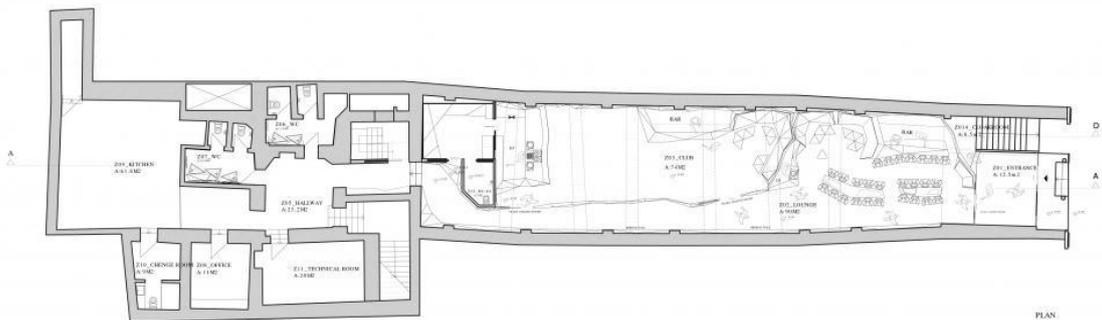
ESTRATEGIA

INGRAVIDEZ

En este proyecto la ingravidez se vivencia como parte del concepto de caverna. Es a partir de los módulos triangulares que cuelgan tanto de los muros como del cieloraso, simulando la presencia de estalactitas en una cueva, sumado al mobiliario que acompaña la estética elegida, donde se puede percibir el concepto de ingravidez por medio de la yuxtaposición de elementos.

DESPLAZAMIENTO

Se puede hablar de desplazamiento en esta obra, al observar como al tratarse de una misma tipología de forma que se multiplica y se conecta a lo largo del espacio, generando en el espectador una traslación inconsciente hacia el recorrido planteado inicialmente por los diseñadores.



INESTABILIDAD

En el bar 11:11 se percibe cierta inestabilidad dada por multiplicidad de elementos que componen al conjunto espacial, puesto que los mismos están interactuando en un desequilibrio fluctuante e inconstante. La modulación de los triángulos que confeccionan la figura total, permite a través del cambio de materialidad, la utilización de espejos que duplican esta onda expansiva.

TENSIÓN

La tensión se hace presente en cada una de las facetas de este diseño, gracias a sus ángulos agudos y su figura de composición principal, el triángulo.

En este diseño el eje de composición pasa a un segundo plano, ya que hay una ruptura en los puntos constitutivos de la forma, para dar lugar a una tensión inminente.

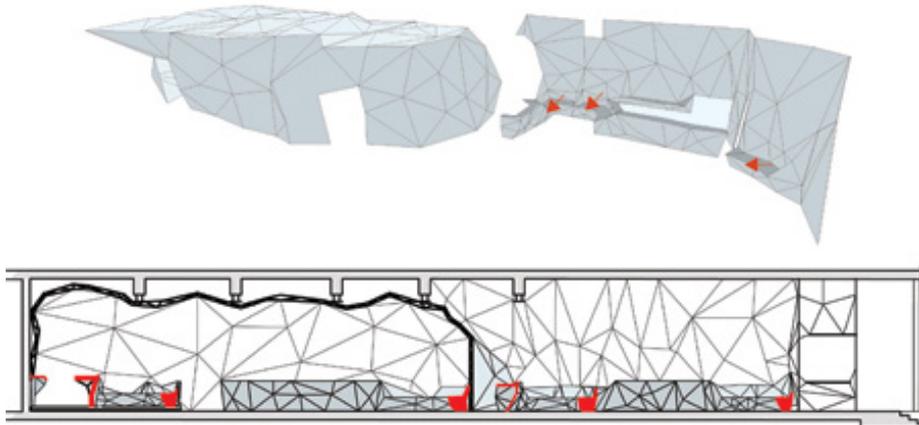
FRAGMENTACIÓN

En este proyecto la fragmentación es un eje fundante de la idea, se trata de infinitas piezas triangulares que componen una totalidad inestable y vibrante. Es gracias a la utilización de esta figura no-uniforme y autosemejantes que se va trasladando y reproduciendo en el espacio, y se logra visualmente el efecto de una cascara fragmentada y recompuesta.

TRANSFORMACIÓN ESPACIAL

Dentro del campo morfológico de este proyecto se encuentra como eje central la ruptura del orden. Comienza por su implantación en el espacio de manera no convencional y quebradiza, atrayendo el concepto de caos y desconocimiento en el ambiente. El conjunto crea un punto de quiebre entre lo conocido y predecible (el mundo exterior, la caja que lo envuelve) y lo desconocido y sorpresivo (el interior y sus nichos).

Según Bauman, *“El mandato de saber siempre “que ha pasado ya de moda” debe ser seguido tan a conciencia como la obligación de priorizar lo que...es nuevo y esta al día”*⁶, esto es tomado a conciencia por los arquitectos que diseñaron este bar ya que enfatizan su postura no solo en la innovación y la ruptura de la forma, si no en la disposición y la materialidad del espacio.

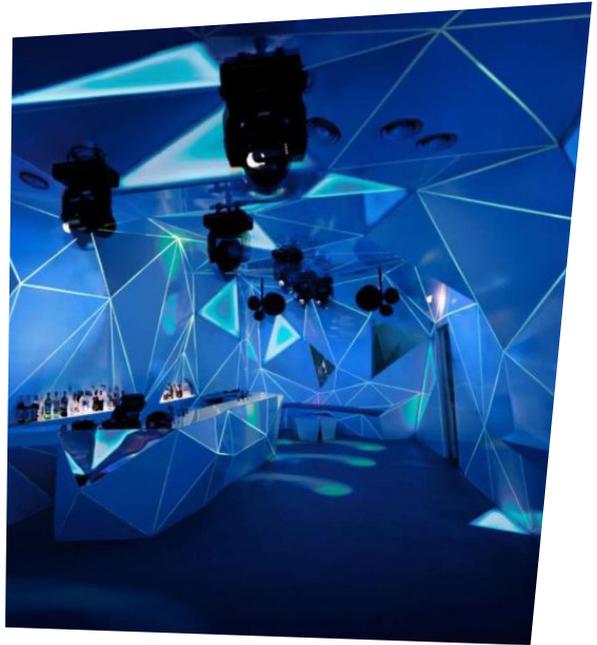


La estrategia deconstructiva utilizada, el fractal, permite que la forma evolucione constantemente en el recorrido, de manera aleatoria y sorpresiva para quien la transita. A pesar de usar el concepto de fragmentación para la generación espacial, el bar invita a transcurrir sus rincones a través de la lógica del desplazamiento, planteando una situación dinámica y lúdica que acompaña a la funcionalidad del mismo.

⁶ Bauman, Zigmunt, *“La cultura en el mundo de la modernidad líquida”*, 2013, Argentina.

MIRADA DEL ARTE

Cuando se habla de geometrías aleatorias se está buscando generar un factor sorpresa en el sujeto que la recorre. Según Benoit Mandelbrot *“A primera vista, este mal comportamiento geométrico resulta de lo más extraño, e incluso aterrador, pero después de un examen más minucioso se hace del todo comprensible..., siempre y cuando se adopten nuevas formas de pensar”*⁷. Con esto se refiere a que no solo se está permitiendo al usuario descubrir y redescubrir el espacio de manera constante, sino que también se lo lleva a un estado mental de pensamiento sobre aquello que transita al no haber una ley visible que narre el camino.



En el caso de 11:11, es debido al comportamiento desequilibrado en el uso de los fractales que uno se ve envuelto en el ambiente “rocoso” que proponen los arquitectos. Sumado también al uso de la luz, que varía de temperatura color, y los espejos, que repiten la imagen, generando mayor sensación de caos, es que se logra la contradicción de lo meramente bello y su atracción.

En este caso, hay un consenso en la provocación, en la generación del lugar y el no-lugar como partes que enfatizan la lectura total del conjunto.

*“...naciones tales como la del desplazamiento, la de velocidad, la de memoria en relación con un recorrido impuesto o con un recorrido conocido, nos permiten componer un espacio arquitectónico, no solo a partir de aquello que se ve, sino a partir de aquello que se memoriza en una sucesión de secuencias que se encadenan sensitivamente.”*⁸

MATERIALIDAD Y TÉCNICA

En el análisis de este bar, se puede encontrar la significación de la luz, como un estímulo sensorial que ofrece la obra. La singularidad de la cubierta, provoca cambios dependiendo de la temperatura de color, que va mutando en el transcurso del día. Este proceso de cambio y tiempo en el espacio, ofrece diversas percepciones en el espacio interior.

La implementación de espejos y superficies pulidas dentro de los materiales seleccionados, permite la multiplicidad y repetición de efectos tanto de las luces como de los fragmentos que componen al conjunto.

⁷ Mandelbrot, Benoît, *“La geometría fractal de la naturaleza”*, 1997, Barcelona.

⁸ Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean, *“Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía”*, 2001, Argentina.

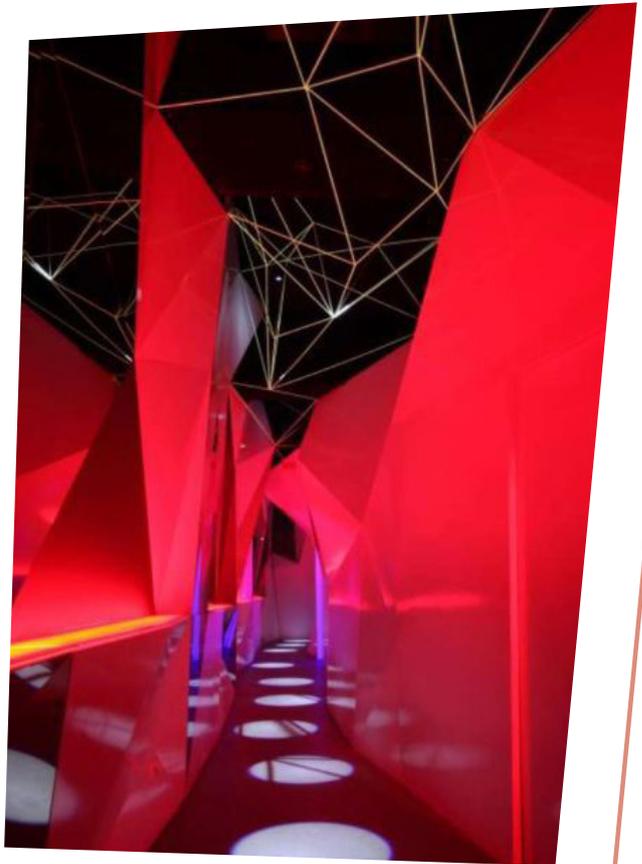


En este caso se opta por superficies brillosas, que acompañen a la importante puesta de luz, excepto cuando de mobiliario se trata, en esa situación se eligieron materiales mas simples, como la madera laqueada y en terminación mate. Eso permite acompañar a la situación global sin tomar protagonismo como volumen central, ya que la idea es la de una lectura totalitaria.

La propuesta lumínica se logra mediante el uso de estructuras metálicas que permiten modular la forma fractal de las fibras ópticas. Esta forma de síntesis lineal en el cieloraso, acompaña lo que sucede en los muros generados con la lona tensada y el uso del sistema backlight, el cual permite una variable constante, en la estética del lugar, con tan solo modificar el color de emisión de la luz que los baña.

En esta puesta en escena, la luz juega un rol fundante, es gracias a las diferentes posturas en la que se la ubica, que el lugar se hace presente. Ya sea desde las líneas del cieloraso que reproducen lo sucedido en los muros, los puntos focales direccionados al piso, que están marcando un ritmo, enfatizando el recorrido y al mobiliario, hasta el backlight que tiñe las paredes haciendo del lugar uno festivo, dinámico y cambiante.

La lectura de 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 una percepción de los límites difusos y una sensación de que el espacio se expandiera y continuara. Una matemática estudiada que crea un conjunto espacial equilibrado aunque su percepción provoque



inquietud y desequilibrio.

Los materiales utilizados forman parte del método constructivo del High Tech, la lona tensada y el uso del backlight son un sistema simple pero a la vez de alto costo que forma parte de la industria maquinaria, al igual que el metal pulido utilizado como revestimiento en los muros. La fibra óptica y las luces LED, ejes principales de esta obra, también forman parte de este método constructivo, ya que son sistemas complejos y de alto contenido técnico a la hora de su implementación y manipulación.

CONCLUSIÓN

Para que un espacio genere emociones en quien lo recorre, debe de tener su propia energía, que transmita fuerza y vibración. En este bar, cuya funcionalidad se encuentra dentro de lo social, de lo festivo, logra mediante el uso de una estrategia deliberadamente agresiva y caótica, el efecto de un espacio que vibra por si mismo.

Es un lugar pensado desde la deconstrucción, no posee un significado explícito, si no que permite una interpretación libre. Es una superposición de módulos que crean una coalición y una interacción entre el sitio y el usuario. No hay un ritmo y un orden claro, ni una organización estructurada.

Como reflexión final, podría decirse que el bar 11:11 Club, es un espacio de características Fractales. Al ser un lenguaje a gran escala, el fractal se presenta como gema dentro de una caverna, es desde del aspecto rocoso y la diversidad de su forma que podemos encontrar esta estrategia en el espacio.

La propuesta lumínica esta explotada a un punto de desarrollo y presencia espacial fundante en el proyecto. Da lugar al factor del tiempo, generando constantes cambios simbólicos, cromáticos y de uso, en su interior.

El hecho de que la fachada de la obra no deje entrever el aspecto interno, ya nos está hablando de un juego de provocación y sorpresa. Uno va recorriendo gradualmente el espacio, incorporándolo y sintiéndose parte del mismo a medida que se deja seducir por sus facetas. No hay dudas de que estamos frente a un interior ligado a la generación de impacto y a la estética deconstruccionista.

Pavilion 21 MINI Opera Space

Munich, 2008 - 2010

Superficie: 560 m²

Uso: Sala de conciertos efímera

AUTORES: Coop Himmelb(l)au

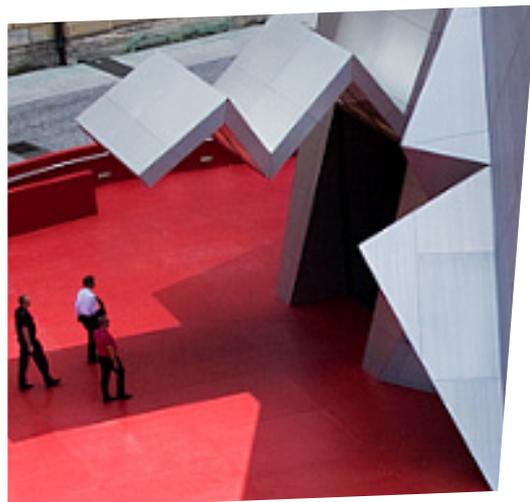
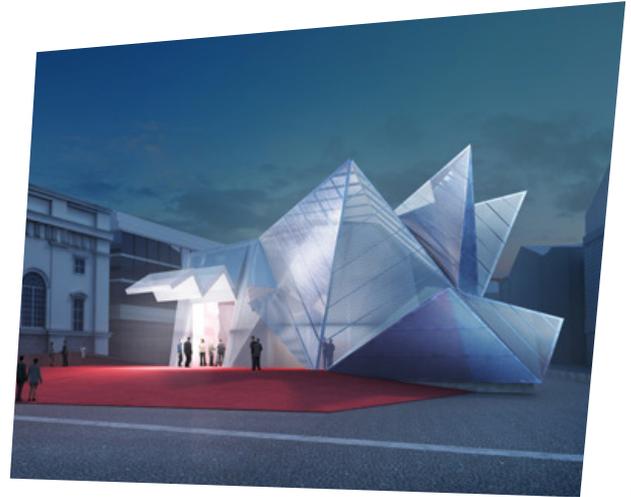
Reconocido como fundamental para la arquitectura del futuro, las obras de Coop Himmelb(l)au han sido continuamente objeto de exposiciones internacionales. Wolf D. Prix, CEO del estudio se encuentra entre los creadores del movimiento deconstructivista.

CONCEPTO

El diseño del Pabellón 21 MINI Opera Space está planteado bajo la contradicción de tener que ser un edificio ligero que pudiera ser re-ensamblado rápidamente, pero que a la vez cumpliera con los requisitos acústicos de una sala de conciertos.

Ya en los primeros bocetos se muestra el concepto básico del Pabellón de introducir elementos que son por una parte la transformación espacial de secuencias de sonido. A su vez buscan funciones para reflejar el sonido y absorberlo mediante su forma de pirámide, denominada "Soundscaping".

El diseño fue basado en el análisis de las secciones de frecuencia de una pieza musical de Jimi Hendrix, "Purple Haze" y "Don Giovanni" de Mozart que combinándolas con un programa en la computadora, las secuencias se traducen en "construcciones piramidales" por medio de "scripting" paramétrico.



ESTRATEGIA

INGRAVIDEZ

La ingravidez pautaada en este pabellón se ve representada a través de la materialidad de ciertos “picos” que conforman a la estructura global, sumada a la situación del acceso, que plantea un punto tensionante que levita en el espacio y expone su condición de ingrávodo.

DESPLAZAMIENTO

Si bien el desplazamiento no es la fortaleza de este proyecto, podemos encontrar que esta reproducción de la influencia de los sonidos en la superficie logra aportar ritmo y dinamismo tanto en la fachada como en su interior. Esto se traduce en una evolución de la forma que va incrementando para rematar en su punto máximo generando el acceso al pabellón.

INESTABILIDAD

La idea de inestabilidad se ve plasmada tanto por los picos que la componen como por los materiales seleccionados para generarlos. Cuando se elige recubrir una estructura de tal tamaño y angularidad con vidrio, como lo es el pico central del pabellón, se esta buscando generar cierto vértigo en quien la visualiza. Este tipo de efecto se logra a partir del ordenamiento de los componentes del conjunto, ordenándolos de manera inestable, en ángulos variados, azarosamente ubicados en el espacio, como imitando el nacimiento de una gema en la tierra.

TENSION

Si bien el pabellón esta realizado con figuras que ya tienen un punto de tensión en su conformación inicial, en la totalidad de la imagen, la tensión no es algo que resalte tanto, al lado del resto de las cualidades. Si se puede vivenciar la misma al pasar cerca de las caras inclinadas, pero en lo que respecta a la totalidad, la tensión se ve opacada por la sensación de desplazamiento y fluidez que tiene la forma creciente del pabellón.

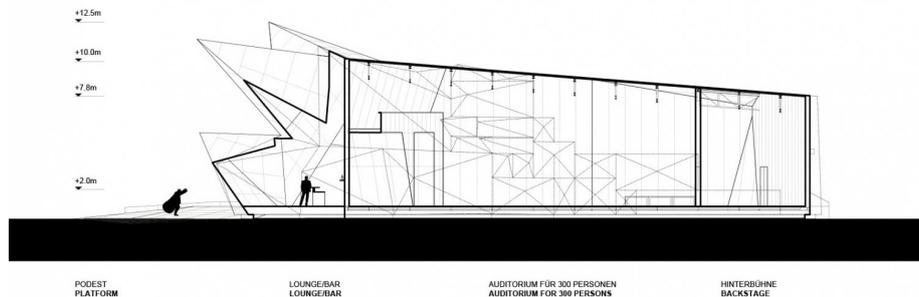
FRAGMENTACIÓN

Al posicionar sus componentes de manera evolutiva, la fragmentacion no se lee como una descomposicion de la forma, si no una manera de mover piezas en el espacio. Las piezas forman parte de una despliegue de ritmo y vibracion que transmite unidad.

TRANSFORMACIÓN ESPACIAL

La idea de combinar la arquitectura con la música no es nueva, pero si resulta innovador unificar poderes entre la música y la máquina o computadora para lograr resultados tanto estéticos como funcionales. En primer lugar, para realizar el efecto de protección entre la plaza y la calle. En segundo lugar, para dar forma a la geometría del pabellón de tal manera que la superficie desviara los ruidos externos. En tercer lugar, para el diseño de la superficie del pabellón de tal manera que reflejara y absorbiera el sonido.

Lo interesante de este pabellón es como logra transmitir la vibración de la música desde su exterior, si uno no supiera que se trata de una sala de conciertos, podría llegar a deducir que algo interesante y dinámico va a suceder en su interior, puesto que el exterior presenta una condición monumental y fluida.

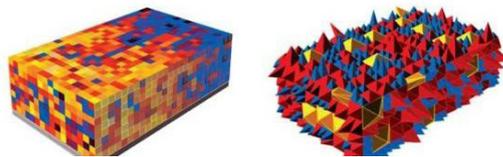


La estrategia deconstructiva se ve reflejada en la desmaterialización de su forma, en como va evolucionando la misma por el mismo movimiento de las caras que componen la fachada, hay una anti - jerarquía ganada por el no-lugar y los multifocos. Si bien lo que sucede en las caras externas se refleja en el interior, dentro del pabellón se puede apreciar mas calma y menos “rudeza” para dar lugar, a que lo principal en su interior sean las piezas musicales que se toquen.

WOLFGANG AMADEUS MOZART, DON GIOVANNI, ACT II, SCENE 15 / SCENE 15



SCRIPTING-KONZEPT / SCRIPTING CONCEPT



Pavilion 21

“Pensamos en la arquitectura como parte del siglo 21; como arte que refleja y da una imagen de espejo de la variedad y vivacidad, la tensión y la complejidad de nuestras ciudades”⁹

⁹ Wolf D. Prix, CEO fundador de COOP HIMELB(L)AU



MIRADA DEL ARTE

“...las cosas devienen valor, que adquieren valor en lugar de ser un juego de formas que se oponen, lo cual es ininteligible y a esto no se le puede dar un sentido ultimo: es un juego, una regla de juego, otra cosa.”¹⁰

Esto mismo sucede con el diseño propuesto por COOP HIMELB(L)AU, es un juego constante con el espectador, una pieza única que se eleva al status de arte a partir de su connotación estética y singular dada por su provocadora e inestable figura.



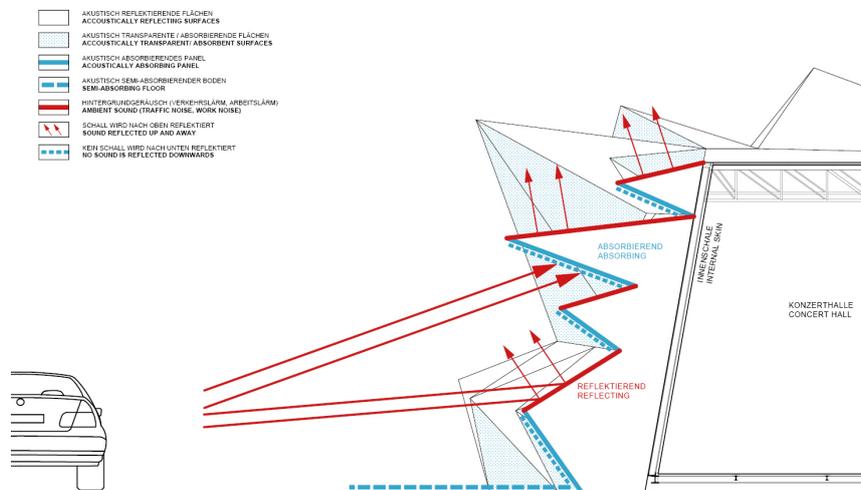
MATERIALIDAD Y TÉCNICA

En este proyecto había dos preocupaciones con respecto a la materialidad y a la técnica, para empezar, debía ser desmontable rápidamente ya que se trataba de una sala de concierto efímera, y por otro lado, desde su funcionalidad, se requería que tuviera un alto aislamiento acústico tanto del exterior como del interior.

El desarrollo de los elementos acústicos se llevó a cabo en conjunto con el departamento de acústica de Arup; la construcción y materiales aplicados como los paneles absorbentes y acústicos fueron elaborados con Frener Reifer.

Con el fin de poner en práctica los objetivos de la acústica espacial interior, las paredes y techos fueron equipados con una combinación de paneles sándwich perforados que reflejan y absorben. Las superficies paralelas se evitan y por lo tanto se inclinan o se sesgan para generar la reflexión del sonido.

La puesta lumínica ayuda a enfatizar la estructura del pabellón, la cual es tomada como cara visible del revestimiento interior, fue pensada para acompañar el desequilibrio de sus caras y para exhibir el dinamismo propuesto.



¹⁰ Baudrillard, Jean en “Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía” Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean. 2001, Argentina.

CONCLUSIÓN

La sala de concierto propuesta por el estudio COOP HIMELB(L)AU rompe con los parámetros conocidos en construcciones efímeras. Estamos en presencia de una resolución funcional y de diseño de alta complejidad. Por un lado, se plantea un análisis acústico para lograr la correcta aislación con la menor cantidad de material. Por el otro, la combinación de dos entidades, la música y la tecnología, para lograr un resultado estético que transmitiera la vibración de lo que sucedería adentro del espacio.

La desmaterialización de su forma, como estrategia de diseño, para dar lugar a los diferentes requisitos de programa, acceso, barra, escenario, etc. Esta estrategia logra transmitir el caos que va creciendo desde el escenario (donde se va a reproducir el sonido), hasta el acceso, donde remata con un alero que aparenta estar escapándose como onda expansiva.

Se puede decir que su desarrollo fue cautelosamente pensado desde principio a fin. La iluminación puesta a merced de la forma, acentuando los quiebres de los planos y la transformación de los ejes. La estructura que acompaña le estética, tomando un lineamiento tensionante e inestable también.

Tanto en la proyección de la idea, como en la resolución de la misma y sus detalles, todo fue pautado desde una mirada caótica.

Este espacio de conceptos deconstructivos en su conformación, verifica que ante el principio de un caos ordenado, el usuario nunca deja de sorprenderse. Podría discutirse si en su interior no debería haber hecho más uso de la técnica, puesto que se presenta mucho más calmo. Pero por otro lado, esta contradicción de la cascara escultórica y provocadora y un interior calmo, forma parte de la singularidad del objeto. De esa provocación que seduce desde sus caras sugerentes y alardeantes, para luego dar ingreso a un espacio donde el rol principal, lo tendrán los músicos.

Birkbeck College, Film & Visual Centre

Londres, 2007

Uso: Centro de Medios Audiovisuales para el Birkbeck College

AUTORES: Surface Architects

Son una dupla de arquitectos que enfocados en el diseño suscrito a fuertes narrativas conceptuales y desarrollo técnico. Se interesan en generar espacios vivenciales con recursos adecuados a cada cliente.

CONCEPTO

El diseño de este centro audiovisual busca expresar la vibración y el dinamismo que conlleva el contenido que guardará en su interior. El Birkbeck College tenía como deseo central de este espacio, que sirviera para unificar a su comunidad, proponer un espacio de presencia para reuniones formales e informales y dar sentido de identidad visual.

Es un lugar netamente expresivo y visual, que permite transmitir la identidad de cultura y vida que propone desde su función. Los vibrantes espacios comunicados entre sí funcionan como punto de encuentro para la comunidad universitaria y para todo aquel que busque adentrarse en el mundo audiovisual.

“El color es una agente peligroso en la expresión del volumen; muy a menudo destruye o desorganiza el volumen debido a las propiedades intrínsecas de los colores. Algunos son radiantes y empujan hacia adelante, otros retroceden...”¹¹



¹¹ Charles-Edouard Jeanneret en “*The Architectonic Colour: Polychromy in the Purist Architecture of Le Corbusier*”. Jan de Heer, 2009, Rotterdam

ESTRATEGIA

INGRAVIDEZ

Si bien la ingravidez nace desde el concepto de un volumen en caída libre, en este proyecto, se la puede vivenciar desde un aspecto óptico. Es gracias al juego de recomposición de volúmenes, inexistentes físicamente pero existentes en lo visual, que se puede apreciar la sensación de objetos ingravidos. Tomamos como ejemplo el gesto de inclinación del ventanal, en el cual rematan las escaleras, que acompañado con la contraposición de la pintura, genera una imagen de objeto en situación de caída.

DESPLAZAMIENTO

Se puede decir que uno de los pilares fuertes de esta obra es el desplazamiento. Es gracias a su fuerte apuesta de colores y fracción, que se permite jugar con una percepción espacial dinámica y veloz, de constante movimiento.

INESTABILIDAD

La inestabilidad es constante en el recorrido de sus ambientes, ya que la variable de color en el trazado de los muros, plantea la pérdida total de los ejes de composición. Nada resulta estático. Sus ángulos no permiten deducir un punto de proyección real.

TENSIÓN

La ruptura es una condición inminente en la proyección de este espacio. Se puede decir que al no haber una dirección lineal en su forma, ni una estructura preponderante que ordene, los componentes se pierden y dan lugar a puntos de tensión.

FRAGMENTACIÓN

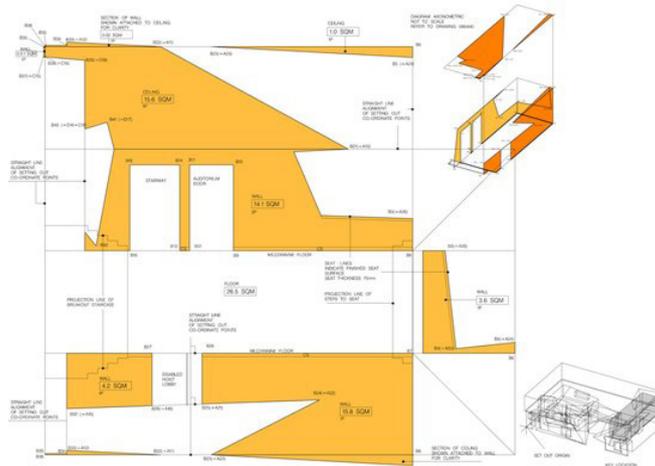
Los elementos constituyentes de esta obra, son volúmenes descompuestos y recreados a través del trazado de sus caras y aristas. Estos mismos fragmentos que se encuentran el espacio, a su vez son conjugados con la intersección de un "volumen" con otro, creando nuevas piezas.

TRANSFORMACIÓN ESPACIAL

Conceptualmente, la lectura de la obra es la de bloques que se interpenetran entre sí para dar lugar a nuevos espacios. Sin embargo, no hay figuras físicas y presentes que realicen esa operatoria. Es a través de la descomposición de las formas, recurso muy utilizado en el desconstruccionismo, que se logra esta ilusión.

La complejidad de las formas, dadas por los colores, las texturas y la luz dan una calidad espacial singular.

Se puede percibir la vida, el caos y el movimiento de este edificio. Se empareja con el uso que se le va a dar, creando una puesta que parece provenir de fotogramas de piezas en movimiento.



“A menudo lo comparo con el realizador cinematográfico porque tenemos los mismos premios:...debemos producir, en un tiempo determinado, con un presupuesto dado y para determinadas personas, un objeto”¹²

MIRADA DEL ARTE

El Op-Art o Arte Óptico, es una corriente artística abstracta, basada en la composición pictórica de fenómenos ópticos. Sensaciones de movimiento en una superficie bidimensional, engañando al ojo humano mediante ilusiones ópticas. Los elementos dominantes en esta rama del arte son las líneas paralelas y rectas; los contrastes cromáticos; los cambios de forma y tamaño; la combinación o repetición de formas y figuras y la utilización de formas geométricas simples. Lo que se pretende hacer al utilizar técnicas de este movimiento artístico en el diseño de interior, es desnaturalizar la percepción para

¹² Nouvel, Jean en *“Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía”* Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean. 2001, Argentina.



convertirla en un acto de conciencia. Mediante perspectivas opuestas, se logra surgir y desvanecer las figuras en una “sensación espacial”.

El desconstruccionismo, absorbe conceptos de esta vanguardia y los lleva al plano volumétrico. Es por eso que el caso de este centro audiovisual, se puede considerar como parte del movimiento desconstruccionista.

MATERIALIDAD Y TÉCNICA

La intención material para el proyecto era transformar el interior de una manera utilitaria para su función, es decir que debían de ser materiales duraderos y de fácil mantenimiento.

Para lograr el efecto desconstruccionista en el espacio, sin trabajar de manera volumétrica, los arquitectos utilizaron la ayuda de la paramétrica. Se creó un patrón de corte en 3D que esculpió el espacio, dejando los “volúmenes” recreados en el mismo.

Paneles de madera laminada se utilizaron para construir las divisiones y nuevos muros en ciertos sectores. Los materiales de acabado incluyen tela de terciopelo tensada, alfombras y pintura de alto tránsito, acero inoxidable para los cielorasos y pintura de acabado brillante y mate para la conformación espacial.

Esta postura a la hora de construir entra dentro de las nociones de la construcción Low Tech, en conjunto a su mirada desconstruccionista.

La utilización de materiales simples como la pintura para la generación de formas complejas, es una técnica que se puede realizar de manera sencilla y con un resultado de excelencia. La combinación de la paramétrica con técnicas simples, es una respuesta idónea para lograr resultados de alta complejidad de diseño y fácil resolución constructiva.



CONCLUSIÓN

Se puede encontrar en el proyecto de Surface Architects, un fuerte espíritu resolutivo y una postura contemporánea para el planteo de situaciones.

Al tratarse de un edificio público - privado como una Universidad, hay restricciones a la hora de diseñar que deben ser respetadas. Desde esa mirada, este grupo de arquitectos decide plantear un proyecto conceptualizado en el desconstruccionismo, con la postura constructiva del Low Tech.

Es un recinto pensado desde su aspecto funcional, y con una apuesta en lo estético que busca recrear el dinamismo y el movimiento que se vivirán ahí dentro.

La manera de llevarlo a cabo, combinando herramientas de la tecnología, la construcción y el arte, deja un resultado más que interesante. Se toman recursos de la computadora para realizar una propuesta del estilo paramétrico, pero sin la volumetría que conlleva esta técnica. Para eso, se recurre a las técnicas del arte óptico, generando ilusiones de descomposición y recomposición de volúmenes en el espacio.

En este caso, podemos encontrar que la ruptura y la fragmentación, son ejes fundantes del desconstruccionismo y el caos. Es gracias a la lectura visual de estos dos conceptos que esta obra pasa a pertenecer parte de este movimiento.

*“Lo emocionante de la arquitectura es que puede potenciar la manera en la que la gente se comporta.”*¹³

¹³ <http://noticias.arq.com.mx/Detalles/15287.html#.U9vtVRZtH0R>

City Sales Office

Chongqing ,China, 2012

Superficie: 1600m2

Uso: Centro de oficinas

AUTORES: One Plus Partnership

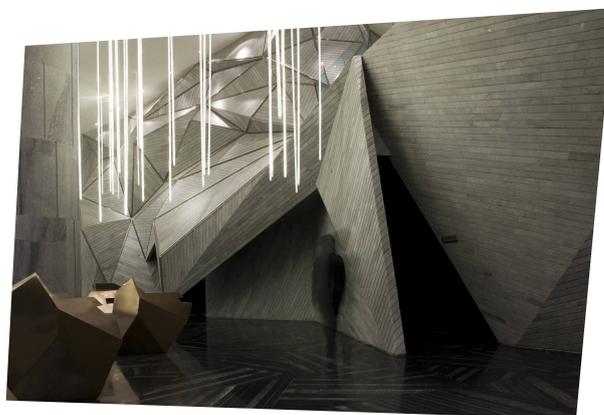
El nombre del grupo proviene de “one” (uno), como unidad y “partnership” (asociación) ya que lo conforman personas de diferentes áreas de la arquitectura y el diseño.

CONCEPTO

La montaña es la inspiración principal de este proyecto, ya que la ubicación del mismo, en el distrito de Nanshan, esta rodeado por un valle de colinas. La naturaleza toma un rol importante en el diseño de este espacio, desde su cualidad “rocosa” de montaña, a la luz como incorporación del fluido del agua de deshielo y de lluvia que cae en el entorno.

Se busco, de una manera moderna, incorporar lo que sucedía en el exterior, al interior.

“La arquitectura tiene que fundirse con el entorno, no ser un elemento diferenciador”¹⁴



¹⁴ Toyo Ito, 1941.

ESTRATEGIA

INGRAVIDEZ

Al hablar de imitar montañas, es imposible dejar de lado la sensación de objetos ingravidos. Se trata de rocas posicionadas en el espacio, apiladas, yuxtapuestas, que se conectan para conformar un conjunto vertiginoso y “al borde de caer”.

DESPLAZAMIENTO

En esta obra el desplazamiento esta dado, por un lado, por como la forma va creciendo y decreciendo en los diferentes ambientes, lo cual genera movimiento propio. Y por otro lado, por el énfasis que hay en el trazado lumínico, que acompaña el recorrido de los muros, desplazando al usuario, tanto de manera visual como física.

INESTABILIDAD

Si hablamos de inestabilidad desde el punto de vista perturbador, se puede decir que, el ver reflejada la percepción de una montaña en un interior, forma parte de esta postura. Es mediante inclinaciones, multiplicidad de piezas y otras operatorias que se logra esta sensación al recorrer la obra. Las formas de acceder a los diferentes ambientes, mediante ranuras que se ven como rajaduras en el espacio, suman a esta ruptura del lugar.

TENSIÓN

La tensión como parte del pliegue que conforma la figura de la piezas. Para recrear los movimientos de las rocas en las montañas, se utilizo la figura del triángulo y la reproducción de la misma en diferentes posiciones. Este tipo de acción crea una tensión espacial total, ya que cada punto de la obra esta compuesto por varios ejes que nunca confluyen de manera conjunta, recreando un caos tensionante.

FRAGMENTACIÓN

La fragmentación viene por el lado de las infinitas piezas que recrean esta puesta. Al descomponer un volumen en varias partes, y esas partes trasladarlas para modificar la forma inicial, es lo que hace de la fragmentación una de las operatorias mas interesantes para el desconstruccionismo.

Es mediante esta ejecución que los arquitectos logran traer la montaña al interior de estas oficinas.

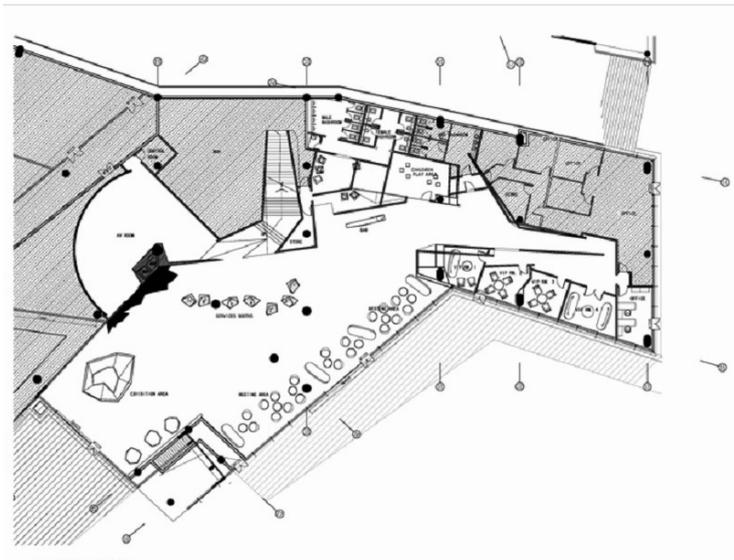
TRANSFORMACIÓN ESPACIAL

La naturaleza es transportada al interior de un espacio, cuando el espectador puede percibir nociones y sensaciones que tendría si recorriera un espacio natural.

En este caso, escaleras, accesos y espacios comunes, fueron diseñados como cavernas o cuevas en las que hay que adentrarse y recorrer sus estrechos y puntiagudos caminos. Los rasgos triangulares permiten visualizar directamente el concepto de “montaña”, demostrando una ingravidez e inestabilidad casi absoluta.

Los mostradores simulan ser piedras caídas en el camino, en conjunto con el mobiliario, colaborando a esta ilusión de interior-exterior.

El caos, o el azar estructural de esta puesta, mantiene un orden en el cual va guiando al usuario por el espacio.



“Como arquitecto uno diseña para el presente, con la conciencia del pasado, para un futuro que es esencialmente desconocido”¹⁵

Con esta frase podemos concluir, que este conjunto de arquitectos logra traducir la mirada del pasado y la tradición de su pueblo, trayendo su paisaje nativo al interior. Con un propósito en el presente, el uso de estas instalaciones como oficinas. Y una mirada en el futuro, que es la durabilidad y vigencia de este diseño.

“Aquí sentí que el edificio no solo se volcaba hacia el interior, sino que en realidad se creaba un nuevo tipo de espacio interior entre el exterior y el interior.”¹⁶

¹⁵ Norman Foster

¹⁶ Steven Holl



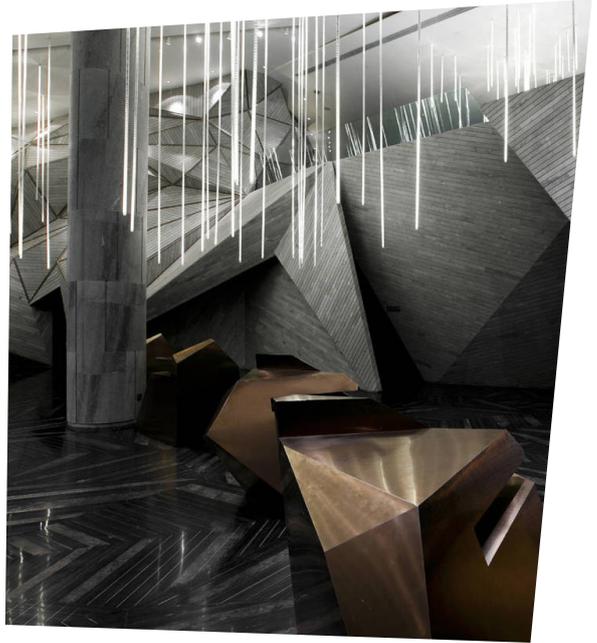
MIRADA DEL ARTE

Cuando en el diseño se traen propuestas de la naturaleza, estas se elevan automáticamente a un status de arte. No solo se va a estar mirando esta puesta de manera crítica en lo constructivo y lo proyectual, si no que también va a llevar un análisis implícito de como se logra este traspaso metafórico.

Al hablar de metáfora, se involucran cuestiones sutiles y perceptivas que hacen a la construcción espacial.

En este caso, la materialidad, las luces, las terminaciones, hacen que el diseño pueda leerse

de tal manera. No sería lo mismo, si esta misma obra hubiera sido realizada en colores vibrantes, la metáfora no se cumpliría de la misma forma, ya que no habría una reminiscencia tan marcada.



“...el objeto arquitectónico como acontecimiento que ha tenido lugar no es susceptible de ser enteramente interpretado, explicado.”¹⁷

MATERIALIDAD Y TÉCNICA

La materialidad elegida en este diseño busca remitir a elemento de la naturaleza, como lo pueden ser el mármol o el granito. Las placas que recubren los muros tienen una textura rugosa que aporta al aspecto perceptivo de la “rocosidad”.

El mármol del piso conforma sus vetas de manera triangular, lo cual colabora a la impronta dinámica y envolvente del espacio.

En cuanto a la puesta lumínica, esta planteada para enfatizar la mirada de lo natural. En algunos momentos fluye por medio de los muros, como un caudal de agua en la montaña. Y en otros, cae en líneas alargadas simulando ser la lluvia o las lianas de un árbol que conforman el paisaje.

La materialidad elegida, desde su técnica conforma parte del High Tech, ya que pasa por procesos industriales para dar textura o pulido. Mas allá de que el mármol es un elemento hallado en la naturaleza, no lo podríamos englobar dentro de los materiales del Low Tech, ya que su proceso de extracción es complejo y costoso.

¹⁷ Baudrillard, Jean en “Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía” Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean. 2001, Argentina.

CONCLUSIÓN

En este complejo de oficinas, la idea proyectual pasa por el lado perceptivo y emocional. Se trató de llevar un paisaje de la ciudad en la que se encuentra al interior de las mismas.

Cuando se habla de diseños metafóricos, muchas veces creemos que movimientos vanguardistas y provocadores como el desconstruccionismo, no van a formar parte de la elección a la hora de proyectar.

Sin embargo, este caso nos demuestra que el movimiento desconstruccionista nos permite tanto provocar como emocionar. Es gracias a la complejidad de sus operatorias, sus desplazamientos espaciales y su descendencia artística, que la metáfora se puede abordar.

En la propuesta de las oficinas, la fragmentación y la inestabilidad forman una fuerza en conjunto, que acompañada del aspecto material, logran recrear sensaciones de la naturaleza en el usuario.

Es un lugar pensado desde los no-lugares, como las alturas de los muros, conformadas por varias piezas colocadas meticulosamente de manera tensionante, para simular las asperezas y movimientos de la montaña.

La expresión asimétrica de esta composición nos deja la sensación de transitar una caverna, nos transporta mentalmente hacia otro espacio, dejándonos expuestos al caos del lugar.

Como reflexión final, se puede decir que estas oficinas, bajo la premisa aleatoria y desconcertante del fractal, logra asombrar y atraer a su interior a todo aquel que la admire.

4° piso Hotel Puerta América

Madrid, 2005

Superficie: 1200m²

Uso: Hall y habitación del 4° piso del Hotel

AUTORES: Plasma Studio

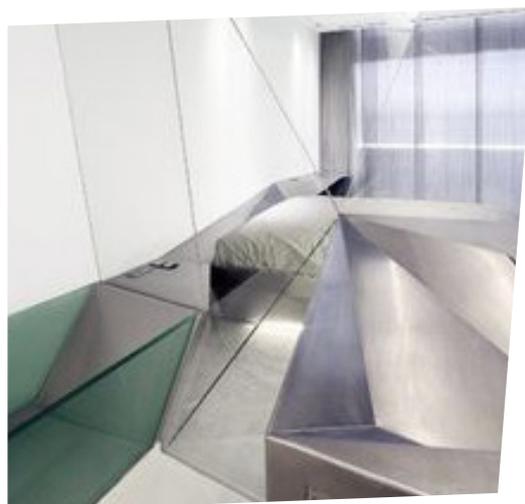
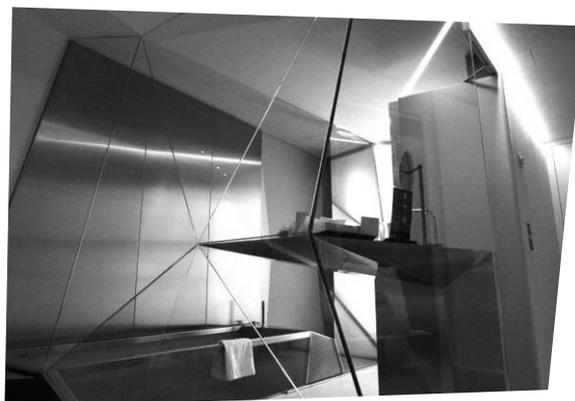
Plasma Studio hace honor a su nombre, proveniente del griego de modelado, forma o tela. Plegando espacio en el espacio, plasma dibuja paisajes en los edificios, calles en las fachadas, y trae el interior al exterior. Una arquitectura de la trayectoria y el momento, que responde a las características específicas del contexto local y las posibilidades de participación.

CONCEPTO

Hotel Puerta América es un nuevo hotel de diseño radical en Madrid. Prestigiosos arquitectos y diseñadores de interior fueron los encargados de crear cada planta del hotel, dando rienda suelta a su creatividad en el desarrollo de las habitaciones y el piso en su conjunto. La lista de invitados incluye a diseñadores como Foster and Partners, Zaha Hadid, Jean Nouvel y John Pawson, entre otros.

Plasma Studio fue convocado para realizar el cuarto piso. De él hicieron un mundo de fractales, envolviendo al huésped en su interior mediante sus reflejos y movimientos.

“El arte no es una categoría administrativa, sino que es, o debería ser, el marco (cadre) de la vida.”¹⁸



¹⁸ Georges Pomidou, Francia.

ESTRATEGIA

INGRAVIDEZ

La ingravidez es dada por medio de la conjugación de los materiales elegidos, tales como el espejo o las superficies pulidas. Esta selección de materiales, mas el complemento de la luz, permite desmaterializar la forma, perdiendo así la firmeza de la misma y con ella su gravedad.

DESPLAZAMIENTO

Al tomar las aristas de los pliegues con tiras de luz led, lo que se logra es enfatizar el movimiento y dinamismo de las caras fractales y con esto también, trasladar al usuario a un recorrido perceptual y físico.

INESTABILIDAD

La recreación de fractales permite la generación instantánea de inestabilidad, ya que esta forma trae consigo la irregularidad, la angularidad y el movimiento. La multiplicidad de quiebres en el espacio del cuarto piso, no dejan que se perciba un eje principal, mas que el delimitado por los espacios vacíos y recorribles.

TENSIÓN

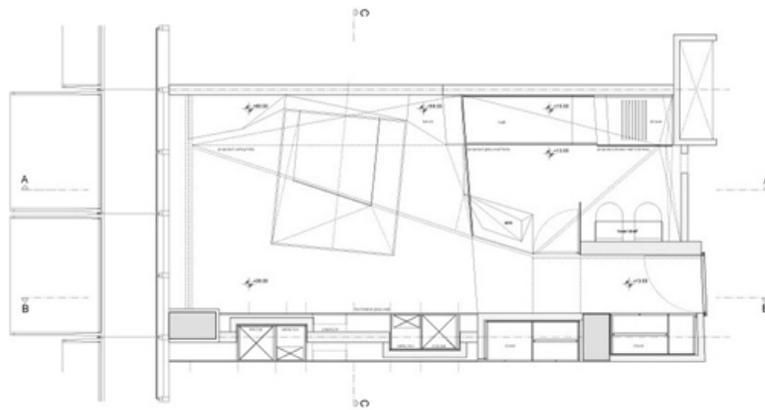
La ruptura de los componentes de la forma total, permite hablar de una tensión constante. Esto se debe a que los puntos que conforman su estructura, se encuentran en múltiples ejes y planos. Sumado a eso, la agudeza planteada en los ángulos colabora a una mayor sensación de tensión en el espacio.

FRAGMENTACIÓN

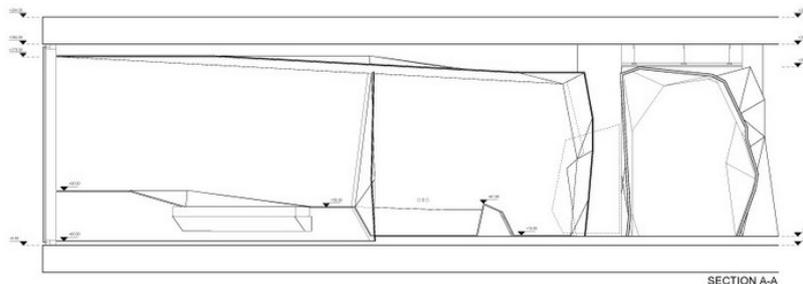
La fragmentación es la primera operatoria reflejada en esta propuesta. Sus caras han sido descompuestas en varias piezas, para conformar una totalidad en movimiento, inestable y en descomposición. La no-uniformidad propuesta en el traslado de sus piezas es lo que hace a esta forma, aun mas interesante, ya que visualmente se percibe como una ruptura aleatoria y natural.

TRANSFORMACIÓN ESPACIAL

“El vórtice” es como denominaron los diseñadores al área del Hall del piso. En ese “nudo” circulatorio es donde confluyen las dos alas de pasillos que llevan a las habitaciones. Lo que se busco en ese lugar es una abstracción temporal y física del espacio , donde las proyecciones de la rutina diaria de Madrid se pueda ver de reojo mientras se espera el ascensor. La estrategia desconstructiva utilizada, la del fractal, permite una ruptura espacial desde sus quiebres hasta su ordenamiento azaroso. El caos y el desconocimiento se colocan en el primer plano de la propuesta. Entre reflejos, destellos y ángulos, el espectador se ve inmerso en situaciones donde lo desconocido, el no lugar y lo contradictorio toman fuerza.



Las habitaciones han sido diseñadas con la misma estética que “el vórtice”. Las operaciones aplicadas a la geometría empleada en ellas, es mas calma para no desestabilizar el ambiente. Sino para organizar, definir las funciones habituales y dar cabida a la comodidad y el bienestar.



“Todo espacio vivido no ha sido hecho para ser contemplado en forma permanente”¹⁹

¹⁹ Nouvel, Jean en “Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía” Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean. 2001, Argentina.



MIRADA DEL ARTE

En la búsqueda de perder la percepción temporal y física del espacio, Plasma Studio utiliza la geometría fractal como motor de ruptura. Este tipo de postura permite una lectura del diseño mas allá de lo estético, deja que el espectador se vea inmerso en los rincones del lugar y se vea envuelto en una gema.

La aleatoriedad de la retícula hace que uno redescubra el espacio cada vez que lo recorre. El camino pautado puede ser uno solo, pero la mirada que uno va a percibir del mismo va a variar



según el momento en el que lo transitemos. Al dejar que los reflejos funcionen como un factor mas dentro de la obra, la variable de tiempo se ve completamente involucrada, ya que no sera lo mismo transcurrir esta obra de noche, de día o con las luces de su interior en otra temperatura color.

Todas estas condiciones permiten que no solo se lo vea como un lugar a recorrer, sino como una pieza de arte en si misma.

MATERIALIDAD Y TÉCNICA

Se utilizo un conjunto de estructuras para el trazado de la forma compuesta en los muros. Esa estructura fue recubierta por piezas de acero inoxidable, en las cuales se introdujo una costura de luz LED que cambia de color gradualmente.

Esto permite un cambio radical en la percepción de la forma, ya que no solo acentúa sus ángulos, si no que propone puestas diferentes a lo largo del día.

El utilizar superficies pulidas en conjunto a esta puesta lumínica, permite la repetición de efectos en el espacio, duplicando la imagen de todo lo que ocurre.

Dentro de las habitaciones, se opto por materiales mas tranquilos o de menor presencia, como el vidrio. Esto es para poder continuar con la idea fragmentaria, pero a la vez permitir al usuario permanecer en un ambiente calmo y sereno.

También, la repetición y la fragmentación es menor dentro de las habitaciones. El eje deconstructivo es menor dentro de ellas, pero aun se puede percibir en ciertos sectores como la división de las mismas.

CONCLUSIÓN

Se trata de una propuesta espacial donde no se reconoce un límite existente y donde, se logra una especialidad donde se funden forma, estructura y materialidad para generar nuevos comportamientos y sensaciones inimaginadas por el espectador.

Las obras deconstructivas son en general una postura artística además de funcional. En este diseño de Plasma Studio se destaca la destreza con la cual conjugaron la forma fractal con el material, acentuando y multiplicando todos los efectos y reacciones de la misma.

Es una propuesta que resulta extremadamente sensorial y a la vez conceptualmente teórica. Hay una línea fina entre la admiración desde lo bello y la intriga o el aspecto proyectual y constructivo.

Se intenta trascender al caos como eje ordenador del espacio bajo la lógica de la no racionalidad. Los elementos que configuran este espacio se ven traspasados por el ritmo dinámico e irreproducible del diseño.

La propuesta lumínica pone en jaque los quiebres de esta pieza escultórica, y delimita las aristas de la misma dando más lineamiento a la forma global.

La relación materialidad y diseño lograda en este proyecto, resulta atractiva para el pensamiento deconstructivista. Ya que muestra como con un solo elemento geométrico como el triángulo, y un material simple como lo es el acero pulido, se puede lograr la percepción caótica, simbólica y provocadora que plantea su no-racionalidad.

Conclusión final

Al hablar de diseños deconstructivos, no solo es necesario plantearse una ruptura en la forma y en los ejes. Sino también, en la manera de percibir y concebir los espacios.

El ser humano esta acostumbrado a apreciar lo convencional y estéticamente bello. En este tipo de movimiento, la belleza pasa por otro lado, pasa por el choque de ideas y de sensaciones. ¿Es bello aquello que nos provoca?

Estoy convencida que es necesario crear una simbiosis entre lo caótico y lo estructurado, en un mundo en donde ningún extremo es positivo. Romper con la rigidez que caracteriza al pasado y comenzar una red de interconexiones que se potencien unas a otras.

Conformarnos con la lógica racional y sus formas ordenadas ya no es suficiente. La estaticidad nos convierte en seres opacos. El paso del tiempo, junto con nuestra movilidad y sentido alerta, abren puertas hacia la búsqueda de nuevos climas en el espacio. Nuevas atmósferas y tipologías de uso. Éstas nacerán de actos espontáneos

Es desde el conocimiento de otras variables, como la naturaleza, que podemos enriquecer nuestras posturas.

El nacimiento del fractal como estrategia de diseño, nos permite romper con las reglas impuestas e irrumpir con una mirada que aporte al cambio de paradigma que nos rodea en la actualidad. Necesitamos de espacios mas flexibles en su funcionalidad, espacios multi-funcionales que se adapten al hombre de hoy y a la velocidad de cambio de esta era.

Sin embargo, hoy en día, los diseños deconstructivistas o provenientes de lineas de pensamientos de operatorias complejas, vienen acompañados por resoluciones constructivas de alta complejidad también. Para esto, y en la epoca en la que vivimos, el hombre se inclina por la utilización de las altas tecnologías, dando resultados costosos y de un impacto y un costo ambiental muy alto también.

Es necesario comprender que hoy en día, tenemos la oportunidad de apostar a un futuro y a una transformación es esta forma de pensar. Realizar diseños de alta complejidad no significa técnicas constructivas complejas también. Sino que esto va a pasar a ser otro campo importante a la hora de proyectar, y para el cual el diseñador deberá embeberse de contenido para crear soluciones simples y adaptables al medio que lo rodea.

El camino a recorrer quizá parezca largo, pero la recompensa de que el diseño y la transformación espacial se vean reflejadas en cada rincón lo vale.

Agradecimientos

A mi tutora de Tesina, Arqta, Laura Raffaglio, por sus conocimientos, su ayuda, su dedicación y su cálidez humana.

A mis compañeras a lo largo de la carrera de Diseño de Interiores, por hacer de la cursada un camino pleno de felicidad. Agradezco sus aportes y ayuda en el proceso creativo, como así también el constante intercambio de información y cuestiones relacionadas al diseño.

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

A mi familia y amigos por el apoyo incondicional. Por ser quienes me acompañan en todos los aspectos de la vida. Sobre todo por ser el pilar fundamental en este camino que se cierra, para abrir otros nuevos.

Bibliografía y Sitiografía

- **Bauman, Zygmunt.** *“La cultura en el mundo de la modernidad líquida”*, Fondo de cultura Económica, 2013, Barcelona
- **Baudrillard, Jean - Nouvel, Jean.** *“Los objetos singulares. Arquitectura y filosofía”* Fondo de cultura Económica, 2001, Barcelona
- **Mandelbrot, Benoît** *“La geometría fractal de la naturaleza”*, Metatemas 49, 1997, Barcelona
- **Martinez Muñoz, Amalia.** *“Arte y arquitectura del siglo XX. La constitucionalización de las vanguardias.”* S.L. Literatura y Ciencias, 2001, Barcelona
- **Crespi, Irene.** *“Léxico Técnico de las Artes Plásticas”*. Editorial EUDEBA, 1989, Bs. As.

Architonic/

<http://www.architonic.com/fr/aisht/birkbeck-centre-for-film-and-visual-media-surface-architects/5100977>

Archide/

<https://archide.wordpress.com/2009/02/18/birkbeck-college-by-surface-architects/>

Plasma Studio/

http://www.plasmastudio.com/work/Hotel_Puerta_America.html

Dilecki/

<http://dilekci.com/blog/portfolio/11-11-club/>

Coop Himmelb(l)au/

<http://www.coop-himmelblau.at/architecture/projects/pavilion-21-mini-opera-space/>

<http://archityperereview.com/project/pavilion-21-mini-opera-space/>

Teoría del Caos/

Teoría del caos:<http://www.pensamientocomplejo.org/docs/files/Fernando%20Almarza-R%20EDsquez,%20La%20Teor%20del%20Caos%20Modelo%20de%20Interpretaci%20F3n.pdf>

http://antroposmoderno.com/antro-articulo.php?id_articulo=166

Deconstrucción/

<http://psicologiadelarte.com/2012/07/deconstruccion-arquitectonica-una-elaboracion-estetica-de-la-crisis-moderna/>

DERRIDA, Jacques (1988). Entrevista de Hélène Viale: El Filósofo y el Arquitecto. [en línea] <<http://www.jacquesderrida.com.ar/textos/villette.htm>> [consulta: 08 agosto 2011]

Low Tech

<http://www.3cotectura.com/eficiencia-energetica/el-concepto-de-arquitectura-low-tech-optimizando-recursos/>