

# **HABITANDO EL SHOCK LA EXPERIENCIA DE LA CASA CÓMO FENÓMENO DE IMPACTO**

**María Eugenia Puppo**



**MARIA EUGENIA PUPPO**

Arquitecta. Universidad ORT Uruguay. Máster en Investigación en Arquitectura. Universidad de Valladolid, España. Profesora asistente de la Cátedra de Historia y Teoría de la Arquitectura. Universidad ORT Uruguay.

Artículo basado en la Memoria Fin de Máster. Universidad de Valladolid. Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Departamento de Teoría de la Arquitectura y Proyectos Arquitectónicos, 2014: "Direcciones de la arquitectura doméstica contemporánea. Morfología, fenomenología e ideología"

## RESUMEN

Entender la casa contemporánea es vincularla estrechamente con la tecnología. Pero más allá de la tecnología es relacionarla con la complejidad y con el dinamismo en el que está inmerso el hombre actual. Es fundamental percibir cómo se está reinterpreta la arquitectura en un proceso infinito de metamorfosis y virtualidad. Uno de los caminos en que se materializa la vivienda en la arquitectura contemporánea se traduce en el concepto de shock. Es así que esta arquitectura nace como un momento fugaz de la mutación de la vivienda. En consecuencia, las casas mismas parecen explorar la pura experiencia del habitante en ellas, a través de una contradicción de formas, escalas y espacios.

**Palabras Clave:** Vivienda contemporánea, casa impacto, fenomenología del shock.

## ABSTRACT

To understand the contemporary house one must relate it to technology. But more than that, it should be related to the complexity and the dynamism that men is currently immersed in. It is therefore essential, to discern how architecture is being reinterpreted in an infinite process of metamorphosis and virtuality.

One of the ways the house materializes in contemporary architecture is translated in the concept of shock. As a result, this architecture is born as a fleeting moment in the mutation of the house. It seems to explore the experience of the inhabitant in them, through the contradiction of shapes, scales and spaces.

**Keywords:** Contemporary housing, impact house, phenomenology of shock.

---

## HABITANDO EL SHOCK

Lebbeus Woods expresó que la única cosa que es radical es el espacio que no sabemos cómo habitar. Esto significa, el espacio donde tenemos que inventar formas de actuar y de vivir. (Alison, 2007, p.7)

El habitar contemporáneo se caracteriza por una variedad de materializaciones. En este caso se va a referir a la capacidad de algunas viviendas de generar dramatismo, en pos del shock y lo “situacional”.

## LA CULTURA DEL IMPACTO

Baudelaire, el iniciador de la poesía moderna, vio en el shock la forma de describir la experiencia urbana. Este primer planteamiento del shock se observa en los procesos de urbanización de la ciudad, específicamente en las metrópolis modernas y en las fábricas: *“a la experiencia del shock que tiene el transeúnte en la multitud corresponde la vivencia del obrero en la maquinaria”* (Buck Morss, 2005, p.69).

Walter Benjamin, filósofo, crítico literario y social alemán, se refería Baudelaire en su ensayo de 1939, *Poesía y Capitalismo*, diciendo: *“Baudelaire habla del hombre que se sumerge en la multitud como una reserva de energía eléctrica. Trazando la experiencia del shock, le llama enseguida «caleidoscopio provisto de conciencia»”* (Benjamin, 1988, p.147). Cuando Baudelaire define shock habla de una “falla en

la experiencia”, una sorpresa, y es por ello que tener la experiencia de algo significa “quitarle su novedad”. Por lo tanto, para generar el shock hay que salir de lo cotidiano y apelar al misterio. Las primeras ideas del shock estaban por lo tanto ligadas a la ciudad y específicamente a la experiencia del hombre en la ciudad.

El shock es en primera instancia una experiencia del hombre, y por ello está determinada por cómo vivimos la arquitectura. El texto de Benjamin *Calle de dirección única* (1928/2011) hace filosofía a partir de las técnicas de las vanguardias, utilizando títulos como si se montaran imágenes. Lo temporal se percibe en la forma que cada título y su correspondiente párrafo se suceden como relámpagos sin una linealidad. El texto de esta forma puede leerse comenzando en cualquier parte, saltando títulos, superponiendo tiempos, como un laberinto literario.

La libertad presente en la escena fugaz, la discontinuidad del espacio, el montaje arquitectónico, son todos conceptos que se pueden extraer de estas definiciones de Walter Benjamin y que mucho dicen sobre la casa y su funcionamiento contemporáneo. Nuevamente se utilizan sustantivos como: experiencia, percepción y shock; reafirmando la idea del conocimiento aprehendido por el usuario.

Otro concepto que juega con el shock es la idea de “situación”, noción ligada en parte al grupo COBRA, cuyos creadores fueron Asger Jorn y Constant Nieuwenhuys. COBRA es uno

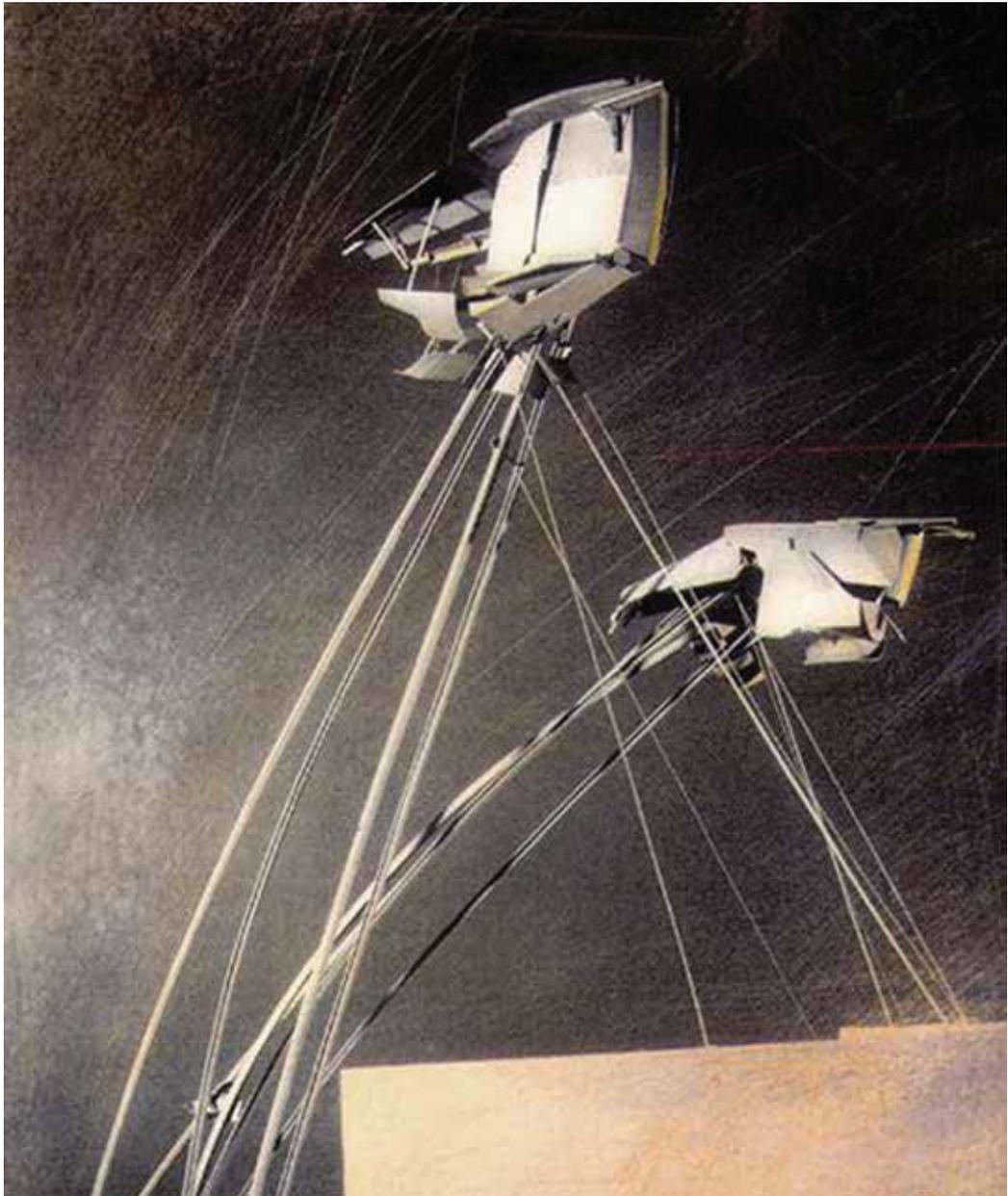


Figura 01.  
Casas altas (1994) Lebbeus Woods. Sarajevo, Bosnia y Herzegovina.



Figura 02.

**Cuadro “El grito” (1893) Edvard Munch (Primera versión).** Existen muchas interpretaciones del cuadro expresionista, siendo una de ellas la representación de la ansiedad del hombre moderno en la ciudad. La figura además parece personificar ese grito y lo expresa llevándose sus manos a la cabeza. Puede ser visto como la representación de un sonido de shock.

de los movimientos artísticos de la posguerra, cuya premisa básica será la búsqueda de una relación entre la imaginación y lo funcional en la creación de un urbanismo unitario. Por otro lado se ubica el Movimiento Letrista, entre cuyos participantes se encuentra Guy Debord. Este movimiento acuña el término de Psicogeografía y se expresará a través de la poesía, pintura y cine, experimentando con las imágenes y películas distorsionándolas; buscando así la sorpresa en el observador, sacándolo de lo cotidiano. Este grupo, junto con COBRA, se fusionará para generar la Internacional Situacionista, una organización de artistas e intelectuales de la vanguardia europea del siglo XX cuya premisa básica es la búsqueda de nuevas “situaciones” de vida contra el capitalismo avanzado. Intentaban cambiar la percepción del mundo, de lo cotidiano, y con ello generar un efecto en la sociedad. Este cambio se lograba superando los parámetros de “normalidad” de la vida diaria, pero no mediante el arte (como el surrealismo) sino a través de ser revolucionarios, utilizando el conflicto, el shock. Para demoler el antiguo arte, se apoyaron en el escándalo, el arte subversivo, disolviendo así situaciones ordinarias. Unir lo real con lo imaginario. De esta forma se crean las “situaciones”, de distorsión, de encuentros y de laberintos.

## LAS FORMAS DEL SHOCK EN EL ARTE

Para referirse al shock en el arte hay que hablar del expresionismo. Si bien este movimiento fue una fusión de varias corrientes y obras distin-

tas, se veía en todos una búsqueda de una “expresión” absoluta, generando resultados muy provocativos. Estuvo muy influido por la filosofía de la Fenomenología de Edmund Husserl, mediante la cual, un “epoché”, también llamado reducción fenomenológica, generaba un contacto con la esencia misma de las cosas. De forma similar, el expresionismo buscaba una forma de relacionar el hombre con lo no contaminado por la razón. María Teresa Muñoz ya había advertido esta relación en su texto *El laberinto expresionista* (1991) donde dedica un capítulo entero a la correspondencia entre Expresionismo y Fenomenología. Para explicarlo hace referencia a Ferdinand Fellmann enumerando una serie de similitudes entre los dos términos, que se pueden aplicar luego a este tipo de vivienda. Ellas son: la desconfianza hacia la realidad, la expresión a través de la destrucción, el rompimiento con las nociones existentes, el perder el mundo por la “epoché” y su subjetividad. Como expresa la autora: “el Expresionismo se dibuja como un movimiento que, por una parte sobrevalora el aspecto creador del arte y, por otra, apunta hacia la coincidencia entre destrucción y realización.” (Muñoz Jimenez, 1991, p.21)

Pero el shock y la búsqueda de la esencia de las cosas también inspiraron otras vanguardias artísticas. “¿Se pueden hacer obras de arte que no sean obras de arte?” (Rodríguez Llera, 2009, p.94). Marcel Duchamp ciertamente lo intento y su recurso de los objetos “ready made” generaron escándalo al público. En 1917, con su obra *Fuente* (urinario), distor-



Figura 03.  
**Fotograma de Un perro andaluz (1929). Luis Buñuel.**  
 Escena en que se corta el ojo de la actriz principal con una navaja.

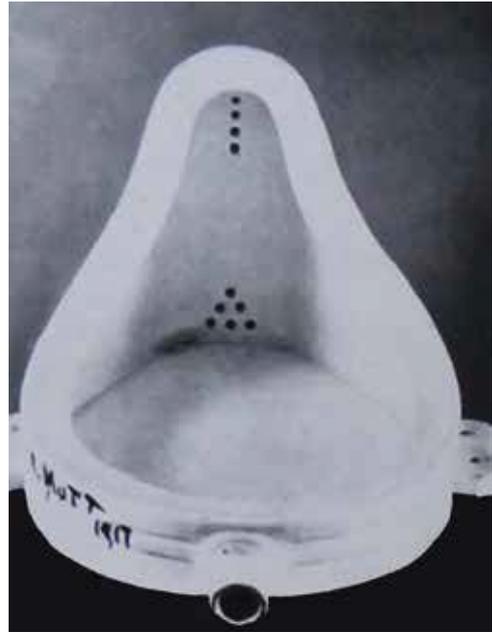


Figura 04.  
**Fuente (1917). Marcel Duchamp.**



Figura 05.  
Splitting (1974). Gordon Matta Clark.

siona un objeto cotidiano y lo presenta de una manera distinta, como una obra de arte. Desde 1946 hasta 1966 Duchamp realizó sus *Étant Donnés*, una instalación tridimensional que contaba con un manual de instrucciones para su montaje y desmontaje. A través de dos mirillas en una puerta de madera, el espectador es partícipe de una visión intensamente violenta sobre una mujer desnuda, tendida sobre el pasto. La escena cuidadosamente armada e inesperada genera una penetrante experiencia visual. Esta idea ya había sido explorada por Friedrich Kiesler en 1937, cuando desarrolla su *Vision Machine* como un método de analizar las cualidades psicológicas de las diferentes visiones e interpretaciones de cada usuario.

La película de Luis Buñuel, *Un perro andaluz*, coincide en esta violencia narrativa, tomando objetos y sacándolos de su convención, de su escala, de su significado, para generar shock. Particularmente, el Surrealismo, encuentra el shock en las bisagras entre lo consciente y lo inconsciente: “*La teoría psicoanalítica trata de explicar la naturaleza de los shocks traumáticos por la rotura de la protección contra los estímulos.*” (Benjamin, 1988, p.130) En las obras de Chirico o de Marx Ernst, por ejemplo, el escenario parece ser el sueño, y los objetos, como en un sueño, flotan generando sus propios significados.

Todo esto ha permitido representar los eventos innaturales, lo no existente en la experiencia. Se puede incluso incluir dentro de esta categoría

lo sublime. Las herramientas que se sustraen de estos procesos del arte tienen que ver con la sorpresa y la provocación, lo que Guillermo Solana llamó la “*higiene del shock*”.(1997)

## AMBIGÜEDAD EN EL TIEMPO DEL EVENTO Y DEL TABÚ

El término “ambiguo” se aplica al lenguaje y hace referencia a algo que puede entenderse de varios modos o que tiene múltiples interpretaciones. Como resultado puede presentar dudas, confusiones o incertidumbres. Trasladar esta provocación a la arquitectura significa admitir, como decía Baudelaire, una variedad de significados, una naturaleza múltiple, una arquitectura abierta, una falla en la experiencia del espacio o del objeto.

A lo largo del siglo XX, con el fin de las utopías y la superación de la racionalidad cartesiana, aparecen una serie de teóricos como Theodor W. Adorno, que se dedican a plantear la negación de la obra de arte como tal, incorporando conceptos de desorden, aleatoriedad, accidentalidad, caos. La ambigüedad ha sido incorporada en el discurso de fines del siglo XX por teóricos como Colin Rowe, Manfredo Tafuri, Bruno Zevi, Robert Venturi, Rem Koolhaas y Peter Eisenman, entre otros. Venturi, en su texto de 1966 *Complejidad y contradicción en arquitectura*, define nuevos parámetros del discurso arquitectónico. De esta forma se cuestionaba cualquier sistema de normas y se abogaba por la búsqueda de la ambigüedad. A partir de una

serie de obras contradictorias exploraba una arquitectura de significados varios.

En el cine, por su capacidad de moverse entre espacio-tiempos diferentes, la ambigüedad se presenta como un recurso recurrente. David Lynch, muestra en sus películas una dislocación con la realidad, generando situaciones incomprensibles. La casa, específicamente, es un tema estudiado en sus series de *Rabbits*. La imagen de la vivienda se ubica dentro de los parámetros de lo normal, mientras que los diálogos, entre los humanos disfrazados de conejos, parecen discurrir ajenos a las actividades, generando situaciones confusas e incongruentes. Se parte de una crítica a las situaciones cotidianas de la casa, a través de intercalar risas incomprensibles y una serie de eventos que parecen inconexos pero que guardan en el fondo cierta lógica.

El tipo de arte visceral que se acaba de mencionar se percibe de forma directa en la obra de Gordon Matta Clark, donde la sobre excitación sensorial se produce mediante la rasgadura de las viviendas. A través de la intervención en casas que se iban a demoler, pone en discusión la lógica de la vivienda, la propia trascendencia del objeto como parte de una construcción de la memoria colectiva.

Todas estas acciones han sido consideradas por el arquitecto Bernard Tschumi y es en su obra arquitectónica y teórica donde se puede ser partícipe del shock. El arquitecto franco-estadouni-



Figura 06.

**Mind Expander (1968). Zamp Kelp, Ortner, Pinter, Haus-Rucker-Co.** La visión se alteraba a través del casco generando una “amplitud de mente”, haciendo posible la visión desde un punto de vista nuevo. Además, la percepción de mundo hacia el usuario del casco también cambia, por lo que se genera una nueva “identidad”.

dense, encuentra en el tabú y la transgresión las claves de la arquitectura. A través de una arquitectura del exceso se define el “erotismo”, “no como el exceso de placer sino el placer del exceso”.(Tschumi, 2001, p.71) Tschumi explica que la “violencia” que encuentra en la arquitectura es inevitable por deberse a la intrusión de un habitante en el espacio arquitectónico, es decir, un orden dentro de otro. Esto explica dos niveles de intrusión. En primer lugar, los usuarios generando un conflicto en la vivienda por su propia presencia: “*El cuerpo disturba la pureza del orden arquitectónico*”(Tschumi, 2001, p.124). En segundo, el espacio genera violencia en el habitante. El impacto se produce, por lo tanto, entre casa-habitante y habitante-casa.

Se puede realizar un paralelismo entre la noción de “evento” de Tschumi y la “situación” de la Internacional Situacionista. La condición actual de la arquitectura busca la no repetición, el punto de origen de los medios, y a esto Tschumi lo llama el “tiempo del evento” o la “juxtaposición de eventos”, es decir, la relación entre la arquitectura y el acontecimiento. La forma final queda así supeditada al evento, de igual forma que se planteaba anteriormente con el cine. La casa se puede entender, por lo tanto, como una escena, una “situación”, donde aparecen “eventos” que se acontecen de forma sorpresiva.

La mejor manera de describir el espacio casa que resulta de esta intervención es ese lugar “otro”, que por su propia naturaleza se mueve entre lo imaginario y lo humano. Una casa don-

de la heterotopia de Foucault encuentra lugar de ser y de provocar, y aún más importante de participar. Esta noción está también relacionada con los conceptos de la grieta en la casa, literal y metafórica. La casa como bisagra entre el mundo personal y el mundo exterior, un espacio cuasi humano y por ello complejo; que debe ser vivido conscientemente.

### EL HABITANTE, EL CAUTIVO DEL ESPACIO

Para entender este tipo de vivienda, es preciso analizar al habitante contemporáneo. En cuanto a este propósito Diller + Scofidio realizaron importantes experimentos sobre la noción de shock y los efectos de los mismos en los usuarios. Partiendo de cuestionar la tensión, la gravedad, se crea una relación de violencia con los materiales, generando que el cuerpo se interrogue, se confronte, se vista y se seccione:

Estamos delante de otro discurso. El cuerpo ante la clasificación de las cosas, las categorías, que pueden ser subvertidas dentro de sus mismos mecanismos de representación. Su máquina es policéntrica, ejerce una presión sobre el cuerpo, lo altera, incluso lo desmiembra. Éste no es necesariamente una marioneta. Es cautivo del espacio. Lo interesante de su máquina es cómo actúa sobre el cuerpo, cómo lo extiende, cómo lo conecta. (Conde, 2000, p.166)

El “cautivo del espacio” es el propio habitante, el hombre que es parte de la confrontación,

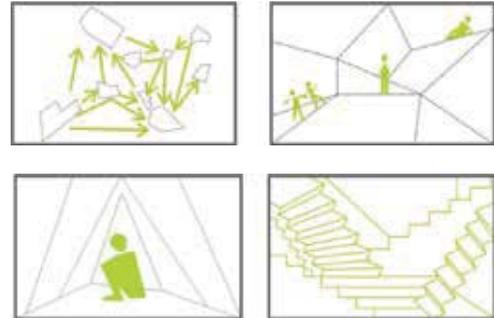


Figura 07. Esquema de la catástrofe, lo oblicuo, el rincón y el laberinto. Representación de la autora.



Figura 08. Investigando la casa (1994) Allan Wexler.



Figura 09.  
Casa Delbigot (1968-76). Jean Nouvel. Villeneuve-sur-Lot, Francia.

con sí mismo y con la casa. La “máquina policéntrica” puede ser ese espacio habitable que altera y es alterado por el propio humano, que se extiende y conecta hacia él. El cuerpo, a través de los sentidos, reconoce el espacio casa como una experiencia sensorial: *“El propio cuerpo está en el mundo como el corazón en el organismo: mantiene continuamente en vida el espectáculo visible, lo anima y lo alimenta interiormente, forma con él un sistema.”*(Merleau-Ponty, 1985, p.219)

Experiencias como estas son las realizadas por el grupo vienés Haus-Rucker-Co, donde a través de estructuras neumáticas y prótesis se experimentaba con los cambios en la percepción del espacio. La influencia del Situacionismo se ve cuando realizaban instalaciones en las que el usuario podía influenciar su ambiente y volverse así dueño de su interacción. Las series de *Mind Expander* (1967-69) se basan en la utilización de cascos que alteraban las percepciones de los que los usaban.

La idea principal que se aplica a los habitantes de la vivienda shock es un uso diferente de los elementos cotidianos. Es lo que explica Xavier Monteys en *La casa collage* (2001) sobre los elementos que se usan de una manera distinta a la prevista, generando una acción crítica. Inclusive cuando esta actitud parezca inadecuada, trae consigo una deformación del objeto más allá de su concepto preestablecido. Esto es una buena definición de ambigüedad, y se puede producir tanto en objetos como en formas.

Lleva al habitante a desinhibirse a través del shock que genera el cambio de signos.

## LA CATÁSTROFE, LO OBLICUO, EL RINCÓN Y EL LABERINTO

“Catástrofe” es definida por la RAE como suceso que altera gravemente el orden regular de las cosas. En lenguaje matemático se refiere a un punto crítico o singular. El matemático francés René Thom desarrolla la *Teoría de las Catástrofes* en 1977 en *Estabilidad estructural y morfogénesis*. Según la misma, los sistemas estructurales estables tienden a manifestar discontinuidades y divergencias. De este concepto de catástrofe se deducen las nociones de torsión y el giro. Aplicado a la vivienda lo podríamos definir como los elementos o sucesos repentinos en el espacio que alteran la composición y la desequilibran, el pasaje de un “estado” a “otro”. Anthony Vidler se refiere a esto como “*distorsión espacial*” (2002), que se produce entre la naturaleza del espacio y el sujeto, dando como resultado expresiones arquitectónicas y artísticas que rompen con las convenciones. Para explicar este fenómeno de las discontinuidades y los puntos singulares basta con observar la obra de Allan Wexler. Mediante una serie de deconstrucciones y construcciones de objetos en un ejercicio casi inconsciente, forma y función se encuentran y colisionan. A partir de su desconfianza en el funcionamiento “normal” de las cosas, genera objetos casi absurdos y singulares. Se busca lo que los objetos pueden llegar a ser. Sus maquetas representan la idea



Figura 10.  
Fotografía Casa Drusch (1962-63). Claude Parent.  
Versalles, Francia.



Figura 11.  
Merzbau (1923-1936) Kurt Schwitters. Instalación viva.

de casa “táctil” de la que se hablaba al explicar el hombre como el centro de la composición. Los diferentes “estados” obligan a recordar, aún sin tocar, las formas y los materiales presentes. Evocan el frío del metal, lo punzante de los bordes, las reflexiones del aluminio, lo complejo y versátil del corte. Cada maqueta es una experiencia en sí misma que requiere de todos los sentidos para entenderse y que no permiten una actitud pasiva.

Claude Parent y Paul Virilio en su investigación *La función de lo oblicuo*, buscan superar los límites de las formas euclídeas. La ambigüedad en este caso se traslada al piso ya que puede ser considerado “mueble como inmueble”, “móvil e inmóvil”. Jaques Lucan (Virilio, 1996) plantea que esto significa apropiarse del espacio, similar a lo que sucede con la psicología de la Gestalt, generando movimientos fluidos en el espacio que se adaptan a lo inestable del conjunto. Por medio de la arquitectura de Virilio y Parent se hace presente un constante sentido de la gravedad y la opresión del espacio. La violencia y provocación de planos llevan al hombre a entrar en una relación directa con el lugar, casi como vivir en la película de Hitchcock, *Vértigo*. Esta noción de lo oblicuo puede ser considerada una catástrofe, una forma de inyectar lo extraño en la casa, pero por medio de un recurso espacial como lo es el piso o las paredes.

Jean Nouvel también tomó esta idea en su *Delbigot Residence* en Francia generando techos inclinados y espacios en desnivel. Se busca ge-

nerar espacios más accesibles para el usuario que sólo el plano horizontal. Las paredes se vuelven parte del espacio del usuario.

Javier Maderuelo, en relación a la arquitectura oblicua, explica la relación entre la obra de Gehry y los artistas posmodernos. Las tensiones conceptuales generadas en el arte se trasladan a la arquitectura de Gehry transformando sus formas rectangulares en trapecios. Para explicar este fenómeno es preciso observar la casa-estudio que Gehry le construye al pintor Ron Davies en 1972. Gracias a la geometría, las ventanas trapezoidales y las proyecciones de los espacios, la obra se experimenta de forma oblicua, generando confusiones para el ojo.

Sin embargo, aunque los juegos y relaciones establecidas por Frank Gehry se producen entre elementos diferentes de la realidad, el espacio resultante es antinaturalista, dada la extrema complejidad visual con que está cargado, y es esquivo en la ambigüedad de sus límites. (Maderuelo, 2008, p.398)

El “rincón” es un elemento clave en la experiencia fenomenológica de la vivienda. Está relacionado con la idea del shock por la estrechez del espacio, es todo espacio donde el usuario se acurruca, se agazapa; a lo que Bachelard se refiere como “*el germen de una casa*” (Bachelard, 2004, p.171).

Según Bachelard el rincón, por ser un estrechamiento, tiene una idea negativa, es una forma



Figura 12.  
Slow House (1991) Diller+Scofidio.

de negar al universo. Pero aun así, expresa que en ese rincón también se encuentra una idea de “*sórdido refugio*”. La casa ve en el rincón ese espacio caótico pero además, ese refugio de pequeñas proporciones que sirve como lugar donde esconderse. En ese momento uno se vuelve parte del rincón. Varios arquitectos se han visto fascinados por la idea de rincón: es un espacio semi oculto, donde además de servir como refugio se puede ver algo que normalmente no se ve. Desde allí, se mira a la habitación de manera distinta. Ese cambio de escala que se produce tiene una dualidad: por un lado ubica al observador en el foro más íntimo de la casa, en su epicentro; por otro lo obliga a mirar desde afuera al espacio que lo rodea, al espacio casa.

Muchas de las casas que muestran shock están plagadas de rincones, son casi un eterno laberinto de rincones que busca su propia movilidad. Moore en su obra *La casa, forma y diseño*, se refiere a las variaciones de alturas y sus sensaciones:

Las variaciones en la sensación de altura al pasar de un espacio al siguiente nos ofrecen útiles oportunidades para aumentar la variedad y la sorpresa en una casa, y para dar a los habitantes una sensación más clara de dónde están en cada caso y de que ese lugar es distinto de todos los demás de la casa. (...) dado que las habitaciones son escenarios vacíos para el drama humano y que el drama humano contiene elementos de ritual e improvisación, las habitaciones tienen que

reflejar la importancia relativa de cada uno. (Moore, 1981, p.89)

Adolf Loos ya había puesto en práctica este recurso en obras como la Casa Müller. “*Puede variar la cadencia de los movimientos, pero la alternancia pasillo-escalera-vestíbulo-escalera que pasa debajo de (en Moller era la biblioteca, aquí es el saloncito denominado de las Damas), hasta desembocar en el complejo espacio central es una constante*” (Hernandez León, 1990, p.89). Lo que esto genera es una diferenciación de los espacios, como piezas o “rincones” individuales que se encadenan para formar la casa. Además, desde la “Sala de las damas”, se balconea hacia el vestíbulo, teniendo una visión del mismo pero sin quedar expuesto; se da una idea de “refugio”. La planificación de los espacios, el Raumplan, se puede reinterpretar en los rincones como espacios de alturas diferenciadas que generaban en las viviendas de Loos una interconexión o paseo arquitectónico continuo.

La relación cuerpo-rincón es inseparable y esto se debe a que uno es continuación del otro. El rincón en este contexto sirve para comprender que las porciones de la casa, aún las más recónditas, guardan en el habitante las llaves para su imaginación. Estos “rincones” se confrontan con el cuerpo y al hacerlo se vuelven parte del habitar.

Para ilustrar este fenómeno, basta observar la *Casa Drusch* de Claude Parent. Al incorporar las

nociones de arquitectura oblicua, se genera una casa que parece tumbada de lado. Ya desde el exterior obliga al visitante a mirarla torcido. El piso interior es horizontal, pero el hecho de que el techo esté torcido deja al usuario con una leve sensación de inestabilidad. Parent coloca una piscina exterior junto a la ventana, de forma de tentar al usuario a saltar desde ella. Los rincones, bañados de la luz que entra por las grandes aberturas, demuestran la maestría en la utilización de las texturas de hormigón en el interior. La casa redefine la vida del habitante, inclusive los rincones, oblicuos en este caso, buscan un diálogo. El espacio mira hacia el habitante desde los grandes ventanales oblicuos, y el habitante le devuelve la mirada hacia su propio interior, reconociéndose.

Por último, se va a hablar de el laberinto, definido por la Real Academia Española como: *“lugar formado artificiosamente por calles y encrucijadas, para confundir a quien se adentre en él, de modo que no pueda acertar con la salida”* y *“cosa confusa y enredada”*. El laberinto ha sido un recurso que ha inspirado gran cantidad de obras cinematográficas, desde *Alicia en el país de las maravillas* al *Mago de Oz* y el *Laberinto del fauno*. Una de las que supuso mayor repercusión en la ciencia ficción y la idea de laberinto fue *Cube* (1997), donde tanto la ciencia como la arquitectura son claves fundamentales para resolver el puzzle. Este cubo se interconecta con otras habitaciones cúbicas generando un laberinto sinfín: miles de cajas dentro de una gran caja.

Robert Morris realiza en 1974 una escultura a la que denominó *Labyrinth*, formada por pasillos concéntricos. De allí en adelante desarrolló el tema construyendo una serie de laberintos, con materiales distintos. Uno de los ejemplos más significativos de laberintos se encuentra en la obra de Alice Aycock, discípula de Robert Morris. *Maze* (1972) es un espacio de madera, dramático, que relaciona con sus formas, la obra y la naturaleza.

El *Merzbau* de Kurt Schwitters se genera como un laberinto. Esta casa-estudio, es una pintura y escultura viviente en constante cambio. Desde 1923, el artista Dadá Schwitters, comenzó a transformar su casa de Hannover en auténticos cuartos del shock. El collage está presente, la pintura está presente, incluso la escultura, pero lo más sustancial de la obra es lo que genera en el observador. No sólo hay que agacharse, moverse, sortear objetos y paredes, sino que produce una extraña tensión de cueva, de espacio misterioso.

La obra de J. L. Borges *La casa de Asterión* (1947) muestra la idea de laberinto aplicada a la vivienda. Esto se debe a que durante su infancia Borges vivía en una casa muy grande en la que siempre tendía a perderse. Como en un laberinto, el personaje principal lo recorre, siguiendo sueños, y cada nuevo lugar lo lleva otro laberinto. Esta casa de muchas puertas y grandes espacios se vuelvo un espacio donde uno se pierde pero también se esconde. Asterión podría haberse sentido muy cómodo en la

casa que diseñó el arquitecto americano John M. Johansen, *la Casa Laberinto* en 1966. La composición de la vivienda genera espacios que se intercalan entre paredes curvas de hormigón y vidrios de piso a techo. La inexistencia de ventanas hace un espacio interior fluido y mucho más espacioso de su imagen sólida exterior. Como expresa el arquitecto, la experiencia y significado del laberinto ha perdurado desde tiempos remotos y muchas culturas: la de las aventuras a través de una vida de fortuna y desgracia, en búsqueda del significado de la vida, su origen y su resultado incierto. (Johansen, 1995).

Manfredo Tafuri en su texto *La esfera y el laberinto*, planteaba que los métodos de la ambigüedad y la contradicción debían ser los objetivos de la nueva arquitectura, una arquitectura que, para superarse, tenía que ser radical. Las respuestas las encuentra en la obra de Giovanni Battista Piranesi. Entre 1745 y 1760, Piranesi realizó sus grabados *Carceri d'Invenzione*, que demuestran una forma de desarticular el espacio y volverlo un "laberinto". Es mediante la completa "pérdida de sentido" y la destrucción de los antiguos códigos que Tafuri observa la capacidad de renovarse.

Para lograrlo se debe dar lugar a nuevas leyes de composición diferentes de las de geometría euclídeana, superponiendo espacios y desarticulando objetos. Esta desintegración del espacio hace que el habitante tenga que recomponer y solucionar mentalmente la estructura. Igual que

en las *Carceri*, "se ve obligado, más que invitado, a participar en el proceso de reconstrucción mental propuesto(...)"(Tafuri, 1984, p.34)

## CASA-IMAGEN

*La Slow House* es una obra no realizada de Diller+Scofidio en 1991. El proyecto fue generado para una casa de vacaciones en Long Island, Nueva York. La forma de la vivienda, tanto las paredes como la planta curva, hace hincapié en la idea de pasillo, de pasaje. El inicio de este recorrido se da por la estrecha fachada principal donde sólo existe una puerta de entrada. Es una máquina para ver, una casa como cámara oscura.

La vista acapara el espacio, todo el edificio gira alrededor de generar la idea de la vista, a través de eventos en el recorrido. Los cambios de escala para generar esto hacen que el espacio se sienta como un telescopio. Monitores duplican la imagen de la playa en varios espacios de la casa de forma de cuestionar la imagen real y la reproducida. Su preocupación radica en los elementos de la casa, los usos de los mismos y lo que se ve: "*Hermosa incertidumbre, revoloteando al momento del deseo, donde uno no sabe si comparar o admirar, si sentirse repugnado o deleitado, si pensar en arquitectura o entregarse al arte, qué resultará.*"(Betsky, 2003, p.35) La ventana se complementa con textos, imágenes, videos de las vistas, hasta llegar a un punto que no se sabe cuál es más real, no se sabe por cuál realmente se está mirando, un espacio indeterminado que juega con la idea de

transparencia. Junto con el video, el habitante se ubica en un tiempo otro, diferente del de la ventana, en un refugio, en un rincón.

La idea de laberinto está presente en el recorrido, a través de un pasaje oblicuo, haciendo de la ventana un elemento oculto hasta llegar al final de la casa, hasta que finalmente aparece y supone un dilema. El video y la imagen juegan por un papel protagonista en la escena de la vida del habitante y este tiene que decidir. Lo interesante es que frente al paisaje real, el video siempre presente tiene la capacidad de hacer zoom en los elementos deseados, incluso de mostrar una imagen anterior, quizás más adecuada para la situación, con menos nubes, mayor claridad. ¿Cuál es el paisaje?

Existe una fuerte relación con la fenomenología en viviendas como estas. Es por esta razón que se ve al expresionismo como un antecedente. Husserl (1967) ya lo expresaba en sus *Investigaciones lógicas*, buscando las experiencias auténticas en el mundo, vividas siempre en primera persona. La ideología está basada en la fenomenología, no existen grandes discursos detrás de estas viviendas sino una fuerte convicción en las experiencias que traducen.

Se podría concluir que busca romper con la realidad, para generar una idea más profunda, a través de transformaciones o cambio en las contemplaciones de los espacios. Para ello se recurre a nuevas formas inconclusas, la destrucción del lenguaje racional, traer la atención

hacia lo singular, evitar las repeticiones decorativas, romper continuidades o buscar los recorridos laberínticos.

*“El objeto arquitectónico es espacio vivido más que espacio físico, y el espacio vivido siempre trasciende la geometría y la mensurabilidad.”* (Pallasmaa, 2006, p.64) Esta frase resume los conceptos de estas casas que, aunque diseñadas para ser vividas, su espacio parece imposible de describir de forma sencilla. Las morfologías no las identifican, tampoco sus herramientas proyectuales, son casas que superan la deconstrucción pura para llegar a generar en el usuario una verdadera contradicción de términos y formas. Un *splitting* en la experiencia del espacio.

RECIBIDO: 27 de setiembre 2016

ACEPTADO: 1º de diciembre 2016

## BIBLIOGRAFÍA

- Agamben, G. & Matroni, S. (trad.) (2007). *Infancia e historia: destrucción de la experiencia y origen de la historia*. (2da. ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Alison, J. (ed.) (2007). *Future city: experiment and utopia in Architecture*. London: Thames & Hudson.
- Bachelard, G. (2004). *La poética del espacio*. (2ª. ed.) Madrid: FCE.
- Baltar, E. (2006). Aproximación a Walter Benjamin a través de Baudelaire. *A Parte Rei: Revista de filosofía* (46).
- Benjamin, W. (1988). *Poesía y capitalismo: iluminaciones II*. Madrid: Taurus.
- Benjamin, W. & Navarro Pérez, J. (trad.) (2011). *Calle de dirección única*. Madrid: Abada.
- Betsky, A. (ed.) (2003). *Scanning: the aberrant architectures of Diller + Scofidio*. New York: Whitney Museum of American Art.
- Borges, J.L. (1996). *La casa de Asterión*. Buenos Aires: Emecé.
- Braunberger, P. (Productor), Buñuel, L. (Director). (1999). *Un perro andaluz. Un chien andalou*. [Película cinematográfica]. Barcelona: Manga Films.
- Brunton, C. (Productor), Meh, M. (Productor), Orr, B. (Productor) & Natali, V. (Director). (2010). *Cube*. [Película cinematográfica]. United Kingdom: Lionsgate Home Entertainment.
- Buck Morss, S. (2005). *Walter Benjamin escritor revolucionario*. Buenos Aires: Interzona.
- Conde, Y. (2000). *Arquitectura de la Indeterminación*. Barcelona: Actar.
- Hernández León, J.M. (1990). *La casa de un sólo muro*. Madrid: Nerea.
- Hitchcock, A. (Productor, Director). (2008). *Vértigo: de entre los muertos*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Studios.
- Husserl, E. (1967). *Investigaciones lógicas*. 2ª ed. Traducción: Manuel G. Morente y José Gaos. Madrid: Revista de Occidente, D.L.
- Johansen, J.M. (1995). *John M. Johansen: a life in the continuum of modern architecture*. [Milano]: L'Arca.
- Lynch, D. (Productor, Director). (2002). *Rabbits*. [Película cinematográfica]. Estados Unidos: Davidlynch.com
- Lleó, B. (2005). *Sueño de habitar*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Merleau-Ponty, M. (1985). *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Planeta-Agostini.
- Maderuelo, J. (2008). *La idea de espacio: en la arquitectura y el arte contemporáneos 1960-1989*. Madrid: Akal.
- Montaner, J.M. (2002). *Las formas del siglo XX*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Moore, C.W. (1981). *La casa, forma y diseño*. (4ª ed). Barcelona: Gustavo Gili.
- Monteys, X. & Fuertes, P. (2001). *Casa collage: un ensayo sobre la arquitectura de la casa*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Morin, E. (2001). *El Cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Muñoz Jiménez, M.T. (1991). *El laberinto expresionista*. Madrid: Molly.
- Natali, V. ((2010). *Cube*. Videograbación. Lionsgate.
- Nouvel, J. (2002). *Jean Nouvel*. Madrid: Kliczkowski.
- Pallasmaa, J. (2001). *The architecture of image: existential space in cinema*. Helsinki: Rakenustieto.
- Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ramírez, J.A. (1993). *Duchamp: el amor y la muerte, incluso*. Madrid: Siruela.
- Risselada, M. & Colomina, B. (1987). *Raumplan versus Plan libre: Adolf Loos and Le Corbusier, 1919 - 1930*. New York: Rizzoli.
- Rodríguez Llera, R. (2009). *El arte en el siglo XX*. Madrid: Creaciones Vincent Gabrielle.
- Solana, G. (1997). *La escuela del escándalo. Arquitectura Viva (57)*.
- Tafuri, M. (1984). *La esfera y el laberinto: vanguardias y arquitectura de Piranesi a los años setenta*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Thom, R. (1997). *Estabilidad estructural y morfogénesis: ensayo de una teoría general de los modelos*. Barcelona: Gedisa.
- Tschumi, B. (1997). *Bernard Tschumi: Architecture in-of motion*. Rotterdam: NAI Uitgevers.
- Tschumi, B. (2001). *Architecture and disjunction*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Venturi, R. (1980). *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. (2ª ed.) Barcelona: Gustavo Gili.
- Vidler, A. (2002). *Warped Space: Art, Architecture, and Anxiety in Modern Culture*. Cambridge, Mass;London: MIT.
- Virilio, P., Lucan, J. & Parent, C. (1996). *The function of the oblique: the architecture of Claude Parent and Paul Virilio, 1963-1969*. London: AA Publications.
- Wexler, A. (1998). *Allan Wexler*. Barcelona: Gustavo Gili.

## FUENTE DE IMÁGENES

01. Woods, L. (1994) "High Houses" [detalle]  
©Estate of Lebbeus Woods. En: Alison, Jane, Marie-Ange Brayer, y Frédéric Migayrou, eds. 2007. Future city: experiment and utopia in architecture. London: Thames & Hudson.
02. Munch, E. (1893) "Skrik" [pintura] ©Munch, Edvard / Munch-Ellingsen-gruppen / Munch-museet / BONO / Nasjonalmuseet. Recuperado en: <http://digitaltmuseum.no/things/skrik-maleri/NMK-B/NG.M.00939/gallery> (15 ene 2014)
03. Buñuel, L. (1929) "Un Chien Andalou" [fotograma] En: Buñuel, Luis, y Salvador Dalí. 1999. Un perro andaluz Un chien andalou. [Video] =. Manga Films.
04. Duchamp, M. (1917) "Fountain" [escultura] ©Artists Rights Society (ARS), New York / ADAGP, Paris / Estate of Marcel Duchamp. Recuperado en: <http://www.sfmoma.org/explore/collection/artwork/25853> (15 feb 2014)
05. Matta Clark, G. (1974) "Splitting" [arquitectura] © 2002 Estate of Gordon Matta Clark / Artists Rights Society (ARS), New York. En: Zion, Adi Shamir. 2002. Open house: unbound space and the modern dwelling. Editado por Dung Ngo. New York: Rizzoli.
06. Haus-Rucker-Co (1968) "Mind Expander" [instalación] © 2014 THE MUSEUM OF MODERN ART. Recuperado en: [http://www.moma.org/explore/inside\\_out/inside\\_out/wp-content/uploads/2011/03/tumblr\\_kurairqo3a1qaylzzo1\\_500.jpg](http://www.moma.org/explore/inside_out/inside_out/wp-content/uploads/2011/03/tumblr_kurairqo3a1qaylzzo1_500.jpg) (15 ene 2014)
07. Esquema de la autora.
08. Wexler, A. (1994) "Investigando la casa" [esculturas] © Ronald Feldman Fine Arts, Inc. En: Zion, Adi Shamir. 2002. Open house: unbound space and the modern dwelling. Editado por Dung Ngo. New York: Rizzoli.
09. Nouvel, J. (1976) "Casa Delbigot. Vista exterior del plano inclinado" [arquitectura] © Archives Architectures Jean Nouvel. En: Boissière, Olivier. 1997. Jean Nouvel. Barcelona [etc.]: Gustavo Gili.
10. Parent, C. (1963) "Drusch house" [arquitectura] © 1996 the Authors and The Architectural Association. En: Virilio, Paul, Lucan, Jacques, y Claude Parent. 1996. The function of the oblique: the architecture of Claude Parent and Paul Virilio. Editado por Pamela Johnston. AA documents 3. London: Architectural Association.
11. Schwitters, K (1936) "Merzbau" [arquitectura] © Wilhelm Redemann, 1933 / DACS 2007. Recuperado en: <http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/kurt-schwitters-reconstructions-merzbau> (16 feb 2014)
12. Diller+Scofidio (1991) "Slow House" [arquitectura] © Diller + Scofidio. En: Betsky, Aaron, ed. 2003. Scanning: the aberrant architectures of Diller + Scofidio. New York: Whitney Museum of American Art.