



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA METROPOLITANA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA CONSTRUCCIÓN Y
ORDENAMIENTO TERRITORIAL

**LAS ATMÓSFERAS EN LA ARQUITECTURA CONTEMPORANEA
EN CASO DE LA ARQUITECTURA DE SMILJAN RADIC. EN CHILE, 2015 - 2018**

Maryori Castillo Vasquez

SEMINARIO DE INVESTIGACIÓN

SANTIAGO, 2019

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, que es un apoyo incondicional. A la espiritualidad que me debo y a la arquitectura a proyectar.

Resumen

En el contexto de una civilización inmersa en las telecomunicaciones, la hegemonía de lo visual, la era del consumismo y la arquitectura que se aleja - en algunos puntos - cada vez más de su origen. Surge la necesidad de estudiar cómo se perciben los espacios y las bases de una arquitectura que propone el resurgimiento de la experiencia sensorial, aplicado al caso de la arquitectura chilena de Smiljan Radic.

En la presente investigación se estudia en detalle la teoría de la experiencia en la arquitectura, se describen recursos fenomenológicos que son el medio por el cuál posteriormente se estudian las obras de Radic con el fin de estudiar objetivos y estrategias de proyecto para llevar a cabo dichas atmósferas. Por último, se reconocen los aspectos de la teoría de las atmósferas de Zumthor y Pallasmaa que están presentes en las obras del arquitecto chileno.

Palabras clave: Arquitectura contemporánea, Atmosfera arquitectónica, Fenomenología.

Abstract

In the context of a civilization immersed in telecommunications, the importance of the image, the hegemony of the visual, the era of consumerism and architecture that moves away - in some points - more and more from its origin. The need arises to study how the spaces and the bases of an architecture are perceived that propose the resurgence of sensory experience, applied to the case of the Chilean architecture of Smiljan Radic.

In the present investigation the theory of the experience in the architecture is studied in detail, phenoménicos resources are described that are the means by which later the works of Radic are studied with the purpose of studying objectives and strategies of project to carry out said atmospheres Finally, the aspects of the theory of atmospheres of Zumthor and Pallasmaa that are present in the works of the Chilean architect are recognized.

Key words: Contemporary architecture, Architectural atmosphere, Phenomenology.

Índice de contenidos

1. Introducción.....	1
1.1. Área de investigación	1
1.1.1. Objeto de estudio.....	1
1.1.2. Justificación	2
1.1.3. Antecedentes del caso de estudio	3
1.2. Planteamiento de la investigación.....	6
1.2.1. Preguntas.....	6
1.2.2. Hipótesis.....	6
1.2.3. Objetivos.....	6
2. Arquitectura experiencial. Teoría	7
2.1. Fenomenología. Atmosfera y experiencia en arquitectura según Holl, Zumthor y Pallasmaa.	7
2.2. La percepción, los sentidos y lo intangible	9
2.3. Recursos fenoménicos	11
2.3.1. Principio de proximidad	12
2.3.2. Ley de repetición.....	12
2.3.3. La figura más sencilla y más grande	13
2.3.4. Relación figura-fondo	14
2.3.5. Orientación	14
2.3.6. Proporción	14
2.3.7. Escala.....	15
2.3.8. Ritmo	15
2.3.9. Luz/Sombra.....	16
2.3.10. Textura	17
2.3.11. Color.....	17
3. Marco metodológico	19
3.1. Investigación.....	19
3.1.1. Método de investigación en arquitectura	19
3.1.2. Registro experiencial.....	20
3.1.3. Síntesis de objetivos fenoménicos	20

4. Arquitectura experiencial de Smiljan Radic	21
4.1. Registro experiencial y análisis fenomenológico	21
4.1.1. Bodega Viña VIK	21
4.1.2. Restaurante Mestizo	31
4.1.3. Sala de Artes Escénicas NAVE.....	39
4.2. Discusión integrada de resultados	46
5. Conclusiones.....	47
5.1. Resumen de los resultados	47
5.2. Discusión con la teoría	47
5.3. Recomendaciones para futuro	48
6. Referencias Bibliográficas	49

1. Introducción

1.1. Área de investigación

“Arquitectura experiencial es un concepto y un modo de construir basado en la experiencia humana del espacio habitable” (Pantoja, 2014). El sentir que según Pallasmaa (2006), tiene relación con los sentidos, mas allá del visual, que no se basan en un único concepto, sino que actúan como aglomeraciones sensoriales.

Zumthor (2006), describe las atmósferas en la arquitectura como una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir. Esta forma de pensar, tiene sus bases en filósofos como Edmund Gustav Husserl, apoyado por otros filósofos del siglo XX como Merleau Ponty y Martin Heidegger (Suller, 2018), quienes destacan la importancia de la percepción, siendo re considerada en la época contemporánea, formando una arquitectura basada en la experiencia.

Arquitectos de renombre han escrito sobre la experiencia en la arquitectura, entre ellos los ya mencionados: Peter Zumthor y Juahani Pallasmaa, los cuales se abordarán con mayor detalle en el marco teórico.

La arquitectura según la época en la que se desarrolla ha tomando diversos enfoques, como lo explica el término *Zeitgeist* (Roth, 1993) la arquitectura es el espíritu de la época. Se cree que la experiencia en la arquitectura ha estado presente desde tiempos inmemorables. No obstante, luego de un lapso de distintos rumbos de la arquitectura, es en la época contemporánea donde arquitectos como Smiljan Radic (En Chile) vuelven a reclamar este aspecto que parecía perdido.

1.1.1. Objeto de estudio

Smiljan Radic Clarke, arquitecto chileno, nacido en Santiago y titulado de arquitecto por la Pontificia Universidad Católica de Chile en 1989. En 2001 el Colegio de Arquitectos de Chile le otorga el premio al mejor arquitecto chileno menor de 35 años por su proyecto para el barrio cívico de Concepción.

Sus proyectos se caracterizan por experimentaciones desde la materialidad, que por medio de esta y otras variables a analizar, según Annabelle Selldorf (2018) *“crean fuertes espacios atmosféricos que resuenan profundamente y trascienden lo visual”*.

Entre sus principales proyectos podemos mencionar: Pabellón para Serpentine Gallery 2014 (Londres), Casa de Cobre, Casa Pite, Proyecto "Boca Sur": Un nuevo barrio cívico para Concepción, Teatro Bio-Bio (Concepción), Bodega Viña VIK (Región O'Higgins), Restaurante El Mestizo (Vitacura) e Intervención para Sala de artes escénicas experimentales: NAVE (Santiago).

De estos, se estudiarán los que según criterio propio son más significativos dentro de la zona Centro-Sur de Chile. Acotándose a los tres últimos proyectos mencionados.

1.1.2. Justificación

Parece totalmente necesario saber cuáles son los ideales que conforman estos escenarios arquitectónicos y poder entender la arquitectura desde esta metodología, basándose en lo mencionado por Louis Kahn (1961, p. 7): *"Un gran edificio debe comenzar con lo inconmensurable y terminar en lo mensurable"*.

El presente trabajo se encuentra motivado por el interés personal sobre la experiencia en la arquitectura contemporánea. Como expresa en "Atmosferas", Zumthor (2006): La realidad arquitectónica solo puede tratarse de un edificio que conmueva. *"¿Cómo se puede proyectar algo así?, ¿Cómo puedo proyectar algo similar al espacio de esta fotografía que, para mi es un ícono personal?..."*

Esta investigación tiene como propósito **buscar y definir características fenoménicas que condicionan las atmósferas de las obras seleccionadas**, ser un "manual de experiencias arquitectónicas" desde las estrategias vinculadas a las variadas sensaciones que ofrecen los espacios, aplicado a la arquitectura contemporánea en Chile.

Lo anterior, específicamente a obras de Smiljan Radic, arquitecto de prestigio internacional, que ha dado un punto de vista diferente o más bien una cierta identidad a lo que se puede llamar "arquitectura chilena".

1.1.3. Antecedentes del caso de estudio

Smiljan Radic vive su niñez en la Ciudad de Santiago, en un marco de conflictos políticos a los que asocia sus recuerdos de infancia y familia; en un contexto de origen y apogeo de dictadura. Esta situación cambia a fines de los años 90's y trae consigo una generación de destacados arquitectos; Cecilia Puga, Teodoro Fernández, Mathias Klotz, Cristián Undurraga, Smiljan Radic, entre otros, que han posicionado a Chile en un escenario internacional de arquitectura.

Arquitectura a la cual se le puede atribuir el nombre de 'Arquitectura Chilena contemporánea' y que se caracteriza principalmente por una belleza natural de paisajes admirables. (Ursprung, 2019)

Smiljan Radic, en su arquitectura, según lo descrito por Philip Ursprung en "*El peso del mundo: Los Edificios de Smiljan Radic*" (Revista el Croquis, p. 374), no desea expresar ni reflejar el pasado del país en que creció y sus obras no se basan en un mismo lenguaje, sino que se aborda desde el lugar y la experimentación del material.

Las obras a estudiar se describen a modo de Catálogo arquitectónico:

a) Bodega Viña VIK

Ubicada en Millahue, localidad de San Vicente de Tagua Tagua, región Libertador General Bernardo O'Higgins. Obra adjudicada por el arquitecto luego de ser el ganador del concurso. El proyecto data del año 2014, se configura como una nave con un material medio transparente y blanco que se sitúa en medio de un viñedo, marcado notablemente por una plaza de acceso, al interior el programa consiste en la conservación de vino, y la salida culmina con un restaurante llamado Pavilion.

Figura 1



Figura 2



Figura 3



Fuente: Plataforma arquitectura

b) Restaurante El Mestizo

Año proyecto: 2007

Área: 652 m2.

Restaurante ubicado en un extremo del Parque Bicentenario, en Santiago de Chile. El proyecto se presenta como una estructura de apariencia ligera que se apoya sobre 8 piedras de granito macizo. La cubierta es de hormigón armado, esta parece desmaterializarse en las vigas de acero que sobresalen.

Figura 4



Figura 5



Figura 6



Fuente: Plataforma arquitectura

c)NAVE

Ubicación: Libertad 410, Santiago, Región Metropolitana.

Área: 2000m2

Es una sala de artes escénicas que tiene lugar en un edificio de residencial ubicado en el Centro de Santiago construido en los años cuarenta, *“posee una fachada neoclásica de dos plantas balastrada ordenada simétricamente”*. (Ursprung, 2019). Recuperada en el año 2015

La operación arquitectónica de implantación consiste en el vaciado de la estructura para dar cabida al programa de la sala de artes escénicas, que consiste en: un vestíbulo, un gran auditorio, estructuras flexibles para escenarios y gradas, oficinas y sala de reuniones.

Como remate, en la azotea del edificio se encuentra una carpa de circo que pretende relacionar el centro cultural a los cuales accede la ‘élite’, con los orígenes del espectáculo en la cultura popular; el circo, generando un enfrentamiento entre las ideas.

Figura 7



Fuente: *Plataforma arquitectura*

Figura 8



Figura 9



1.2. Planteamiento de la investigación

1.2.1. Preguntas

- a) ¿Qué rasgos de la teoría arquitectónica de las atmósferas se encuentran presentes en las obras contemporáneas de Smiljan Radic en Chile, en el período comprendido entre 2007-2014?
- b) ¿Cuáles son las experiencias sensoriales que entregan las obras contemporáneas de Smiljan Radic? y ¿Cómo se logran?
- c) ¿Cómo se pueden sintetizar y organizar estas estrategias para metodologías proyectuales?

1.2.2. Hipótesis

Se podría decir que Radic ha sido influenciado por los autores de la experiencia sensorial en la arquitectura, de arquitectos como Peter Zumthor. Por tanto, se ha empapado de estas teorías para la proyección de las obras a analizar.

1.2.3. Objetivos

El objetivo general de esta investigación es analizar las obras seleccionadas de Smiljan Radic, desde un enfoque fenomenológico, definiendo rasgos de la teoría arquitectónica de las atmósferas que están presentes en las obras del arquitecto.

Los objetivos específicos de investigación son: (1) el análisis de experiencias sensoriales que entregan las obras del arquitecto y el determinar las estrategias arquitectónicas con que se logran, además de (2) la extracción de resultados útiles para elaboración de estrategias proyectuales que sirvan de enseñanza a futuras generaciones para enfrentar el diseño desde la experiencia en la arquitectura.

2. Arquitectura experiencial. Teoría

2.1. Fenomenología. Atmosfera y experiencia en arquitectura según Holl, Zumthor y Pallasmaa.

Para comprender la arquitectura experiencial debemos comprender el concepto de *fenomenología*. Del griego *faínómenon*, que significa fenómeno. Esta es una corriente filosófica subjetiva e idealista, desarrollada por Edmund Husserl quién afirma que la realidad externa configura en el sujeto una vivencia e idea que crea el mundo de este.

Se entiende entonces por fenomenología como la ciencia que estudia los fenómenos, y que somos capaces de experimentar por medio de los sentidos.

Para Steven Holl (2014, p.11)

“La fenomenología trata del estudio de las esencias; la arquitectura posee la capacidad de hacer resurgir las esencias. Relacionando forma, espacio y luz, la arquitectura eleva la experiencia de la vida cotidiana a través de los múltiples fenómenos que emergen de los entornos, programas y edificios concretos. Por un lado, existe una idea/fuerza que impulsa la arquitectura; por otro, la estructura, el material, el espacio, el color, la luz, y las sombras intervienen en su gestación”.

La fenomenología nos hace dar cuenta que los espacios no son lugares únicamente físicos y tangibles, si no también perceptuales.

Para Weil (2009), la fenomenología arquitectónica es: *“un conjunto de ideas, argumentos, recursos, voluntades y poderes que actúan a la vez en un espacio y un tiempo, cambiando los límites físicos que estructuran la realidad”.*

En este sentido, este concepto ha tenido variaciones. Zumthor le llamó Atmósferas. Respecto a esto parece interesante reconocer en las definiciones de las palabras los distintos focos que pueden tener según la disciplina que se estudie, para su mayor comprensión.

Zumthor (2006) plantea esta idea en una conferencia impartida en 2003 que más tarde se transforma en el libro ‘Atmosferas, Las cosas a mi alrededor’. En el cual se define este concepto como el enfrentamiento a la arquitectura, la disposición de ánimo, *“la sensación en perfecta concordancia con el espacio*

construido, comunicada directamente a quienes lo contemplan, lo habitan, lo visitan e incluso, al entorno inmediato” (Zumthor, 2006, p.2).

El autor expresa en *Pensar la arquitectura* (2005) que la magia de lo real en la arquitectura es cuando lo material, la “alquimia de sustancias reales” se transforma en sentimientos en el espacio arquitectónico.

Para González, en *Pensamiento y arquitectura de Peter Zumthor* (2016, p.27). La atmósfera es la primera impresión al ingresar a un edificio o a un entorno, sin importar si es buena o mala, finalmente esta es que la queda en nuestra memoria.

Asimismo, para Pallasmaa la atmosfera de los espacios es la experiencia que estos producen. En su libro “Los ojos de la piel” (2006, p.11) expresa el valor del espacio arquitectónico en relación con la experiencia:

“La arquitectura significativa hace que tengamos una experiencia de nosotros mismos como seres corporales y espirituales... Una experiencia arquitectónica potente silencia todo el ruido exterior; centra nuestra atención sobre nuestra propia experiencia y, cómo ocurre con el arte, nos hace ser conscientes de nuestra soledad esencial ... El espacio arquitectónico es el espacio vivido mas que físico, y el espacio vivido siempre trasciende la geometría y la mensurabilidad”.

De esta manera, se comprende cómo estos conceptos de percepción en la arquitectura han ido en terminología de acuerdo a cada arquitecto. Sin embargo, todas estos conceptos se traducen a que la arquitectura es más que el espacio funcional, visual y tangible a través de los materiales. La arquitectura experiencial es aquello que se percibe en su totalidad por medio de los distintos sentidos.

No obstante, esta percepción fenomenológica de la arquitectura está sujeta a estos elementos físicos, tangibles y mensurables que no siempre son reconocibles al enfrentarnos a una determinada obra de arquitectura. A estos parámetros medibles podemos denominarlos como el “canal” por el cual se logra una experiencia en arquitectura. Y por otra parte, el medio por el cual se perciben en la arquitectura son los sentidos.

2.2. La percepción, los sentidos y lo intangible

La RAE define percepción como: *el primer conocimiento de una cosa por medio de las impresiones que comunican los sentidos.*

Se puede mencionar según lo estudiado, que el mundo contemporáneo y la sociedad actual se ha sumergido cada vez con mayor intensidad en la 'Era de la información', la mecanización de los procesos, la producción en serie, la virtualidad, consumo exacerbado e innecesario y el culto a lo corporal. Se ha generado una sociedad superficial y ocularcentrista, donde se separa lo corpóreo de lo mental y sensorial.

Pallasmaa, en su texto 'La mano que piensa' (2012) realiza una crítica a la forma en que hemos evolucionado y sostiene que:

"En la actualidad nuestros sentidos y nuestros cuerpos son objetos de una manipulación y una explotación comercial incesante (...) Cada vez con mayor frecuencia, todos nuestros sentidos se ven explotados por la manipulación consumista y, al mismo tiempo, estos mismos sentidos continúan estando infravalorados como requisitos previos de nuestra condición existencial o como objetivos educativos". (2012, p. 9)

Este modo de vivir, sin duda alguna ha afectado en gran manera en cómo percibimos nuestra realidad, y aquello con lo que nos conectamos es el resultado de lo que somos como sociedad. Además en el texto ya mencionado, se hace especial hincapié a la separación entre lo corpóreo, lo perceptual, lo mental y lo espiritual.

"Estamos conectados con nuestro mundo a través de nuestros sentidos; estos no son simples receptores de estímulos, ni el cuerpo es únicamente un punto para ver el mundo desde una perspectiva central. La cabeza tampoco es el único lugar de pensamiento cognitivo, pues nuestros sentidos y todo nuestro ser corporal estructuran, producen y almacenan directamente un conocimiento existencial silencioso. El cuerpo humano no es una entidad cognitiva. Todo nuestro ser en el mundo es un mundo de ser sensorial y corporal, y este mismo sentido de ser constituye la base del conocimiento existencial". (2012, p.9)

En base a esto, se puede concluir que el espacio no es únicamente tangible, ni el cuerpo una entidad que actúa de manera separada con otros elementos fundamentales del ser, sino que actúa como un todo, y esto es lo que nos

permite conectarnos con lo que nos rodea. De esta manera se comprende que la arquitectura solo puede ser conocida por medio de la experiencia.

“ La experiencia arquitectónica trae al mundo a un contacto más íntimo con el cuerpo ... Una obra de arquitectura no se experimenta como una serie de imágenes retinianas aisladas. Sino en su existencia material corpórea y espiritual plenamente integrada”.
(Pallasmaa, 2006, p.61)

El rol de los sentidos es fundamental en la experiencia sensorial de la arquitectura. Sin estos no sería posible la percepción. Esto se evidencia en lo estipulado por Pallasmaa y en el escrito *Carne y Piedra* (Sennet, 2003):

(Pallasmaa 2006, p.52) describe acerca de esto: *“El ojo es el miembro de la distancia, mientras el tacto es el de la cercanía”* y, *“El sonido mide el espacio y hace que su escala sea comprensible”*.

Sennet (2003), analiza la historia de la civilización occidental desde la experiencia corporal, y describe cómo el cuerpo es representativo de la sociedad emergida, como una forma de poder que se evidencia sobre todo en aspectos políticos.

Siendo la imagen corporal la inspiración de las sociedades de los siglos XVIII y XIX, y así se fue transformando desde la aparición de un individuo movible, hasta el desarrollo de un mercado comercial ligado al área industrial, lo que se intensifica más con el proceso migratorio campo – ciudad.

Sennet en su escrito, describe aspectos esenciales de los actos y la percepción de los hombres en dicha época; cómo se mueven, cómo ven, cómo oyen... Entre otros. En definitiva, se pone en evidencia la cambiante relación entre el cuerpo con el entorno construido.

Muzquiz también hace referencia a los sentidos en la experiencia sensorial de la arquitectura. *“Los sentidos captan la variación de estímulos de nuestro entorno, es así como la relación cuerpo-mundo se mantiene viva”.* (Muzquiz, 2017, p.10)

Por otra parte, así como los sentidos integrados son fundamentales en la percepción. También el tema de lo material, lo tangible y lo mensurable (Pero no siempre evidente o reconocible), son el código por el cual se logra la experiencia en la arquitectura.

Realizando una analogía entre los factores de comunicación en el lenguaje y arquitectura. El emisor que se presenta en una obra arquitectónica sería el arquitecto, que desea entregar un mensaje (experiencia/sensación/atmósfera) a un receptor o usuario. El canal por el cual se transmite son los sentidos, puede ser tácito, visual, auditivo, olfativo. Mientras que el código serían los materiales y los parámetros cuantificables de la arquitectura o recursos fenoménicos.

En conclusión, existe una parte generalmente inconsciente de nosotros que posee una capacidad enorme de percibir y entregar un abanico de experiencias. La naturaleza es sin duda la madre de estas posibilidades y la arquitectura que nace desde la necesidad de cobijo sigue este mismo camino, ya que nos pone en circunstancias cargadas de sentir.

Resulta significativo entonces, hacer una re valoración de los sentidos, lo intangible y de la percepción para lograr controlar aquello que se desea provocar, y como sociedad evolucionar conscientemente.

2.3. Recursos fenoménicos

Siguiendo en este razonamiento de lo perceptual, se exponen elementos que son capaces de producir estas atmosferas. Autores de la arquitectura experiencial han dado énfasis al uso de los materiales, que son un recurso fenomenológico para este tipo de arquitectura.

Pallasmaa (2006, p.66) sostiene que: *“La autenticidad de la experiencia arquitectónica se basa en el lenguaje tectónico de la construcción y en la integridad del acto de construir para los sentidos”*.

Así también Zumthor (2005, p.68) enuncia que: *“No trabajamos con la forma, trabajamos con el resto de las cosas, con el sonido, ruidos, los materiales, la construcción, la anatomía, etc”*

Muzquiz (2017, p.3), añade: *“La arquitectura sensorial re descubre la importancia de los materiales, el contexto físico, cultural y social en el que se implanta. Trabajando experiencia desde una perspectiva espacial, temporal y memorable”*.

Hall (2011), describe la percepción como una 'experiencia enmarañada', con esto hace referencia a la fusión de variables que hacen el objeto arquitectónico y lo sensorial de este. Pese a que estos elementos se leen o descifran como una percepción completa, podemos estudiarlos de manera individual. Siendo estos los recursos fenoménicos que componen la arquitectura sensorial.

Todos estos elementos mencionados son los que constituyen la experiencia en la arquitectura. De este pensamiento, surgen las Leyes de Gestalt que explican el origen de las percepciones VISUAL, a partir de los estímulos. La teoría Gestalt nace en la escuela berlinesa en 1910, esta estudia como la mente interpreta formas y modelos que se presentan, aprovechando la capacidad de la mente de organizar datos.

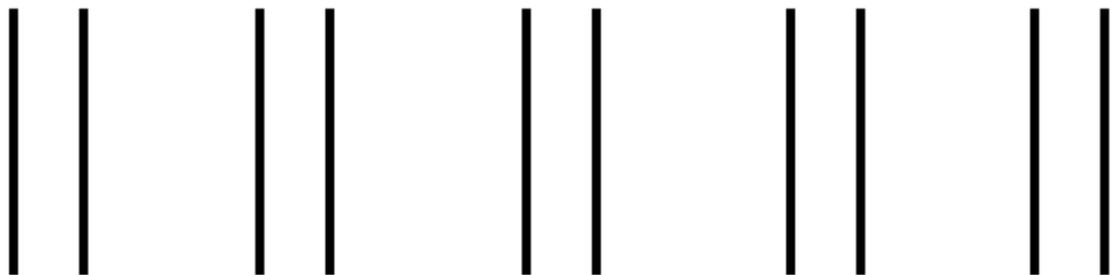
Según Roth (2014, p. 61), *“Estas preferencias se refieren a la proximidad, la repetición, la figura más sencilla y la más grande, la continuidad y el cierre, y la relación figura/fondo”*.

A continuación, se presentan una lista de elementos que contribuyen a la configuración de experiencia en arquitectura. Primeramente se presentan leyes visuales de la teoría Gestalt, luego variables y elementos de la arquitectura que según Roth son las que generan el deleite y que además son elementos propios de esta, que inconscientemente se perciben y generan sensaciones. Entre estas podemos mencionar el estudio de orientación, proporción, escala, ritmo, luz/sombra, textura y color. Parámetros bajo los cuales se analizan las obras a estudiar.

2.3.1. Principio de proximidad

Forma de agrupamiento que provoca percepción de unidad, de aquellos elementos que se encuentran próximos entre sí.

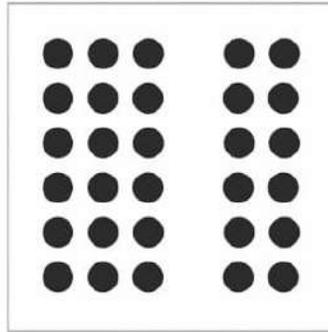
Figura 9



2.3.2. Ley de repetición

Los elementos similares se tienden a apreciar como un mismo elemento, es decir, aquellos elementos que son aislados se ven como un todo.

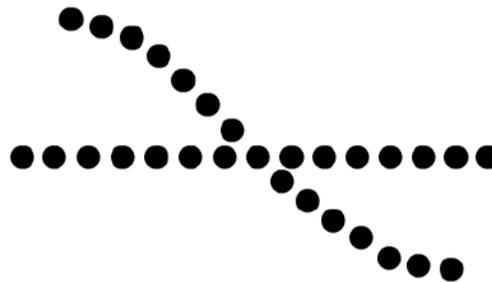
Figura 10



2.3.3. La figura más sencilla y más grande

Cuando la mente se enfrenta ante una imagen que reconoce, esta suele rellenar los espacios que faltan para completar la figura más sencilla y más grande. Lo que hace posible la continuidad y el cierre.

Figura 11



2.3.4. Relación figura-fondo

Son aquellas figuras visibles dentro de otras que las encierran. Pudiendo de esta manera ver 'dos imágenes' en una.

Figura 12



Además de estos recursos, existen otras variables que inciden en la interpretación sensorial de una obra arquitectónica, entre estas podemos encontrar: orientación, forma y proporción, escala, ritmo, luz/sombra, textura, color, opacidad/transparencia/translucidez.

2.3.5. Orientación

Uno de los elementos más importantes en la hora de hacer arquitectura y que las antiguas civilizaciones tuvieron muy en cuenta es la orientación. Actualmente, con el desarrollo de la sustentabilidad es un tema que se vuelve a considerar, y que se vuelve netamente influyente a la hora de habitar un edificio.

2.3.6. Proporción

Se puede definir la proporción como la relación armoniosa entre los elementos que la componen. Esta tiene su origen en las matemáticas y geometría, por el filósofo Pitágoras y que más adelante fue abordada por Vitruvio, la civilización Grecia, Fibonacci, y entre ellos Le Corbusier que tomó estos postulados como base de su principio de proporción.

Este recurso tiene como objetivo establecer un orden y composición visual en la arquitectura. Una evidencia de esto, es la percepción que se tiene sobre aquello que se encuentra bajo estos parámetros. Entre estos, se puede mencionar a modo de ejemplo, en la propia naturaleza espirales áureas en la caparazón de los caracoles, formas de las galaxias.

En la arquitectura, el diagrama del Modulor diseñado por Le Corbusier en base a la serie de números de Fibonacci (Fig. 13). Así también en La Unidad de

Marsella por este mismo arquitecto (Fig. 14), en la cual todo el edificio fue proporcionado siguiendo la gama de proporciones del Modulor.

Figura 13

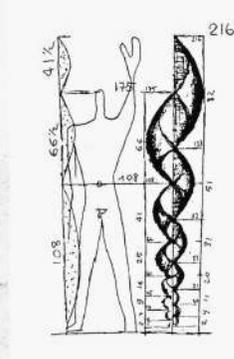
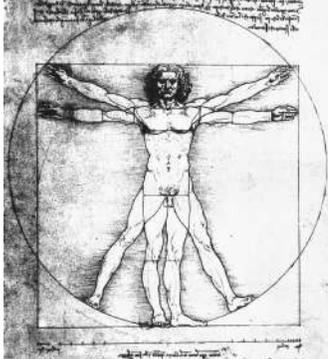


Figura 14



Fuente: Plataforma arquitectura

2.3.7. Escala

Según Roth (2014, p. 68.), *“Llamamos escala a su tamaño en relación con el ser humano medio”*. La escala juega un rol fundamental a la hora de enlazar la arquitectura tanto en su interior como en exterior. Por ejemplo, Le Corbusier en la Unidad de Marsella (Fig. 14), los edificios aledaños de gran altura parecen de menor tamaño al lado de este.

Esta sensación, se debe a que la planta inferior no se moduló de acuerdo con las medidas humanas como en las plantas superiores, sino que se hizo con una escala de mayor tamaño. De esta misma manera, Frank Lloyd Wright, proyectaba sus viviendas en relación a lo que él creía era la altura ideal 1,74 m.

2.3.8. Ritmo

El ritmo se presenta en la arquitectura como un parámetro que ordena elementos de esta. Este se entiende, Según Roth (2014, p. 70.), por:

“la alternancia entre división e intervalo, entre macizo y vacío ... Este ritmo arquitectónico puede leerse escudriñando la superficie como se haría con una partitura musical y estableciendo las pautas que marcan las notas en el tiempo. Esta es una de las coincidencias entre la arquitectura y la música: ambas se experimentan en el tiempo. Análogamente, el ritmo de una columnata o de una arcada puede observarse paseando a lo largo de ella, sintiendo el paso de los pilares. También puede hablarse de ritmo continuo e invariable, como en el caso del edificio del Federal Center en Chicago, de Mies van der Rohe (Fig. 15)

... También se puede hablar de ritmo en arquitectura en relación con la ondulación o curvatura de los muros”.

Se puede concluir entonces que el ritmo hace relación con un patrón de recurrencia o repetición y que se puede presentar en distintos elementos de la obra de arquitectura.

Figura 15



Fuente: Plataforma arquitectura

2.3.9. Luz/Sombra

La luz es quizás uno de los elementos más perceptibles en la arquitectura, y esta a su vez hace posible a otros recursos como las texturas y colores. Zumthor (2006, p. 60.) da especial énfasis a esta.

“En lo que se refiere a la luz, natural y artificial, debo confesar que la natural, la luz sobre las cosas. Me emociona a veces de tal manera que hasta creo percibir algo espiritual. Cuando el sol sale por la mañana y vuelve a iluminar las cosas, me digo: ¡esa luz no viene de este mundo!. No entiendo esa luz. Tengo entonces la sensación de que hay algo más grande que no entiendo. Siento un gozo inmenso y estoy infinitamente agradecido de que haya algo así”.

La luz también puede tener matices de sombra, o de manera extrema ser solo sombra. Estas también poseen un efecto particular sobre los materiales, en esta relación se absorben o se reflejan.

Siguiendo en este razonamiento, la sombra también es un elemento capaz de generar atmósferas en la arquitectura. Especialmente valorado en la cultura oriental como lo enuncia Junichiro Tanizaki, donde se relata el concepto de belleza en el oriente y su relación con la oscuridad y la penumbra:

“Nuestro pensamiento, en definitiva, procede análogamente: creo que lo bello no es una sustancia en sí, sino tan sólo un dibujo de sombras, un juego de claroscuros producido por la yuxtaposición de diferentes sustancias. Así como una piedra fosforescente, colocada

en la oscuridad emite una irradiación y expuesta a plena luz pierde toda fascinación de joya preciosa, de igual manera, la belleza pierde su existencia si se le suprimen los efectos de la sombra". (Tanizaki, 1995, p. 69.)

2.3.10. Textura

En este contexto, se pueden distinguir dos tipos de texturas: una visual, que como su nombre describe, es aquella que percibimos por medio de la vista, y la textura táctil que está relacionada con el sentido háptico. Este elemento está directamente relacionado con el material, su densidad, peso, temperatura y aspecto como ya se mencionó tanto visual como táctil. (Fig. 16)

Pallasmaa (2012, p. 12.) enuncia la importancia de la mano, y la importancia del sentido del tacto. *"Consideramos la mano como un miembro banal y evidente de nuestro cuerpo, pero de hecho se trata de un instrumento de precisión prodigioso que parece tener su propio entendimiento, su voluntad y sus deseos"*.

Figura 16



Fuente: Artistasvisualeschilenos.cl

2.3.11. Color

Este recurso que en sus comienzos era involuntario ya que pertenecía a la naturaleza del material con que se construía en la evolución de esta se desarrollaron técnicas para modificar esta materia.

El color tiene la capacidad de influir en las personas por medio de la percepción visual. Autores como Johann Wolfgang von Goethe expone en La teoría de los colores, los efectos visuales y fisiológicos que pueden generar en las personas. Lo que se resume en que colores cálidos, como el rojo por ejemplo, producen en el cuerpo aumento de la tensión muscular, libera adrenalina, aceleración del ritmo cardiaco y aumento de la actividad gástrica.

Por otra parte, cuando el cuerpo se ve expuesto a colores fríos, como el azul o verde, se experimenta relajación de la tensión muscular, disminución de los latidos del corazón y una ligera bajada temperatura corporal.

Se desprende entonces, que el uso del color en un edificio dependerá de la intención que el arquitecto tenga para los usuarios. De esta manera, el color se vuelve un recurso con influencia, útil también en el área compositiva y articulador de relaciones entre espacios.

3. Marco metodológico

3.1. Investigación

Investigación, según la RAE, se puede definir como Acción o efecto de investigar. Investigar se comprende como: La realización de actividades intelectuales y experimentales de modo sistemático, con el propósito de aumentar los conocimientos sobre una determinada materia.

La investigación según Saravia 2006, ordena acciones, aporta criterios científicos y supone la lectura de tema a estudiar para la demostración de contribuciones efectivas.

Para el desarrollo de una investigación – en general - es necesario tener claro qué se busca, con qué medios se llevará a cabo y la evaluación de la posibilidad de concretarlo.

3.1.1. Método de investigación en arquitectura

La investigación en arquitectura, según lo estudiado, requiere en primer lugar el planteamiento de un problema o una incógnita que sea posible de resolver. Ante este planteamiento surgen cuestionamientos que mueven la investigación, preguntas que más tarde se convertirán en objetivos. Estas acciones dan origen a una metodología para llevar a cabo la exploración, junto con el respectivo análisis de autores relevantes en la materia para finalmente desarrollar el tema y sus conclusiones.

El desarrollo del tema y la investigación teórica en la arquitectura se caracteriza por el uso de métodos de análisis generalmente gráficos. Se acude a recursos como croquis, imágenes, pinturas, tablas comparativas, diagramas y esquemas.

Se describe primeramente el enfoque investigativo, donde se desarrolla teóricamente la investigación, el contexto histórico, para a fin de cuentas realizar un análisis de fenómenos que hacen posible la experiencia en la arquitectura sensorial.

3.1.2. Registro experiencial

Se examinan las obras y sus atmosferas exhaustivamente tanto en terreno como información recopilada, utilizando los recursos ya mencionados. Estas observaciones tienen como objetivo la determinación de lo perceptivo, por medio del análisis del espacio físico, apoyándose del carácter mensurable de este.

3.1.3. Síntesis de objetivos fenoménicos

Se miden variables propias de la arquitectura, constitutivos de esta, como PROPORCIÓN, ESCALA, RITMO, PROXIMIDAD, ORIENTACIÓN, REPETICIÓN, TEXTURA, USO DE COLOR, LUZ/SOMBRA, LLENOS/VACÍOS, APERTURAS/CERRAMIENTOS.

Elementos que son determinantes e influyentes cuando se habla de fenomenología en arquitectura y siempre en relación a los principales referentes y estudios relacionados al tema. De acuerdo a esto, se extraen resultados que determinan: los rasgos de la teoría de las atmósferas presentes en las obras de Radic, experiencias propias de cada obra en relación a recursos fenoménicos empleados y finalmente concluir a modo de referente resultados útiles para enfrentar el diseño en la actualidad y en las generaciones venideras.

La presente investigación, se basa en la metodología ya mencionada.

4. Arquitectura experiencial de Smiljan Radic

4.1. Registro experiencial y análisis fenomenológico

4.1.1. Bodega Viña VIK

a) Bitácora de visita

Sábado 13 de Julio. Salida a las 10 am desde la comuna de Curacaví, Región Metropolitana. Recorrido por ruta 68, ruta 5 sur. Visita realizada por estudiante de arquitectura, un día relajado; con poca carga académica.

Recorrido por zonas rurales en las que se cultivan uvas, manzanas y peras. Viaje expectante

De pronto, luego de un tramo de caminos sinuosos aparece en el paisaje una gran loma donde se ubica un hotel en la cima de esta, debajo de esta un portón negro con tablas de roble oscurecido por el clima de la intemperie.

Unos letreros comienzan a aparecer en el camino, que indican donde se ubica la bodega. Al avanzar, figura una gran nave de color blanco; horizontal como el paisaje mismo. En esta, se puede percibir que existen elementos estructurales que se ubican equidistantemente.

Fin de recorrido motorizado. Luego, al acercarse de manera intuitiva en dirección al edificio comienzan a aparecer caminos de pastelones de hormigón que se adentran en el viñedo que parece, por la estación invernal estar en su punto más seco.

Al acercarse aún más al edificio aparecen dos grandes muros inclinados, que parecen delimitar el espacio y marcar el acceso a este. Al mismo tiempo, se oye agua escurrir, sonido que potencia inmediatamente la conexión y contemplación con el paisaje.

Accediendo a la gran plaza de recibimiento se encuentran caminos que atraviesan y una explanada en la cual circula agua, sobre esta se ubican rocas de distintos tamaños que parecen estar dispuestas de manera azarosa.

Al oriente, los muros inclinados enmarcan la vista al valle, y hacia el poniente el acceso a la bodega; completamente vidriado.

El sonido del agua, el paisaje y la transparencia y claridad del edificio conformaban un escenario de gran relajación y conexión con el entorno. Surgen desde estas, ganas de permanecer en el lugar recorriendo los senderos o incluso a veces tan solo contemplar.

Luego de esta pausa se ingresa a la bodega, por medio de grandes mamparas, que entregan una sensación de pequeñez en comparación al lugar. Desde este acceso, se logra una completa vista hacia el interior y a lo que sigue más allá de esta. Y de pronto, surge deseo de explorar el lugar.

Al ingresar a la bodega, la vista se dirige automáticamente hacia abajo, hacia el piso inferior donde se ubican grandes tanques de acero inoxidable donde se

encuentra fermentando el vino. Este traspaso visual desde el primer piso al inferior es posible por medio de un piso reticulado que a su vez genera una pequeña sensación de vértigo al transitarlo. Estas pasarelas reticuladas cruzan por la nave y dejan espacio para la bajada al nivel inferior.

Al alzar la vista, aparecen ingresos de luz desde la parte superior de los muros ubicados al norte y al sur. Desde el norte se puede ver como acceden los rayos de sol, y desde el sur se evidencia la cima de un cerro abundante en cactus por su orientación.

Al salir de la bodega, existe otra transición. El sol sigue siendo protagonista, iluminando y generando sombras en ciertas áreas. En este punto ya no hay agua, existe vegetación y nuevamente rocas azarosas. Y al final, como remate; un volumen negro y vidriado, que culmina el recorrido con elementos escultóricos que adornan, resaltan y vuelven dinámica la experiencia arquitectónica. Una fusión entre arquitectura y arte escultórico.

Al interior, de Pavilion; el restaurante. Se presenta un espacio revestido en madera, que genera un acogedor clima.

Una vez abandonado el lugar, persisten corporalmente sensaciones de relajación y conformidad por la experiencia de la visita, y con el paso de las horas, la memoria trae imágenes de los espacios visitados.

b) Imágenes del recorrido

Figura 17



Fuente: *Elaboración propia*

Figura 18



Fuente: *Elaboración propia*

Figura 19



Fuente: *Elaboración propia*

Figura 20



Fuente: Elaboración propia

Figura 21



Fuente: Elaboración propia

Figura 22



Fuente: Elaboración propia

Figura 23



Fuente: *Elaboración propia*

Figura 24



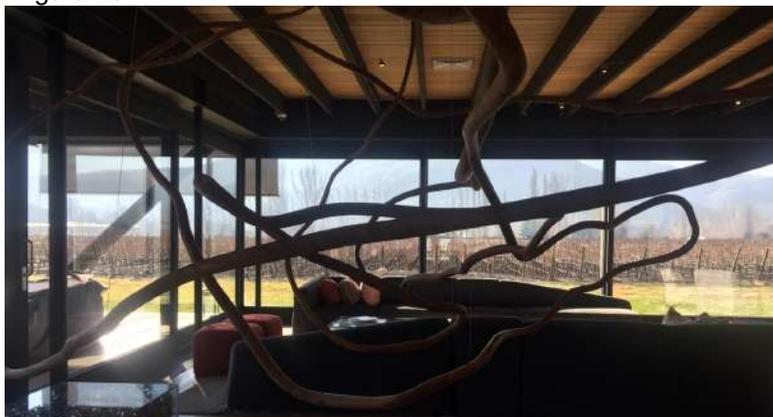
Fuente: *Elaboración propia*

Figura 25



Fuente: *Elaboración propia*

Figura 26



Fuente: Elaboración propia

Figura 27



Fuente: Elaboración propia

c) Análisis fenomenológico

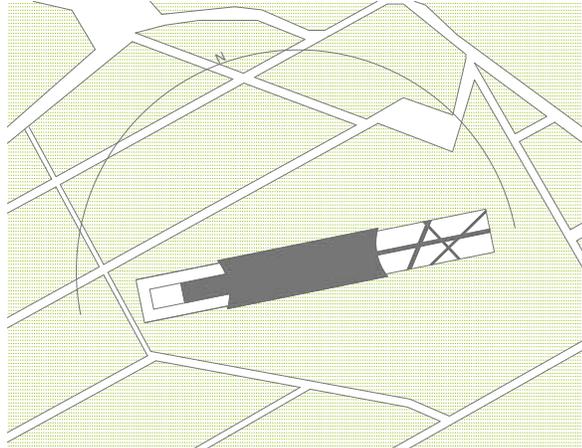
- Orientación: El proyecto en su fachada de acceso y salida son totalmente vidriadas orientadas al oriente y poniente respectivamente. (Fig. 18) Las elevaciones norte y sur se cierran en su mayoría y solo se deja translúcido la parte superior del muro (Fig. 19).

La mantención y fermentación del vino, que es el programa principal del proyecto, requiere de una temperatura elevada, es por esto que el edificio se cierra hacia el norte evitando la luz directa del sol.

Por otra parte, para efectos de ventilación en época estival, las fachadas oriente y poniente se abren para la circulación del aire. De esta manera, se reduce el costo por enfriamiento del edificio.

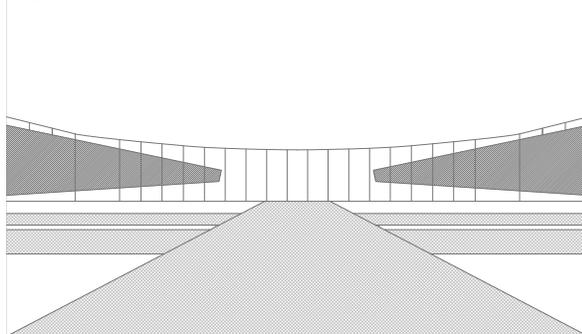
En conclusión, este parámetro es influyente en: luz y sombras tanto en acceso como en la salida del edificio y temperatura al interior de la bodega.

Figura 28: Emplazamiento- orientación



Fuente: Elaboración propia

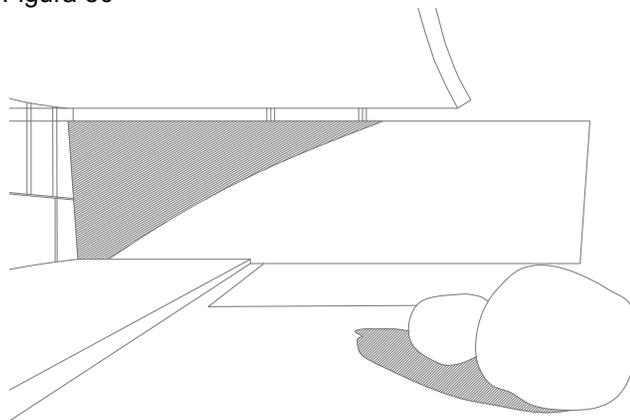
Figura 29



Fuente: Elaboración propia

- Luz/Sombra: Dado a la orientación del proyecto, se produce un juego de luces y sombras que producen un efecto especial sobre las cosas, tanto en el acceso como en el remate de este. Este contraste de iluminación que varía según la hora del día y la estación del año y genera un efecto de dinamismo en la composición del edificio con la utilización de un mismo color y distintos matices. Respecto al material y la iluminación la membrana utilizada en el cielo y la cubierta del proyecto corresponde a lona que permite cierto porcentaje de translucidez, lo que hace posible la iluminación natural al interior de la bodega evitando la iluminación artificial durante el día.

Figura 30



Fuente: Elaboración propia

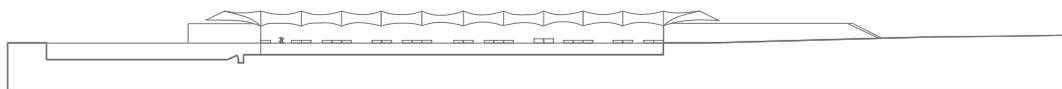
- Escala: El proyecto posee una escala que podemos catalogar media. Dentro de este parámetro se puede mencionar la comparación entre la gran escala de lo natural, la escala media de lo construido y la escala del habitante.

La bodega posee de largo 150 metros, que junto con la plaza de acceso, restaurante suman 300 m. Mientras que el ancho es casi una cuarta parte de largo, siendo este de 40 m.

La altura y el piso tipo reja, juegan un rol fundamental en la escala, ya que este piso al ser translúcido conecta inmediatamente con lo que está abajo; espacialidad que se potencia con la altura desde el primer piso al cielo edificado, que resulta ser de 5 m.

Las mamparas de acceso a su vez, marcan y reconocen la escala humana.

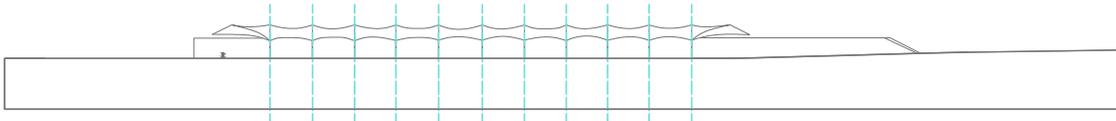
Figura 31



Fuente: Elaboración propia

- Ritmo: El ritmo se puede evidenciar en los pórticos de la bodega, estos se encuentran ubicados cada 14 m, este ritmo es evidenciable a primera vista. Así también en las mamparas, pasarelas al interior del recinto y aperturas de luz en parte superior de muros. Este ritmo acompaña al caminante al interior del recinto.

Figura 32

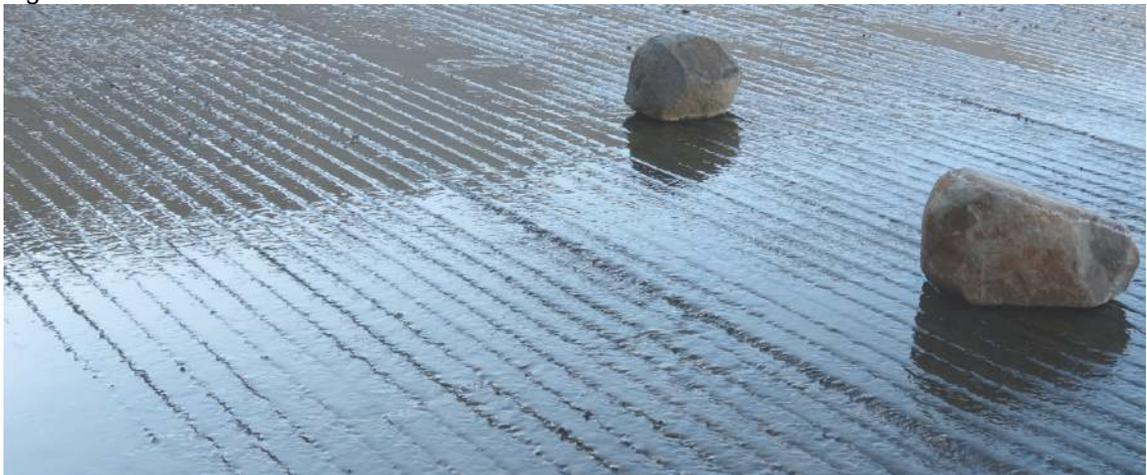


Fuente: Elaboración propia

- Textura: La textura se hace presente y juega un rol fundamental en el acceso a la obra. Está ubicada bajo el espejo de agua, en la losa de hormigón. Esta fue posible gracias a moldes realizados con planchas de zinc que logran en el usuario la apreciación del escurrimiento del agua (misma que tiene como función mantener la temperatura del almacenamiento del vino en piso inferior), además la provocación por querer sentir el agua y conectarse por medio del tacto.

Figura

33



Fuente: Elaboración propia

- Color: Los colores presentes en el proyecto están directamente relacionado con la materialidad de los elementos. Se podría afirmar que muestran con honestidad el material.

Los pastelones y muros son de hormigón visto. Así también la losa del espejo de agua, no obstante esta ha tomado un color verde y azul gracias a la humedad.

Las piedras, que se relacionan con el material escogido para el proyecto, lo matizan con colores marrones y ocre, que hablan de su origen, ya que estas son extraídas del mismo lugar.

Existe una relación importante entre los materiales del proyecto y los colores del paisaje, que son propios del lugar como se evidencia en la figura 24.

Figura 34



Fuente: *Elaboración propia*

4.1.2. Restaurante Mestizo

a) Bitácora de la visita

Martes 16 julio, 2019. Llegada 1 pm, desde metro Tobalaba, Recorrido por la comuna de Vitacura, se encuentra el Restaurante Mestizo en el extremo oriente del Parque Bicentenario. Al acercarse al recinto destaca un volumen de color negro y variaciones de este color, con vigas del mismo color que salen de la geometría delimitante del edificio y se extienden hacia el paisaje del parque difuminando los límites. Y sobre estas una cubierta translúcida como sus cerramientos. Se accede a este por medio de una escalera que desciende al nivel del parque desde el nivel peatonal.

Al llegar al acceso existen dos posibilidades, la estancia en terraza o el ingreso al edificio. Al ingresar, programáticamente, se reconoce inmediatamente el área de servicio; cocinería a mano derecha, y la zona de comedores a mano izquierda con un gran barra en el centro. Entre tanto, al circular se hace evidente la contraposición entre lo pesado, lo macizo y lo ligero; se percibe una sensación de protección al transitar por entre las rocas que asciende a modo de vigas que a su vez parecen soportar la liviandad y translucidez de la cubierta.

Una vez ubicados, se hace visible la gran conexión entre lo edificado y lo natural del paisaje colindante, la relación visual directa entre el restaurante y el parque, generando una percepción de estar afuera pero al mismo tiempo cubiertos y protegidos.

La vista se eleva inevitablemente hacia el cielo del edificio, sobre los visitantes se ubican altas vigas de hormigón negro que dejan a la vista una textura porosa entre las juntas de las tablas de los moldes. Estas se cruzan entre sí, en diagonal, rompiendo con la ortogonalidad del proyecto, nuevamente lo disperso en contraposición con lo ordenado de las vigas secundarias que se ubican sobre estas, y los pilares que sostienen los paños vidriados perimetrales del proyecto.

b) Imágenes

Figura 35



Fuente: Elaboración propia

Figura 36



Fuente: Elaboración propia

Figura 37



Fuente: Elaboración propia

Figura 38



Fuente: Elaboración propia

Figura 39

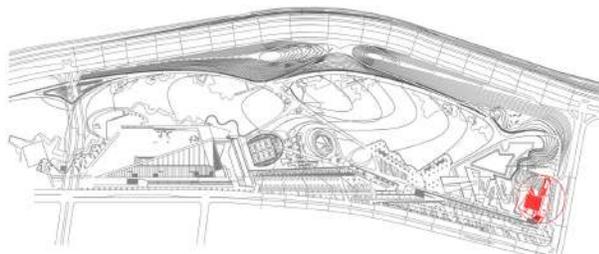


Fuente: Elaboración propia

c) Análisis fenomenológico

- Orientación: El proyecto ubica su fachada principal en dirección poniente. Este ocupa un “rincón” del parque Bicentenario y los jardines de agua de este.

Figura 40



Fuente: Plataforma arquitectura

Figura 41



Fuente: Instagram #mestizorestaurant

- Luz/Sombra: Dado a la orientación del restaurante, y a la programación de este que concentra el área de servicio hacia el oriente, este recibe luz por medio de materiales translúcidos desde la cubierta (Poliéster revestido en PVC) y los muros perimetrales vidriados del edificio. De esta manera, se produce una iluminación homogénea en el recinto.

- Escala: Esta tiene como base la intención de crear una suerte de folie como las que aparecen en los parques. Las rocas que se ubican en el proyecto reconocen la escala humana, mientras que las vigas de hormigón que se ubican sobre estas dan volumen al espacio

Figura 42



Figura 43



Figura 44



Fuente: Plataforma arquitectura

Sin embargo, existen otros elementos en el proyecto que reconocen la escala del parque y de las grandes avenidas.

Figura 45

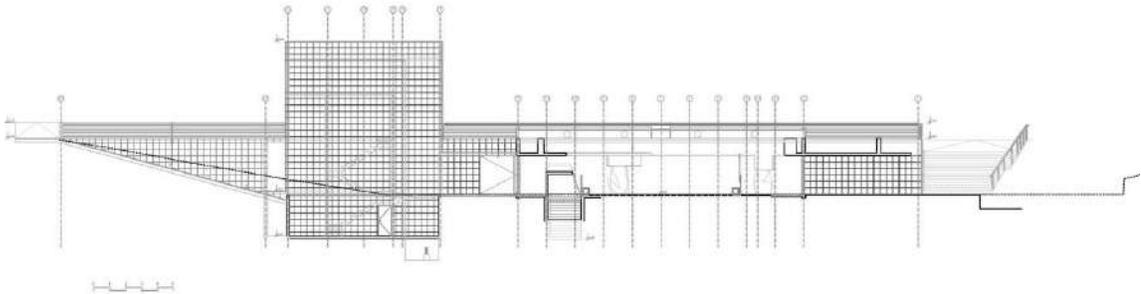


Figura 46



Fuente: Plataforma arquitectura

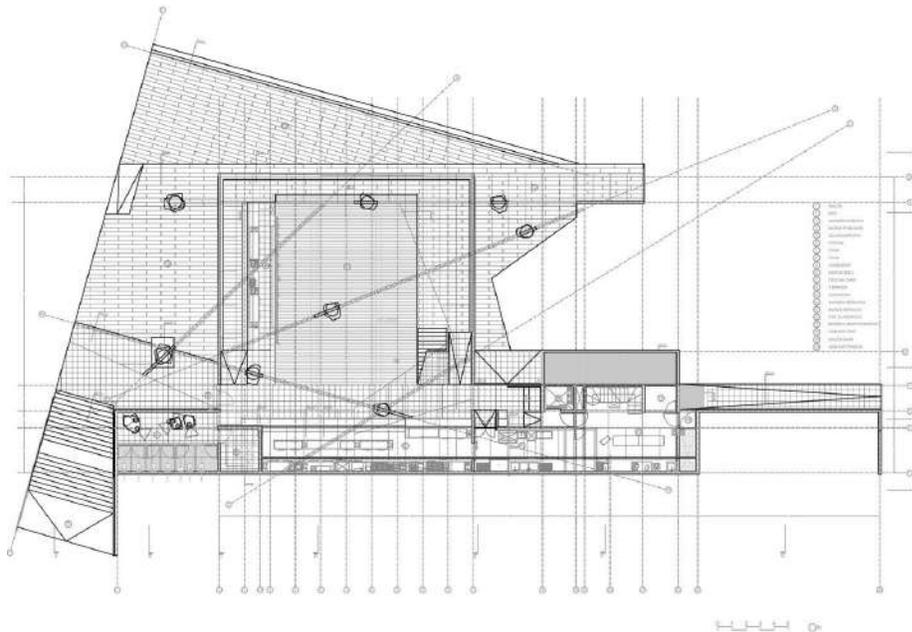
Figura 47 Corte transversal Salón



Fuente: Plataforma arquitectura

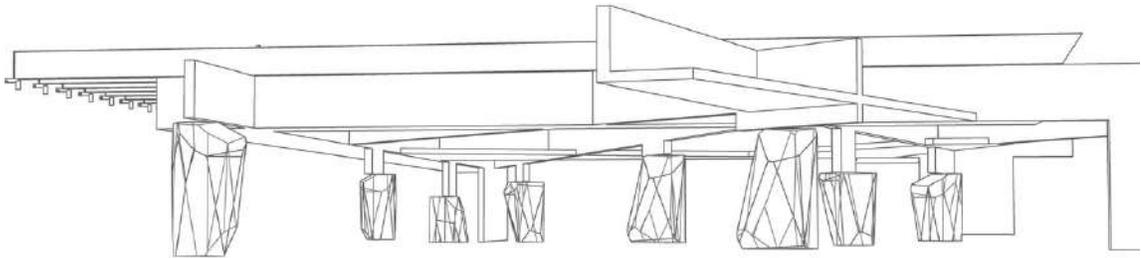
- Ritmo: Dentro del proyecto existen elementos que parecen ser dispuestos "azarosamente" forma en que se entrecruzan las vigas maestras de hormigón armado y las cariátides de granito. Esto se contrapone a otros elementos que siguen un determinado ritmo como; las vigas secundarias que sostienen la cubierta y los paños vidriados.

Figura 48 Planta nivel parque



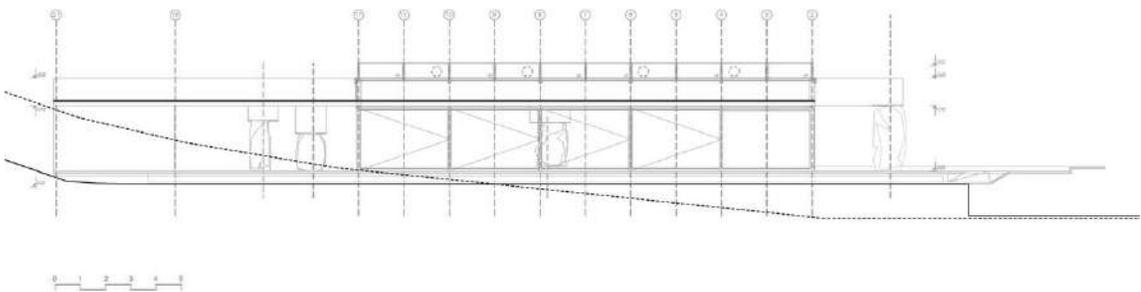
Fuente: Plataforma arquitectura

Figura 49 Perspectiva estructura



Fuente: *Plataforma arquitectura*

Figura 50 Corte transversal



Fuente: *Plataforma arquitectura*

- Textura: Se hace visible en el proyecto en las cariátides de granito, en las vigas maestras de hormigón armado y las losas aladañas a estas del mismo material y textura. Entre estas, nuevamente, ocurre una oposición entre lo áspero y lo suave/liso de otros materiales utilizados en la cubierta.

Figura 51



Fuente: *Elaboración propia.*

- Color: Destaca el uso de color negro (tanto en aquellos materiales que poseen en su esencia este color como el acero de las vigas y el revestimiento exterior, como en los que no, como en el hormigón y la madera). Por otra parte destaca entre esta atmósfera de claroscuros el uso de mobiliario de madera que otorgan calidez junto con los pisos de este mismo material que aparecen en algunas zonas, así también en los baños. Muy por el contrario el gran muro de las cocinerías se presenta de color rojo.

Figura 52



Figura 53



Figura 54



Fuente: *Plataforma arquitectura*

4.1.3. Sala de Artes Escénicas NAVE

a) Bitácora de la visita

Martes 16 de julio, 2019. Llegada 11 am, desde metro Unión Latinoamericana, caminata por calle Esperanza desde Avenida Libertador Bernardo O'Higgins hasta calle Huérfanos y luego por Libertad. El trayecto fue parte de la experiencia de Nave; llegar desde un punto masificado y ruidoso para lentamente sumergirse en una atmosfera de tranquilidad, silencio, escala barrial y edificios patrimoniales que conforman el armónico barrio Yungay. Las calles, los edificios y el arte hablan de la historia del barrio. Durante el paseo, aparece frente a la reconocida Peluquería Francesa, una casona de color blanco muy limpio, de 2 niveles y una azotea que se camufla muy bien en su entorno. Desde el exterior llama la atención un elemento tipo muro de color rojo ubicado en la azotea del edificio, y entonces surge un gran deseo de ingresar y explorar. Al ingresar, se abre un gran espacio de color negro, junto con elementos de otros colores como rojo y amarillo.

Existe un pequeño gesto respecto al color, desde el exterior del edificio blanco y ordenado. Al ingresar existe un cambio rotundo que sumerge inmediatamente en la atmosfera de las artes escénicas, de aquello que fluye y surge de manera espontánea y sin reglas estrictas.

Dentro de los elementos estructurales pocos tocan el suelo en la primera planta, entre ellos: una escalera, un ascensor y un muro que despliega graderías móviles. Existe la percepción de que la mayoría de los elementos están sujetos desde la parte superior del edificio, tal cual fuera un espectáculo de circo.

En el recorrido, se vuelve importante el uso de los colores y cómo las luces y sombras afectan sobre estos. Existen en el interior espacios extremadamente claros y otros extremadamente oscuros que solo dejan entradas puntuales de luz.

b) Imágenes del recorrido

Figura 55



Fuente: Elaboración propia.

Figura 56



Fuente: Elaboración propia.

Figura 57



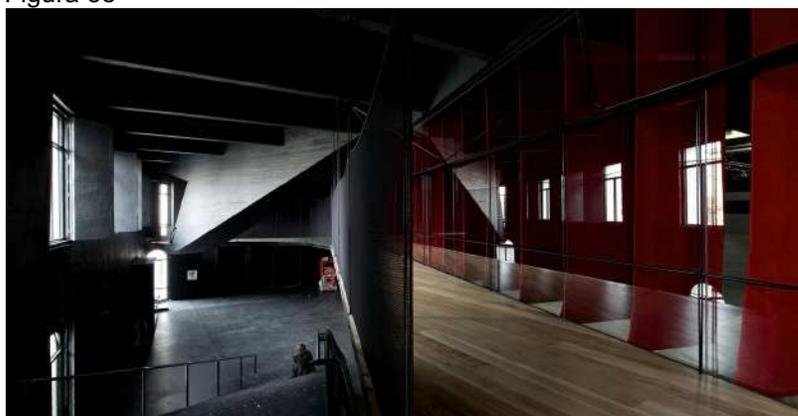
Fuente: Elaboración propia.

Figura 57



Fuente: Elaboración propia.

Figura 58



Fuente: Plataforma arquitectura

Figura 59



Fuente: Elaboración propia.

Figura 60



Fuente: *Plataforma arquitectura*

Figura 61



Fuente: *Plataforma arquitectura*

Figura 62



Fuente: *Plataforma arquitectura*

c) Análisis fenomenológico

- Orientación: El edificio se encuentra orientado hacia el oriente desde el cual recibe iluminación directa en las mañanas. Colinda con otros edificios hacia el norte y al poniente y la fachada sur, por su parte recibe iluminación homogénea durante todo el día. Esta orientación se encuentra dada por el edificio que fue restaurado, en base a esto se ubican los nuevos recintos.

- Luz/sombra: Como se mencionaba anteriormente, las luces y sombras del edificios están determinadas por la organización de la reprogramación del edificio.

El primer piso se puede definir como un espacio mayormente de sombras, siendo las aperturas para entrada de luz puntuales que vienen desde los vanos de la antigua estructura que a su vez, en algunas ocasiones se transforman en el telón de fondo de algunos espectáculos. Exceptuando la “sala blanca”, que se diferencia del resto del programa ubicado en el primer piso ya que posee iluminación cenital.

Contrariamente, el segundo nivel correspondiente a la residencia y salas de ensayo se presenta como lugares muy iluminados.

Figura 63



Figura 64



Figura 65



Fuente: *Plataforma Arquitectura*

- Escala: Dado a la antigua planificación de la “ex casona”, el proyecto posee una escala que está muy acorde a su contexto. Los vanos y las alturas de los pisos poseen medidas generosas, siendo cada piso equivalente a una doble altura. De esta manera, Radic aprovecha estas alturas para generar vacíos con los espacios que requieren mayor altura (como acceso y salas de teatro) y otros que no requieren (como salas de ensayo, servicios y residencia) con la altura ya establecida de la antigua estructura.

Figura 66



Fuente: Plataforma Arquitectura

Figura 67



- Ritmo: entre lo proyectado por Radic se encuentra en el cerramiento flexible que existe entre la 'sala negra' y la circulación del segundo nivel.

Figura 68



Fuente: Plataforma Arquitectura

Figura 69



- Textura: Las texturas presentes en el proyecto hablan acerca de las irregularidades propias del material. Se hacen evidentes en los elementos constructivos de hormigón en el cual se dejan huellas de los moldes. Estas se encuentran presentes en muros y escaleras.

Figura 70



Figura 71



Fuente: Plataforma Arquitectura

- Color: El antiguo edificio mantiene su color blanco. Desde el exterior se puede apreciar elementos negros (como marcos y vidrio oscuro) que hablan un poco del interior de la obra. Al interior, en primer nivel, resalta el uso del color negro enfatiza a su vez a otros colores presentes como el rojo y el amarillo. Así también el uso del color blanco es importante tanto en la "sala blanca" que contrasta rotundamente con su colindada "sala negra". De la misma manera los colores presentes en el interior se repiten en la azotea, en el pavimento y en las tonalidades de la carpa ubicada sobre esta.

Figura 72



Fuente: Plataforma Arquitectura

4.2. Discusión integrada de resultados

En la siguiente tabla se describe el objetivo o concepto de cada obra, se resumen los aspectos fenomenológicos de cada una como estrategias para lograr el concepto arquitectónico.

Tabla 1

OBRA	OBJETIVO FENOMÉNICO	COMPOSICIÓN	LUZ/SOMBRA	ESCALA	RITMO	TEXTURA	COLOR	OTRO
VIÑA VIK	Fusión hombre-naturaleza	Es una nave en medio de un viñedo para la conservación de vinos. Las fachadas oriente-poniente son accesos y salidas compuesto por una plaza de acceso y un pabellón - restaurante. (Respectivamente)	Cerrado en fachada norte y sur, con pequeñas aperturas superiores. Abierto fachada oriente y poniente para acceso, circulación y ventilación.	Se reconocen 3 escalas: el paisaje, lo construido y el habitante.	Únicamente estructural	Propios de cada material.	Honestidad con el material, se relaciona con su origen y lo natural.	Utilización de agua: Genera reflejos, sonido conexión con el entorno, conexión háptica.
MESTIZO	Extrañamiento	Dos volúmenes, uno vertical que recibe desde nivel calle con un café y otro a nivel parque que contiene el restaurant. Es una suerte de pérgola compuesta por vigas de acero y hormigón que descansan sobre bloques sueltos de granito. Se abre y cierra en distintos espacios conectando con el entorno del parque.	Se cierra en la cara oriente para ubicar servicios. Al sur se ubica el acceso mientras que al poniente y oriente se conecta visualmente con el parque	Respecto al parque, se presenta como una folie. Respecto al habitante, reconoce su escala en las cariatídes de granito. Las vigas por su parte generan un cielo falso y dan volumen al espacio	Presente en las vigas de acero y muros poniente vidriados. Opuesto a la disposición de rocas y vigas de hormigón que se ubican sin un "orden".	Visible en las cariatídes de granito y en las vigas de hormigón armado. Contrario a otros materiales utilizados de carácter liso.	Mayormente negro que pone en evidencia el color natural de la madera, un rojo en el muro de cocina y el natural del granito.	
NAVE	Discontinuidad	Consiste en la transformación de una casona de los años 40's, cercano al centro de la ciudad. La operación arq. es el vaciamiento del edificio el que da lugar al centro cultural. Este se caracteriza por la excentricidad y la teatralización con la que actúan las formas y materiales que parecen colgar desde la parte superior del edificio.	Determinadas por la orientación de la antigua fachada. Juegos de claroscuros, que se caracteriza por entradas puntuales de luz entre la oscuridad (como en 'sala negra') o en la lucidez (como en 'sala blanca')	Reconoce el contexto del antiguo edificio. En este, cada nivel posee una doble altura. Radic vacía completamente en determinados espacios para otorgarles jerarquía.	Ritmo constante y simétrico en sus fachadas. Solo se replica al interior en el cerramiento flexible ubicado entre la 'sala negra' y la circulación en segundo nivel.	Se aprecian 'irregularidades' en hormigón armado presente en muros y escaleras.	Uso de colores neutros que dan énfasis a otros colores como rojos y amarillos.	

Fuente: Elaboración propia

5. Conclusiones

5.1. Resumen de los resultados

Se puede concluir que una arquitectura potente, es aquella que ofrece una experiencia en sí misma, es la suma entre emoción y razón. La arquitectura debe ser funcional pero jamás dejar de lado lo sensorial, el despertar de emociones en el habitante, que puede ser una de los principales sentidos del ser. En resumen, se cree que para lograrlo, debe existir un equilibrio entre experiencial y lo funcional.

Radic demuestra en las obras estudiadas, que ha sido capaz de tomar los 'valores del lugar' y sacar de estos lo mejor para incorporarlo en sus edificios. Queda en evidencia que detrás de cada obra existe un propósito y un concepto que desarrolla por medio de diversas estrategias que tienen relación con la experiencia en el proyecto, el uso de material, juegos de luces y sombras, texturas y colores. Todos estos elementos que conforman la experiencia en arquitectura y el asombro que finalmente tiene el poder de quedar registrado en la memoria del visitante.

5.2. Discusión con la teoría

Se desprende de esta investigación que Radic, es un arquitecto que produce en sus obras potentes atmosferas y experiencias sensoriales. Por ende, de acuerdo a lo analizado, se puede afirmar que este se ha 'nutrido' de la **teoría** arquitectónica de las atmósferas propuesta por Zumthor y Pallasmaa para el diseño, composición y peculiar construcción de sus obras, haciendo resurgir en la arquitectura chilena la experiencia y la sensorialidad. Además, junto a otros arquitectos marcando una identidad en esta, que como se mencionó antes es una arquitectura que incorpora y potencia la belleza natural de paisajes.

Dentro de los rasgos de la teoría arquitectónica de las atmosferas que se encuentran presentes en las obras analizadas de Smiljan Radic podemos mencionar: la concordancia existente entre el espacio construido y lo que se comunica a quien lo habita. El abordar el proyecto no necesariamente desde la forma, sino desde los sonidos, los materiales, la construcción, la anatomía y el sentir. La autenticidad que menciona Pallasmaa de la experiencia basada en la tectónica con el fin de construir para los sentidos. La experiencia en las obras trae consigo un contacto íntimo, el hecho de visitar un edificio y que esto resulte ser una experiencia espiritual por medio de lo material y lo corpóreo, pero que sin embargo es un sentir que trasciende todo lo visual y lo mensurable.

Por último, pese a que en un principio, por medio de la teoría, se afirmó que el arquitecto no posee un lenguaje arquitectónico característico, en esta instancia se puede aseverar que pese a que sus obras no se rigen por un único lenguaje, sí existe una metodología de diseño que le caracteriza, como el uso de texturas, colores oscuros utilizados para dar énfasis a otros colores o elementos, el uso de materiales mezclados en contraposición, la tensión entre lo ligero y lo pesado, lo llano y lo complejo. Pero sobre todo la formidable fusión entre escultura y arquitectura que tiene como telón de fondo admirables paisajes.

5.3. Recomendaciones para futuro

En el presente trabajo se ha escogido para análisis, determinadas obras de Smiljan Radic, ya que aún sin conocerlas existía una conmoción al ser vistas en imágenes de libros y revistas. No obstante, el estar in situ es una experiencia totalmente incomparable compuesta diversas sensaciones y experiencias.

Se extrae como conclusión la necesidad de vivir y proyectar la arquitectura desde el sentir, obviando en este sentido la funcionalidad. Sumergirse en las esencias de las cosas y emerger de la mecanización de la vida y de la sociedad en la que estamos insertos. Ser conscientes del medio, del entorno, del habitante, de la historia y arquitectura que conformamos.

Luego de esta investigación se puede mencionar que existen otros elementos que son parte de la experiencia en arquitectura y que en esta oportunidad no fueron estudiados con antelación, sino que surgieron al estar en las obras, como el agua en la arquitectura. Queda además el deseo de conocer el resto de las obras públicas de Radic como el reconocido Teatro Bio-Bio. Finalmente, se extrae la necesidad de involucrarnos con estos métodos y se realiza un llamado a ahondar en este tipo de diseño que tienen como objetivo construir para el sentir.

6. Referencias Bibliográficas

Libros

Pallasmaa, J. (2006). *Los ojos de la piel - La arquitectura y los sentidos / The eyes of the skin. Architecture and the senses*. Editorial Gustavo Gilli.

Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa - Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura / The Thinking Hand. Existential and Embodied Wisdom in Architecture*. Editorial Gustavo Gilli.

Radic, S. (2018). *Cada tanto aparece un perro que habla y otros ensayos*. Puente Editores

Sennet, R., & Vidal, C. (1997). *Carne y piedra*. Alianza editorial

Zumthor, P. (2006). *Atmósferas: Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor / Atmosphären*. Editorial Gustavo Gilli

Artículos

Fernández-Morales, A. (2014). *EVOCAR ATMÓSFERAS. ARQUITECTURA SUIZA CONTEMPORÁNEA Y SU EXPRESIÓN VISUAL DEL PROYECTO/ Evoking atmospheres. Swiss contemporary architecture and its design's visual expression*. Boletín Académico, (4), 53.

González Manzano, A. (2016). *Pensamiento y arquitectura en Peter Zumthor*. Trabajo Final de Grado/Grado en fundamentos de la arquitectura, Universidad Politécnica de Valencia.

Muzquiz Ferrer, M. (2017) *LA EXPERIENCIA SENSORIAL DE LA ARQUITECTURA: Desde la supremacía de la visión hacia la experiencia corpórea y emocional*. Proyecto Fin de Carrera / Trabajo Fin de Grado, E.T.S. Arquitectura (UPM).

Tuset, J., & Guimaraens, G. (2010). *Psico-atmósfera: Investigar para pensar y expresar la experiencia arquitectónica*. 4IAU 4ª Jornadas Internacionales sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo. <http://hdl.handle.net/10251/15027>.

Rahola Matutes, S., & Vidal Tomás, J. (2006). *Sentir la arquitectura: la experiencia en el taller de Peter Zumthor*. DC. Revista de crítica arquitectónica, (15-16), 193-197.

Songel, JM. (2008). *Palladio y Le Corbusier. Visitando de nuevo dos edificios comparados*. General de Ediciones de Arquitectura, S.L.
<http://hdl.handle.net/10251/8934>

Suller Cornejo, C. (2018). *La arquitectura sensorial de Frida Escobedo*. Proyecto/Trabajo fin de carrera/grado.

Sitios Web

Weil, A. (2009). Fenomenología Arquitectónica: la física del sentido común. Santiago: Ciudad Viva, <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=3451>

Revista

Ursprung, P. (2019). [online] Available at: <https://elcroquis.es/products/n-199-smiljan-radic#tabify-2> [Accessed 6 Jul. 2019].