



EL DISEÑO DE LA EXPERIENCIA ARQUITECTÓNICA

PORTFOLIO

FRANCISCO JESÚS RUIZ DELGADO

Trabajo Fin de Grado

Grado en Fundamentos de Arquitectura

Título: El diseño de la experiencia arquitectónica

Autor: Francisco Jesús Ruiz Delgado

Tutora: María Jesús García Granja

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Málaga

Universidad de Málaga

Curso 2020/2021

(El autor declara que el presente trabajo es original, inédito y no ha sido presentado anteriormente por él mismo o por otra persona)

EL DISEÑO DE LA EXPERIENCIA ARQUITECTÓNICA

1	Introducción
2	Estructura
4	Conceptos fenomenológicos
10	Proyectos seleccionados
11	Salas de ensayo en Málaga
17	Auditorio en Málaga
23	Restaurante en Asilah
29	Centro de salud en Málaga
35	Bodega en Ronda
41	Centro de interpretación en Torrox
48	Conclusiones
50	Referencias

INTRODUCCIÓN

En el presente portfolio se pretende mostrar el trabajo realizado durante mi formación como arquitecto desde un punto de vista que relaciona cada uno de los proyectos propuestos con la percepción que se pretende de los mismos por parte del usuario.

Para realizar dicha relación se utiliza como base la teoría plasmada por tres reconocidos autores y arquitectos; Steven Holl y su obra "Cuestiones de Percepción. Fenomenología de la arquitectura", Peter Zumthor y "Atmósferas" junto a Juhani Pallasmaa y "Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos".

En las obras mencionadas, cada autor aporta distintas vías para generar y percibir la arquitectura. Dichas vías presentan un carácter común, y es que se generan desde un punto de vista sensorial.

Podríamos por tanto englobar la teoría de estos autores en un concepto más global, la fenomenología, ya que todos los autores proponen el cuerpo como punto de partida y elemento receptor de la experiencia arquitectónica y sensaciones generadas por la misma. La experiencia es la vía por la que el cuerpo es capaz de percibir el espacio arquitectónico.

Debido a que los autores desarrollan multitud de vías derivadas de la fenomenología, muchos de los conceptos tratados son análogos entre sí. Por tanto, se propone una síntesis de la obra de los tres autores englobándose por tanto en conceptos que he utilizado a la hora de realizar los distintos proyectos.

Aunque el desarrollo de algunos proyectos fue previo a conocer la teoría expuesta por los distintos arquitectos, los conceptos recogidos en la síntesis eran valorados al desarrollar cada proyecto pese a ser de una forma inefable. Conceptos que de forma casi inconsciente, se interiorizan a lo largo de la formación como arquitecto y usuario de cualquier edificio.

ESTRUCTURA

La estructura del portfolio se presenta en dos partes claramente diferenciadas.

En un primer bloque se expone una síntesis de la teoría de los tres arquitectos a través de unos conceptos, los cuales se han tenido en cuenta a la hora de realizar cada uno de los proyectos seleccionados, asociándose a un color.

En un segundo bloque se recogen los proyectos seleccionados, que se presentan con una imagen donde se intuyen algunos conceptos de la síntesis. Seguidamente se acompaña de un texto que expone de forma muy breve cómo éstos se reflejan en el edificio, acompañado de una gama cromática donde se asocia cada concepto a un color, para que de modo rápido e intuitivo se refleje cuales se han usado en el proyecto.

Por último, se adjunta más información relativa al proyecto para que pueda quedar definido (axonometrías, perspectivas, plantas, alzados y secciones).

CONCEPTOS FENOMENOLÓGICOS

Los siguientes conceptos sintetizan las distintas herramientas usadas a lo largo de mi formación como arquitecto para lograr que cada proyecto sea más que una mera solución a un problema funcional, llegue a ser una experiencia.

A través de éstos, los proyectos generados pueden entenderse como el resultado del diseño de dicha experiencia, completamente personal y libre de interpretación.

CONCEPTO GENERADOR

A la hora de abordar un proyecto, el arquitecto analiza e interioriza las condiciones de éste, para acabar generando una serie de relaciones entre él, el edificio imaginado y el entorno de éste. Finalmente, trata de plasmar todas estas sensaciones en la obra, por lo que las experiencias vividas por el usuario están vinculadas a las que el autor tuvo en un primer lugar.

Durante el proceso proyectual, el arquitecto genera una idea que nace de la relación de uno o varios conceptos de forma que el edificio no responde sólo a requerimientos funcionales que son necesarios resolver, sino que tiene la capacidad de comunicar un concepto generador que termina plasmándose en el edificio.

Por tanto, la experimentación de un espacio arquitectónico puede satisfacernos de una forma física, pero no tiene por qué ser relativo al concepto que lo ha generado. Existe por tanto un ejercicio mental por parte del usuario, quien trata de entender por qué se usan unas proporciones, materiales y demás herramientas arquitectónicas en concreto. Dicho ejercicio forma parte de la experiencia de la arquitectura.

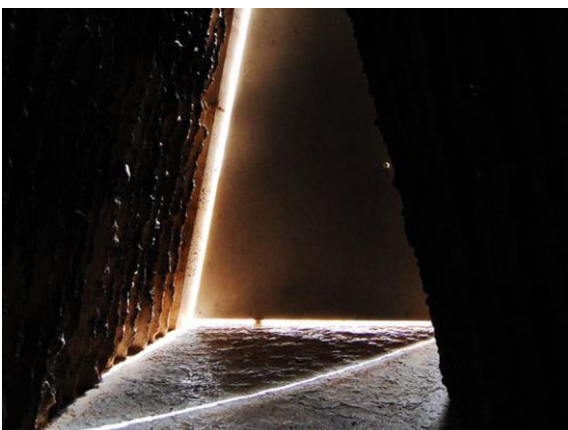


Imagen 1. Capilla de Campo de Bruder Klaus de Peter Zumthor.

RECORRIDO

La arquitectura, a pesar de ser eminentemente espacial, tiene una importante componente temporal. La percepción del espacio arquitectónico se da al recorrerlo, y pasa a ser una serie de perspectivas superpuestas, fragmentos que componen una imagen mental del espacio recorrido.

Durante el proceso proyectual se piensa en dicha percepción. El acto de entrar, acercarse, o moverse libremente por el edificio forma parte de la experiencia arquitectónica.

Existen diferentes formas de generar sensaciones en el recorrido. Trabajar con la longitud y forma, a través de quiebros, perspectivas del siguiente espacio, junto a los contrastes de luces y sombras, los efectos que produce cada material, etc.

Además, hay una estrecha relación con el programa del edificio. Si bien hay edificios en los cuales prima la funcionalidad de éste, existen otros en los que puede llegar a ser el alma del proyecto, sin tener siquiera que estar definida su circulación.



Imagen 2. Museo Guggenheim de Nueva York de Frank Lloyd Wright.

IDENTIFICACIÓN CORPORAL

Inicialmente las construcciones se realizaban a través de la referencia corporal. Por ello, las dimensiones y proporciones de las construcciones antiguas se construían en relación a las medidas del cuerpo, que condujo a una serie de relaciones matemáticas entre el cuerpo y el objeto construido.

A través de éstas, se ha creado una memoria corporal, en la que el cuerpo es capaz de identificar el entorno construido y relacionarlo con él. Éstas no solo se relacionan con la dimensión espacial, también con la masa del objeto. Se establece así una relación entre masa y proporción con el cuerpo, que hace reaccionar a la memoria corporal.

Ante un espacio mucho mayor y pesado, es posible tener una sensación incómoda, cómo si el espacio dominase sobre el cuerpo. Esta sensación se genera cuando se cumplen una serie de circunstancias, no necesariamente siempre ante un espacio mayor se ha de tener esta sensación. Esto se da cuando las proporciones están fuera de lo habitual, generando incomodidad.

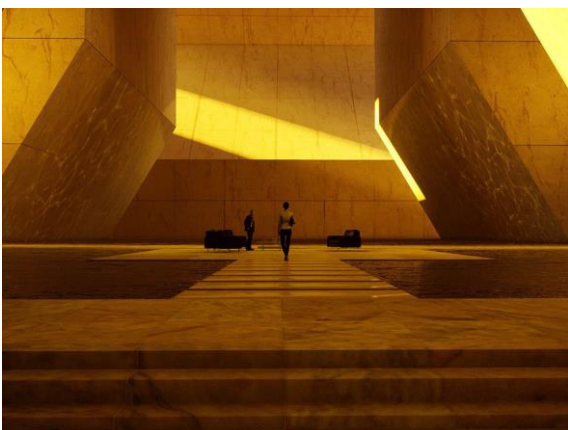


Imagen 3. Alternativa a Wallace Office en Blade Runner 2049.

SONIDO

El oído tiene una capacidad para apreciar sonidos producidos en distintos planos, debido a su capacidad omnidireccional. Podríamos tener una percepción espacial mediante el oído; los sonidos resonantes, el eco y la reverberación de los distintos materiales. Ésta no sería posible sin que el sonido rebote contra las superficies generadas tanto por la ciudad como por la arquitectura.

También se podría generar una imagen del espacio que percibimos a través del sonido, configurada por la arquitectura y el material.

Este último participa en la experiencia auditiva, ya que a través de él se define la capacidad de un sonido para amplificarse, mezclarse con otros y transmitirse a distintas partes.

Cabe destacar los sonidos de las acciones de la arquitectura, como el crujir de la madera al pasar sobre ella o los pasos en un vestíbulo. Éstos hacen de la experiencia auditiva una vivencia de inclusión, viéndose como el edificio responde a las actividades que se dan en él.



Imagen 4. Desfiladero de los Gaitanes, elaboración propia.

LUZ, SOMBRA Y COLOR

Uno de los aspectos más importantes de la arquitectura es el relativo a la luz. Para poder contemplarla, ha de existir un contraste, la sombra. Las características de éstas acaban definidas por el volumen, el material, el lugar y el momento del día.

El arquitecto trabaja con la iluminación de los espacios internos y sus envolventes, con la degradación de la luz en un espacio, potenciándola en su entrada para acabar convirtiéndose en oscuridad, o con una luz dirigida.

También con el entorno, por ejemplo, con la sombra de un árbol, con irregularidades según el follaje del árbol y sombras dobles.

La luz sobre el material participa en la experiencia de la arquitectura. Opacidad, reflejos y transparencias alteran el espacio.

El momento del día es determinante en la percepción de la obra. Distinguimos luz diurna, crepuscular y nocturna. La noche otorga cualidades que transforman completamente el espacio urbano.

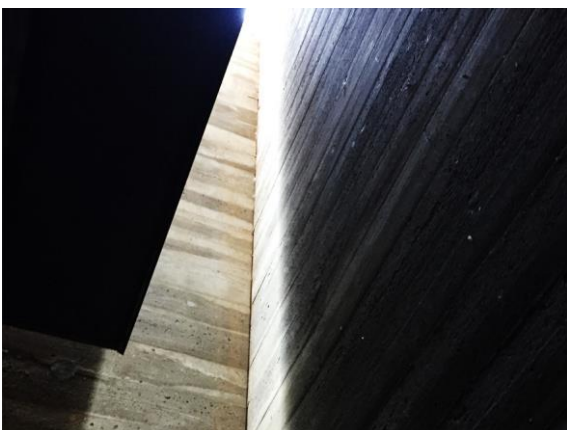


Imagen 5. Casa en el monte de Rafael de Lacour, elaboración propia.

LÍMITES Y TRANSICIONES

Al construir un espacio, aparecen una serie de límites. Muchas veces no se es consciente, pero están ahí. Tiene que ver con la relación del cuerpo con el espacio y el recorrido, conceptos ya tratados. Es relativo al tamaño, la identificación corporal, que da lugar a la creación de umbrales y espacios de transición, espacios que sirven de filtro para llegar a otros.

El primer límite establecido es el límite interior-externo. El límite entre estar dentro o fuera del edificio es posiblemente el más importante, por lo que resulta vital cómo se entra al edificio.

A raíz de este primer límite, y en función del programa, surgen otra serie de límites que, unidos al recorrido del edificio crean grados de intimidad. De esta forma, podemos entender el programa como una serie de matrioshkas o muñecas rusas, entendiendo que la acción de abrir una de estas muñecas sea el filtro y la siguiente muñeca sea el nuevo espacio al cual se accede.

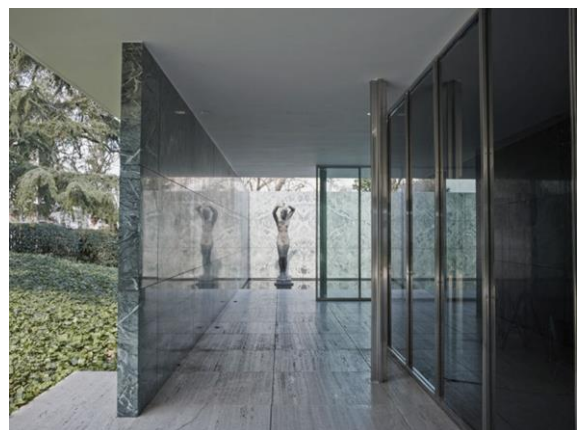


Imagen 6. Interior del Pabellón de Alemania de Mies van der Rohe.

MATERIA Y TACTO

El espacio arquitectónico queda definido por el material, que actúa a través de diversos sentidos, no solo por el tacto. Podemos percibir la textura o el acabado a través de la vista antes que el tacto, pudiendo reconocer la aspereza de una superficie o su temperatura. La materia ofrece una experiencia multisensorial compleja.

La combinación de acabados, como la madera o la piedra, interactúan con los recuerdos relacionando éstos con la tradición, la calidez o el hogar. De la misma forma, el acero o el hormigón hablan sobre lo artificial, el frío o lo industrial, etc.

Un material puede ser alterado de forma natural o artificial, ensalzando sus cualidades naturales u otorgando distintos valores. Los cambios que se producen en un material por causas naturales otorgan una dimensión temporal al espacio construido. Si bien la madera desgastada refuerza su carácter natural, la oxidación de un acero modifica su cualidad de objeto inerte y artificial, pasando a ser vulnerable ante el medio como un objeto vivo.



Imagen 7. Alhambra de Granada, elaboración propia.

EXPERIENCIA Y PERCEPCIÓN

Todos los conceptos tratados acaban fusionándose en uno: la percepción arquitectónica. A pesar de tener la capacidad de poder hablar por separado de ellos, es en su superposición donde reside la experiencia de la arquitectura.

Nuestro cuerpo está en un constante diálogo con el entorno que nos rodea y es nuestra consciencia la que crea las distintas sensaciones gracias a las experiencias vividas. Así, la generación de estas sensaciones de forma simultánea implica que acaben desdibujándose, no pudiendo establecer un límite claro entre qué nos ha generado qué. La superposición de sensaciones y experiencias definen la percepción de un espacio, que hacen que podamos identificarlo como único.

Esta percepción interactúa con la memoria, almacenando las distintas sensaciones vividas, generando recuerdos que sirven para nuevas experiencias, de forma que la percepción modifica nuestra consciencia.



Imagen 8. Interior de las termas de Vals de Peter Zumthor.

PROYECTOS SELECCIONADOS

Los proyectos que a continuación se muestran pretenden ilustrar cómo todo lo anterior ha sido tenido en cuenta a la hora de diseñar cada uno de ellos.

Dicha selección se ha hecho valorando que los proyectos aquí presentes son, de toda mi formación, aquellos que mejor representan esta forma de pensar la arquitectura.



SALAS DE ENSAYO EN MÁLAGA
PROYECTOS VI 2017-2018
Francisco Jesús Ruiz Delgado

CONCEPTO GENERADOR

El proyecto se ubica dentro del recinto del colegio Domingo Lozano en Málaga, y el concepto generador del mismo está relacionado con el color de los edificios del entorno y la presencia de vegetación en la fachada del colegio.

Con el objetivo de liberar espacio en el patio de recreo, se propone separar las salas de ensayo del plano del suelo, permitiendo mantener un gran espacio libre. Las salas y los espacios de circulación se orientan a la vegetación con el fin de buscar unas vistas agradables, que inspiren a los músicos a la hora del ensayo.

SONIDO

La ubicación próxima a una gran arteria de la ciudad servirá para crear un nuevo mapa sonoro. La plaza, junto al recinto exterior del colegio, será un espacio de transición entre el ruido del tráfico y el leve tono de las melodías procedentes de las salas.

A medida que el usuario se adentre en el edificio, los sonidos del interior aumentan en intensidad, hasta el momento en que llegue a su sala, donde generará su propia música y formará parte de los sonidos del lugar.

LÍMITES Y TRANSICIONES

El edificio actúa como nueva fachada del colegio y filtro entre el entorno urbano y el interior del recinto escolar. La plaza situada frente al colegio adquiere un nuevo papel, actuando como espacio público previo al colegio.

A medida que se recorre esta plaza, la nueva construcción adquiere mayor importancia. La plaza da paso a un exterior cubierto por las salas de ensayo, espacio que sirve como transición entre la plaza y el recinto escolar. De nuevo, se accede a un exterior descubierto pero en el interior del recinto, terminando así el acto de entrar.

MATERIA Y TACTO

La propuesta se relaciona con el entorno construido a través del material. Los edificios de la zona están marcados por el uso del color blanco en fachada y la teja rojiza. Por ello, el edificio reinterpreta estos tonos llevándolos a materiales actuales a través de una valla metálica blanca en el perímetro del colegio, coronada por la pieza construida en acero corten de tono rojizo. Debido a las características del material, acabará integrándose en el entorno con el paso del tiempo, y el reflejo de éste en el material.

CONCEPTO
GENERADOR

RECORRIDO

IDENTIFICACIÓN
CORPORAL

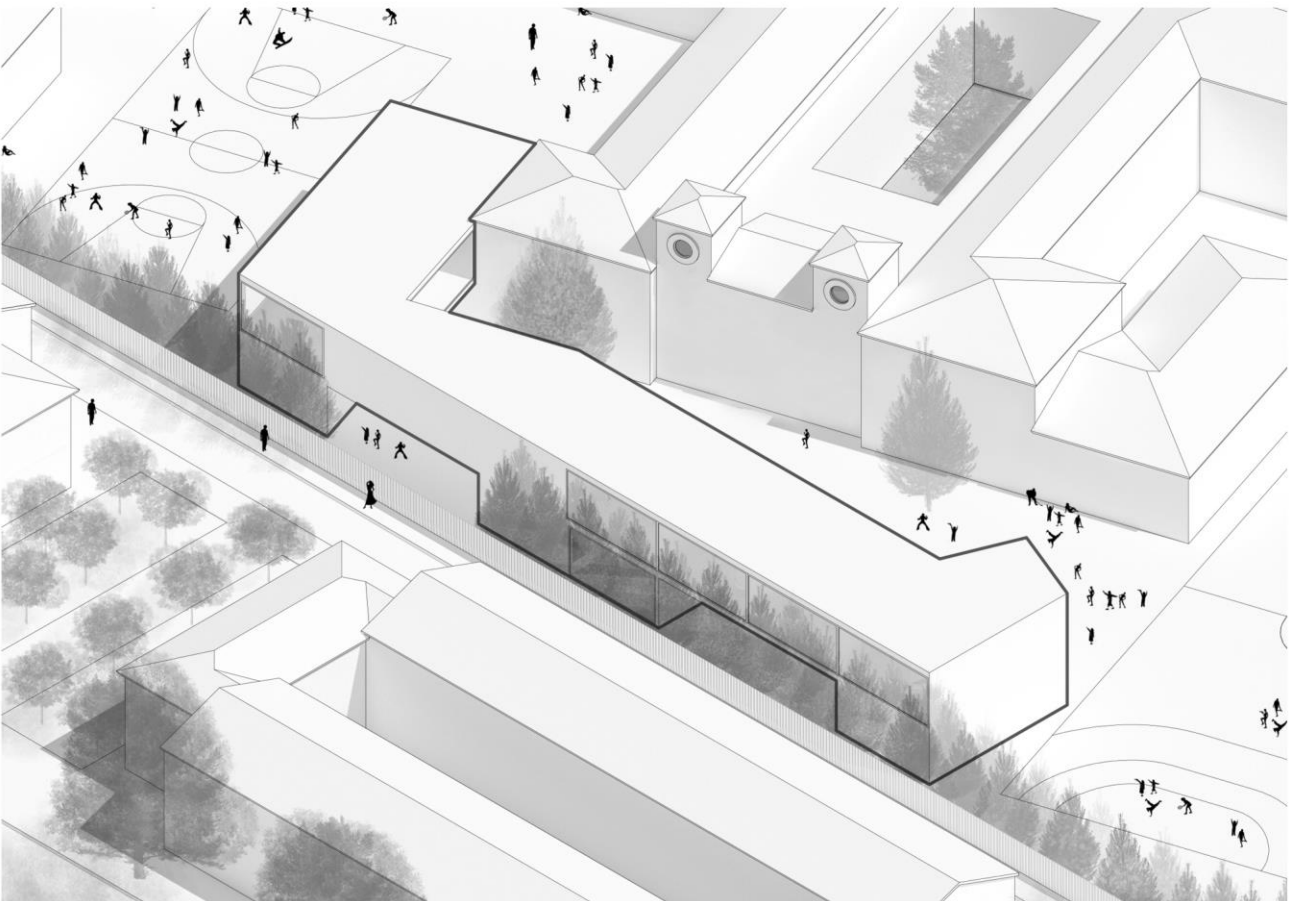
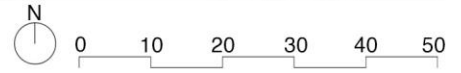
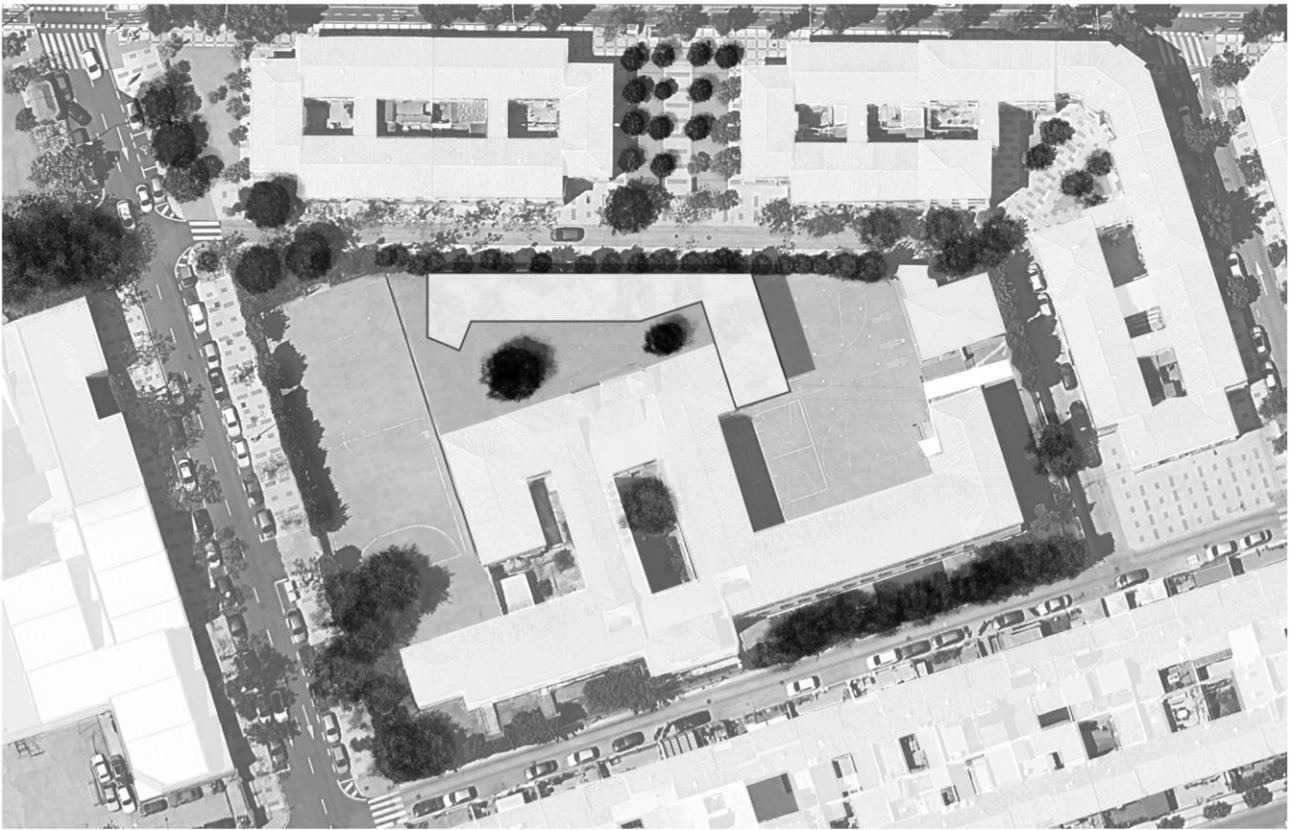
SONIDO

LUZ, SOMBRA Y
COLOR

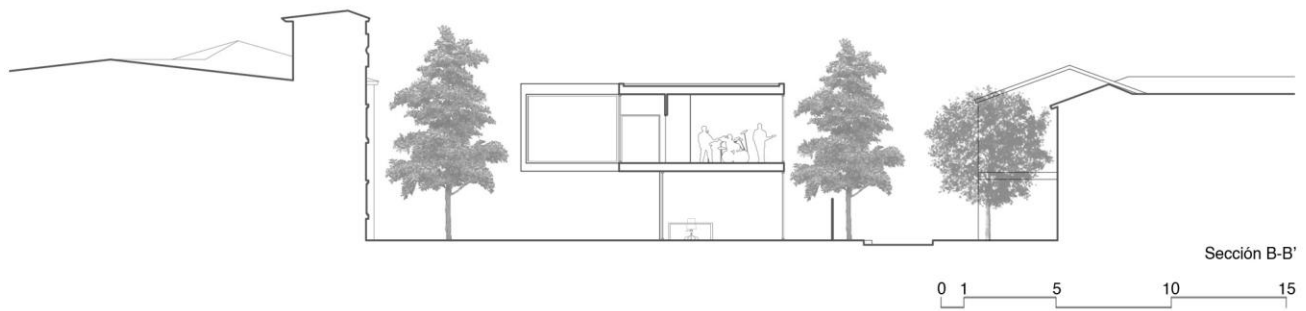
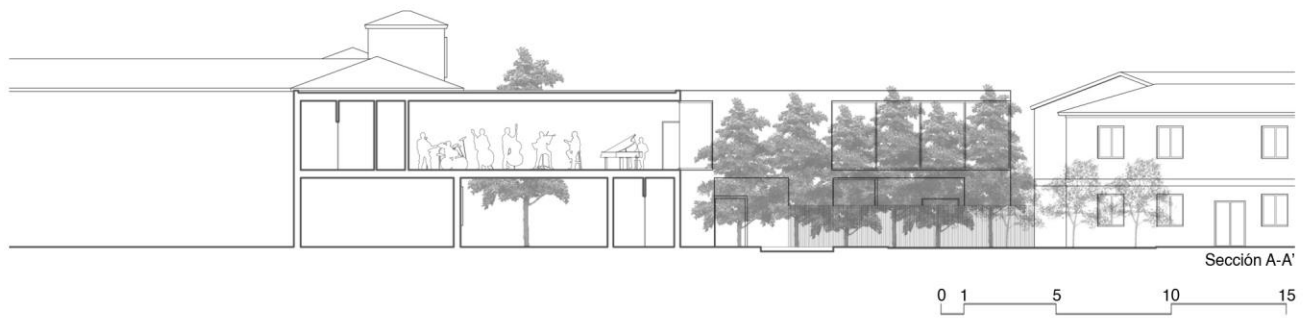
LÍMITES Y
TRANSICIONES

MATERIA Y
TACTO

EXPERIENCIA Y
PERCEPCIÓN



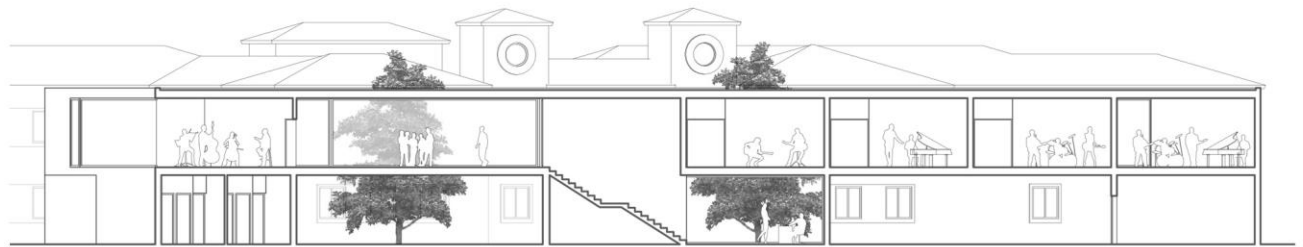






Planta primera

0 1 5 10 15



Sección C-C''

0 1 5 10 15



Alzado 1-1''

0 1 5 10 15



AUDITORIO EN MÁLAGA
PROYECTOS VI 2017-2018
Francisco Jesús Ruiz Delgado

CONCEPTO GENERADOR

El proyecto se localiza en Málaga, en la Avenida Juan Sebastián Elcano. El concepto generador del mismo está relacionado con tres grandes árboles presentes en la fachada del edificio, que penetran en la parcela creando tres espacios vacíos y dos grandes volúmenes.

El volumen derecho alberga la sala de conciertos, mientras que el izquierdo, el resto del programa necesario en un auditorio (hall, cafetería, camerinos...). En los vacíos que rodean la sala de conciertos se proyecta la vegetación presente en fachada, de tal forma que la vegetación exterior acaba penetrando en la parcela.

IDENTIFICACIÓN CORPORAL

A través de la relación entre el volumen construido y el cuerpo se puede distinguir la relevancia de los usos dentro del edificio. Tanto el hall como la sala de conciertos son los espacios de mayor importancia, por lo que, dotando de una altura libre mayor a los mismos, se crea una jerarquía espacial en el proyecto

SONIDO

Los sonidos del entorno urbano, caracterizado en gran medida por el tráfico, dan paso en el interior del edificio en un primer lugar a las conversaciones difusas en el ambiente debido a la reverberación que se produce en el hall para, una vez en la sala, dar paso al silencio previo al concierto.

Además, es el sonido el que genera la forma óptima de la concha acústica, por lo que en este punto, el sonido y la arquitectura se dan la mano para participar de lleno en la percepción del usuario.

LUZ, SOMBRA Y COLOR

Los huecos generados en el edificio interactúan con la vegetación. El hall se abre al exterior permitiendo la entrada de luz de sur que, junto a los árboles en fachada, logran proyectar la sombra del follaje en el interior del edificio, creando un espacio sugerente al usuario.

Mientras, en el interior de la sala de conciertos los huecos laterales logran que los árboles situados en los patios penetren en el edificio, de forma que se crea un espacio destinado al espectáculo con una fuerte relación con la naturaleza.

EXPERIENCIA Y PERCEPCIÓN

Todo lo anterior se fusiona en una experiencia difusa. Se pasa de un exterior urbano con los ruidos característicos del mismo, a un interior donde los fenómenos producidos por la vegetación y la luz, se superponen con las conversaciones difusas en el hall para, finalmente, llegar a una sala donde la forma del espacio responde al sonido y al exterior, donde la vegetación es la principal protagonista. Todo ello, en una serie de volúmenes que responden a unos criterios de proyecto concretos.

CONCEPTO
GENERADOR

RECORRIDO

IDENTIFICACIÓN
CORPORAL

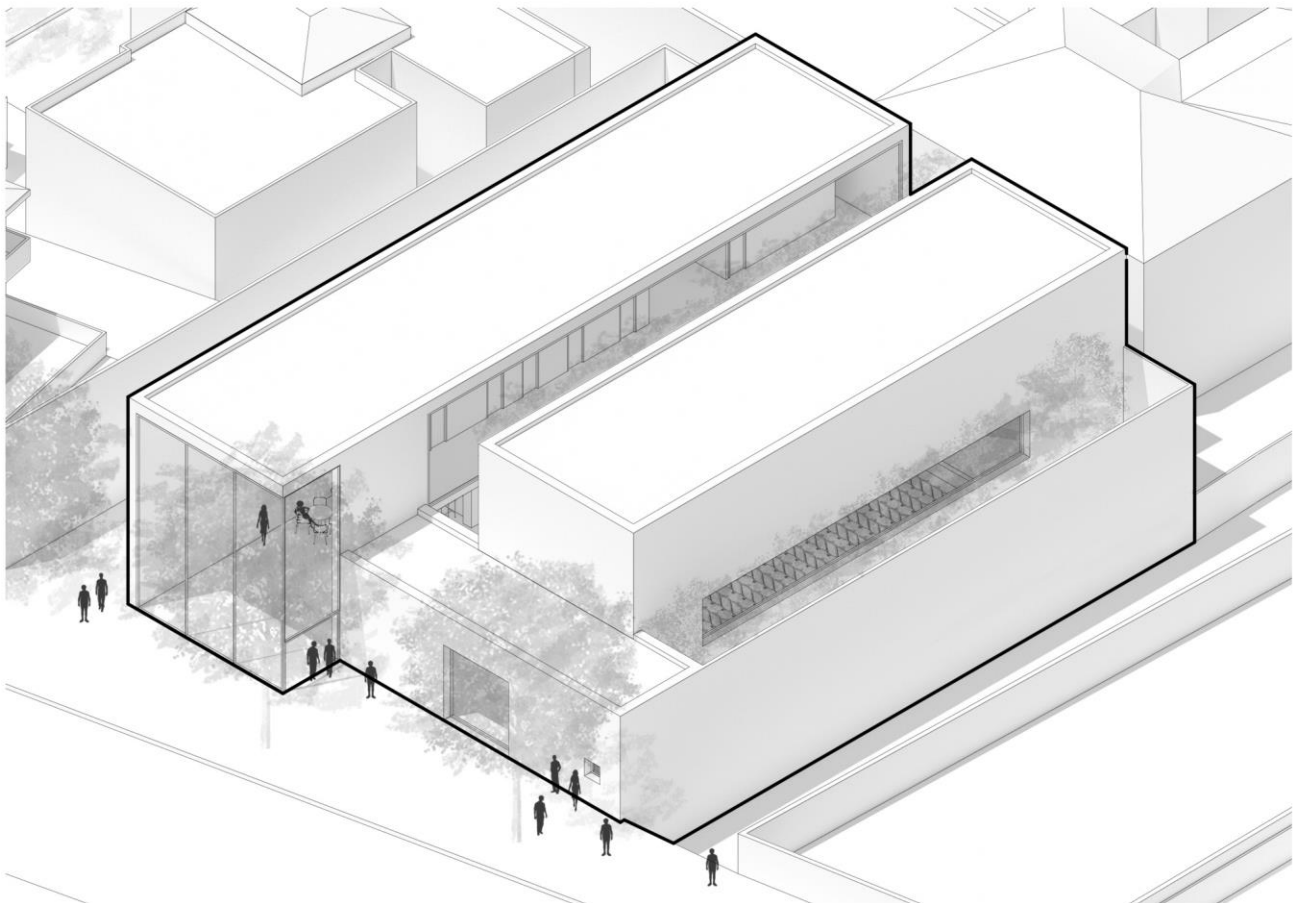
SONIDO

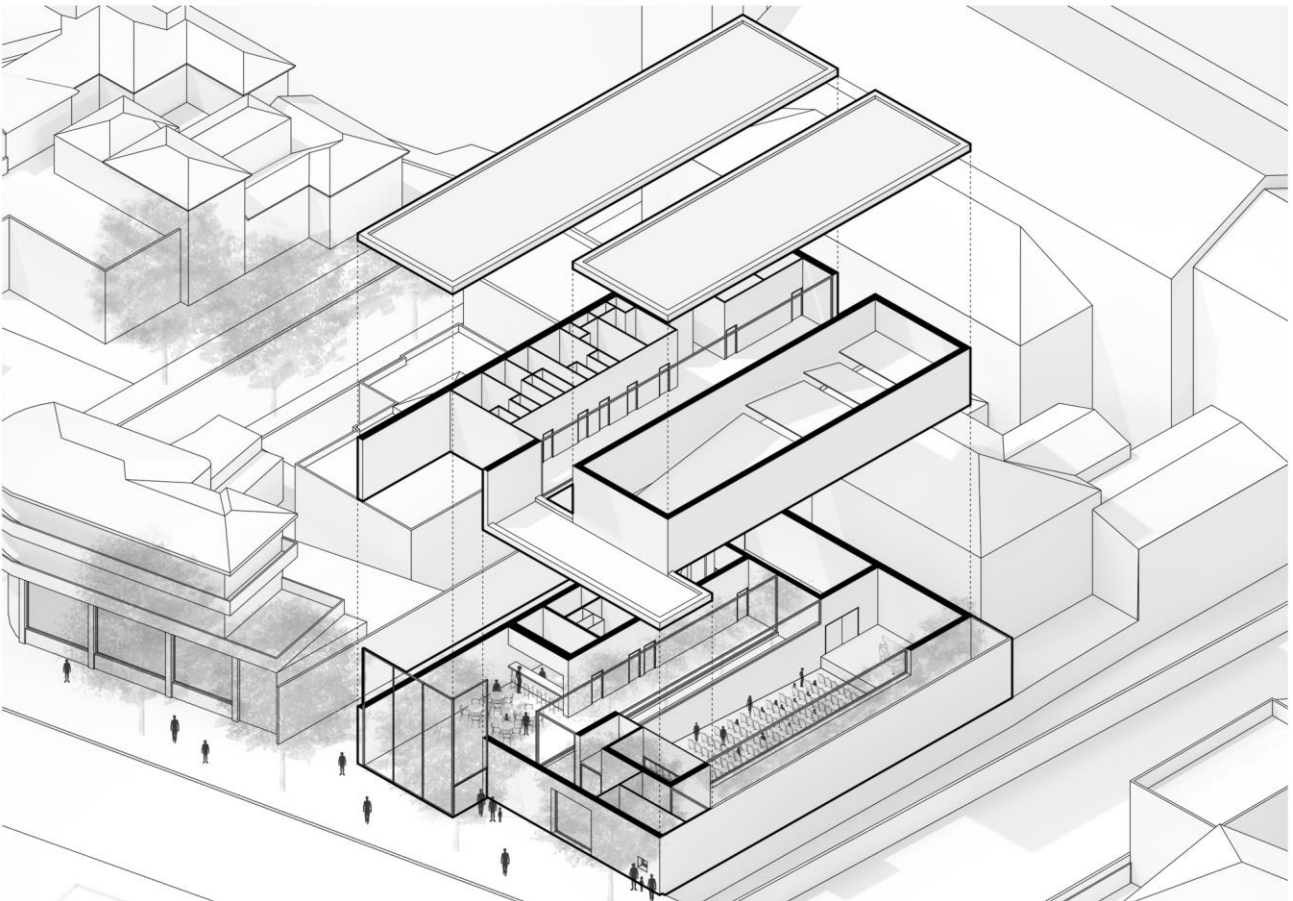
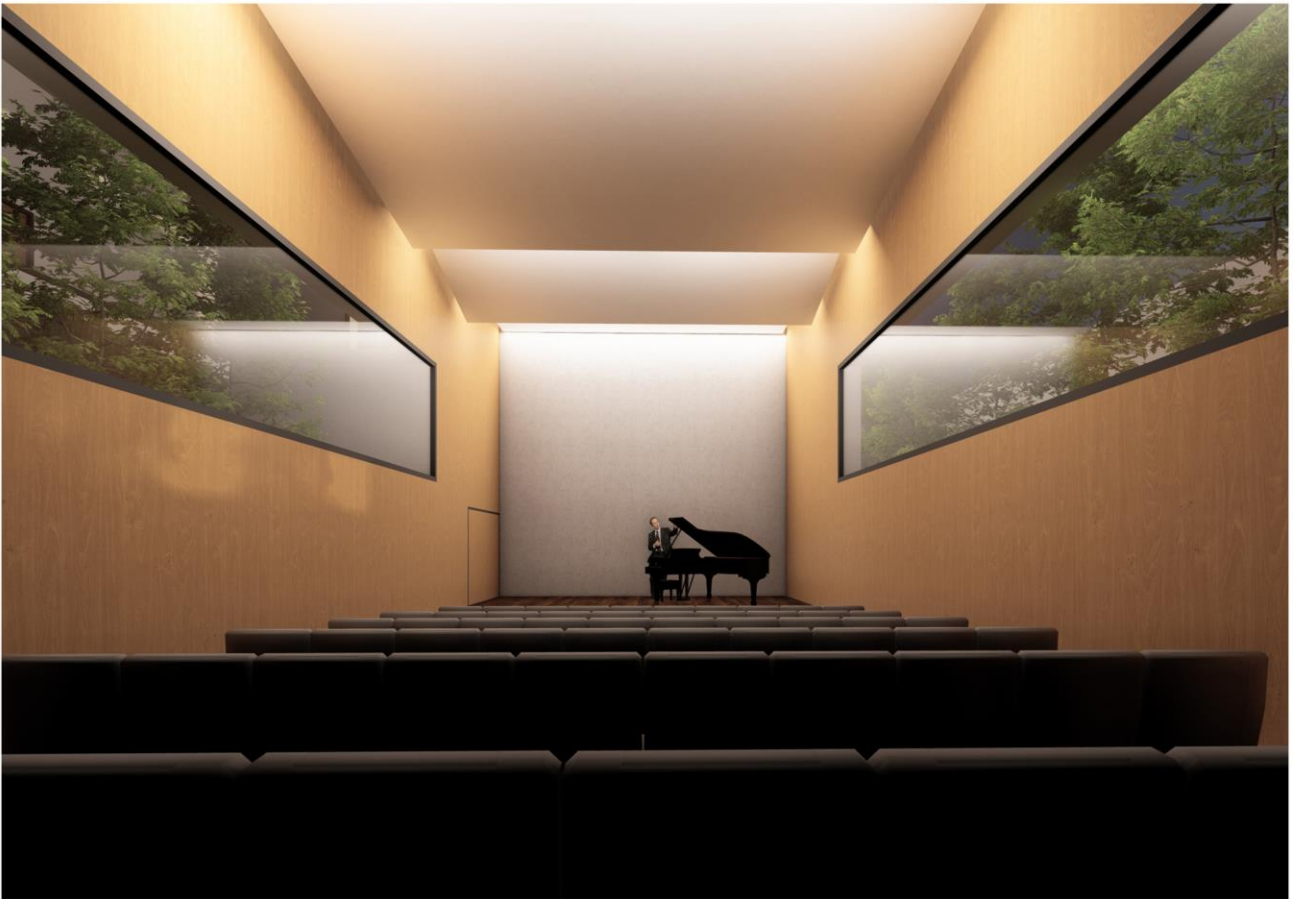
LUZ, SOMBRA Y
COLOR

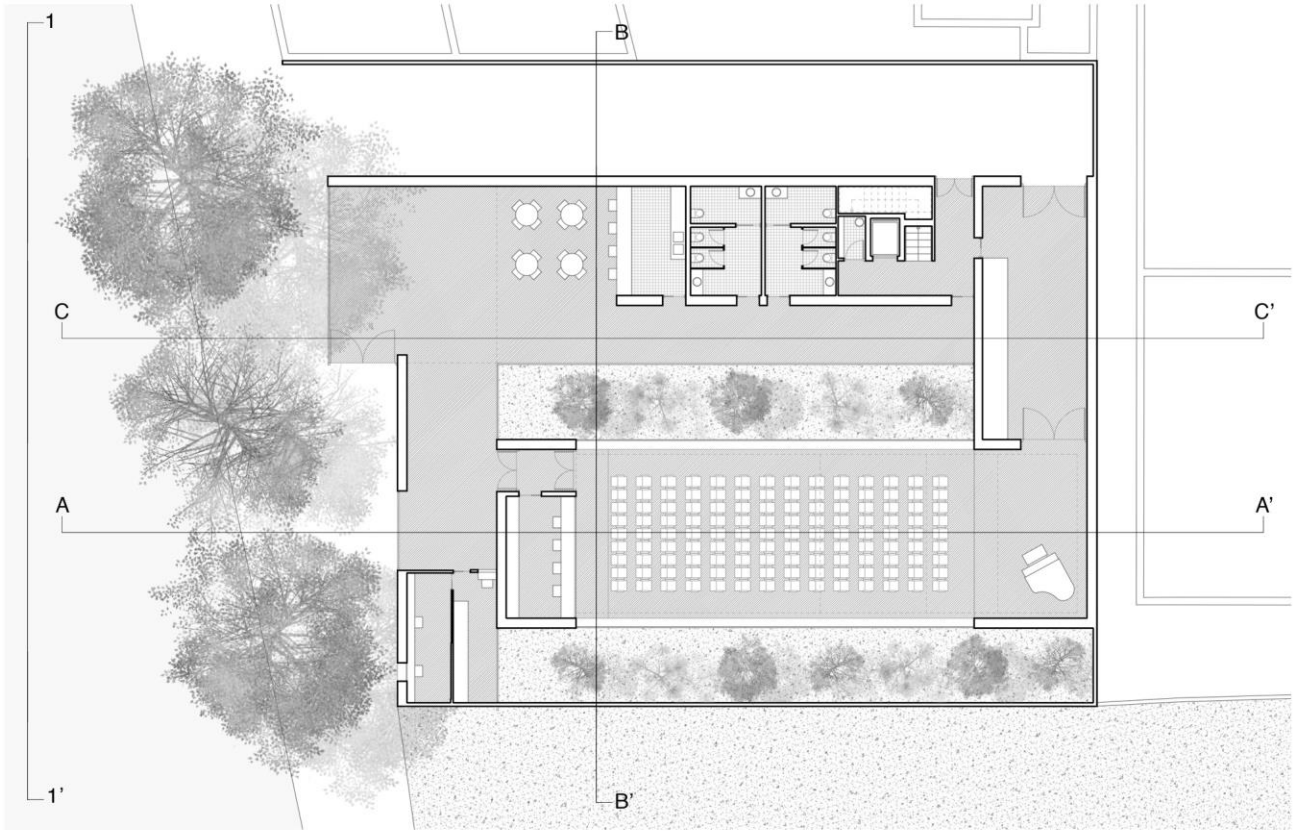
LÍMITES Y
TRANSICIONES

MATERIA Y
TACTO

EXPERIENCIA Y
PERCEPCIÓN

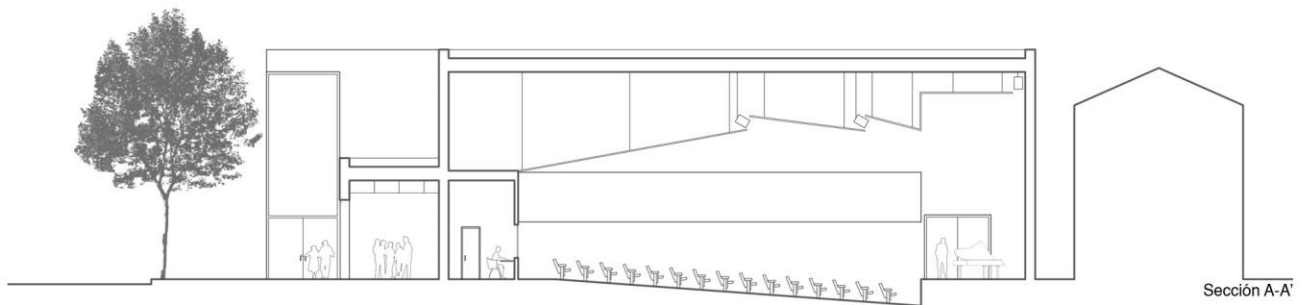






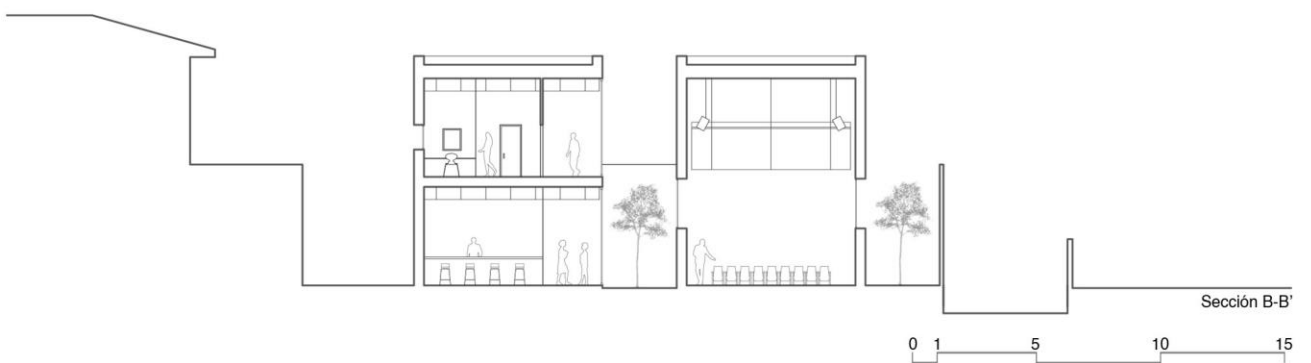
Planta baja

0 1 5 10 15



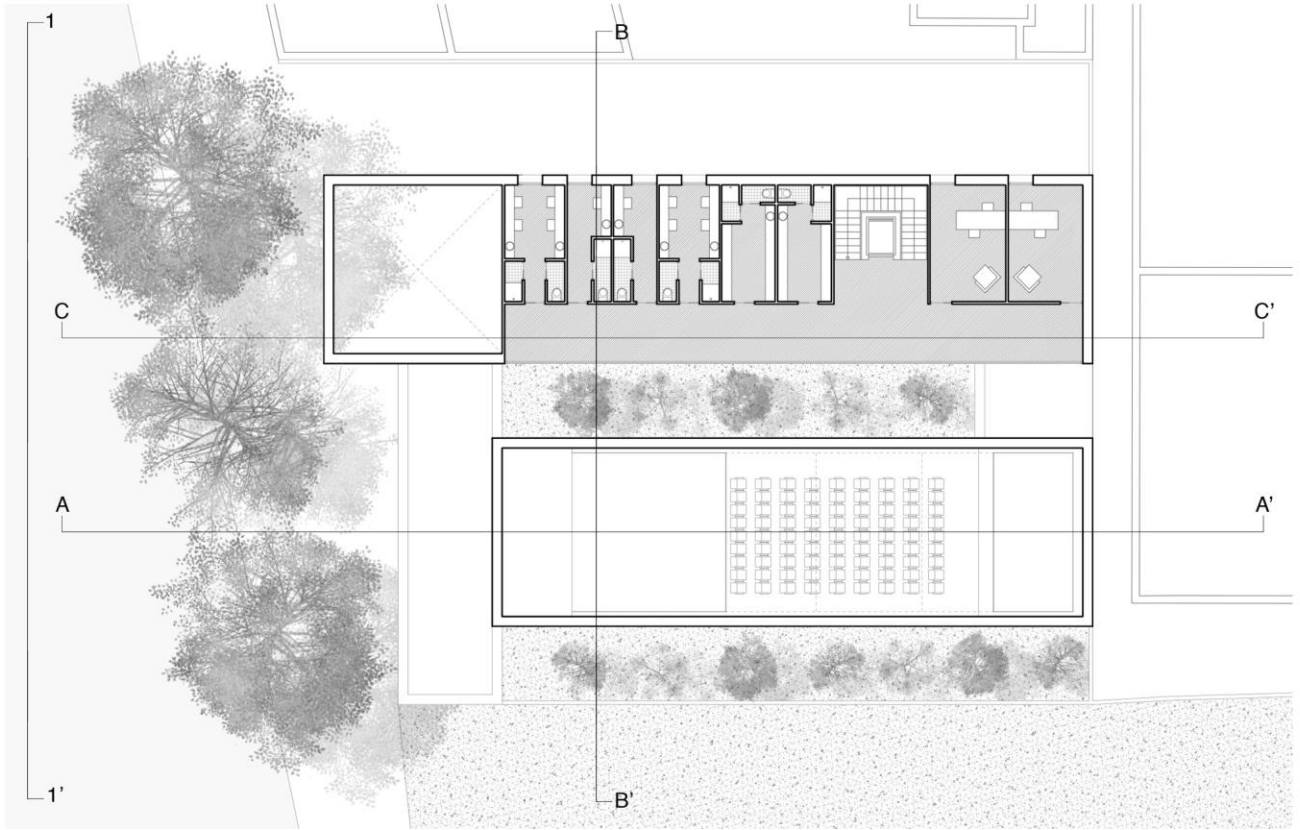
Sección A-A'

0 1 5 10 15

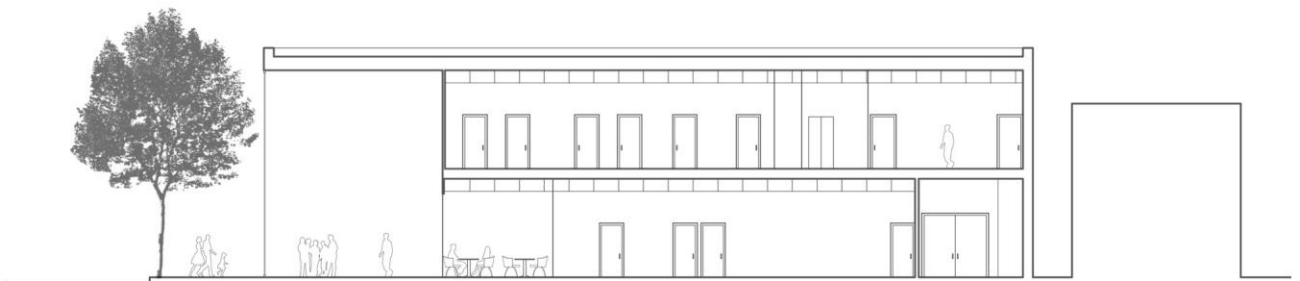


Sección B-B'

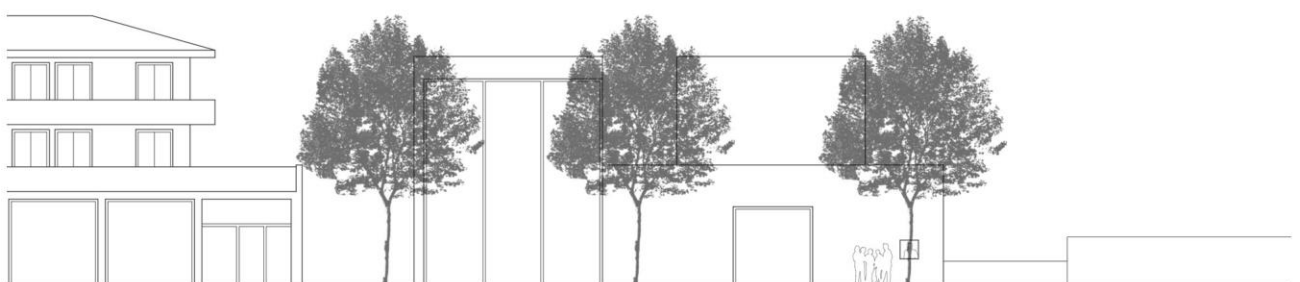
0 1 5 10 15



Planta primera



Sección C-C'



Alzado 1-1'





RESTAURANTE EN ASILAH

PROYECTOS VII 2018-2019

Francisco Jesús Ruiz Delgado

CONCEPTO GENERADOR

Se propone la construcción de un restaurante en un recinto vacacional en Asilah, Marruecos. Debido a la extensión del recinto, se opta por ubicar el proyecto frente al mar con el objetivo de incorporar los sonidos y las vistas que éste ofrece.

El edificio no tiene más condicionantes que el mar y el programa. Por ello, se colocan tres volúmenes (cocina, salón y acceso) de tal forma que creen dos espacios exteriores destinados a la recepción de comensales y de la mercancía del restaurante.

RECORRIDO

El recorrido hasta el restaurante se realiza a través de un pequeño bosque que se cruza con un trazado recto y con la visión del restaurante y el mar de fondo. Esto, acompañado de los sonidos del lugar y unido a la orientación oeste del restaurante, crea un recorrido especialmente sensorial en el que la puesta de sol que se da previamente a una posible cena, refuerza la dirección del camino a seguir hasta el restaurante.

SONIDO

Durante el recorrido hacia el restaurante, se abandona el recinto vacacional, donde suele darse un ambiente similar al del entorno urbano caracterizado por conversaciones y el ruido de niños jugando, para dar paso al silencio acompañado únicamente del viento sobre los árboles, alguna conversación de fondo y el sonido del mar.

A medida que se llega al restaurante, el ruido del mar será más intenso, así como el de las conversaciones, ya que la concentración de personas volverá a ser mayor.

LÍMITES Y TRANSICIONES

Una vez el usuario se sitúa frente al restaurante, se aprecian una serie de filtros espaciales que sirven como transición hasta el comedor. Desde un exterior descubierto se pasa a uno cubierto. La disposición de los volúmenes genera un embudo exterior cubierto, que continúa hasta la puerta de acceso del restaurante, que pasa a ser un espacio interior. Seguidamente, este embudo desaparece para dar paso al hall, un gran espacio con vistas al mar que sirve como antesala del comedor.

Finalmente, desde el hall se accede a un nuevo embudo interior que da paso al comedor principal, donde la altura libre aumenta, así como las vistas al entorno natural.

CONCEPTO
GENERADOR

RECORRIDO

IDENTIFICACIÓN
CORPORAL

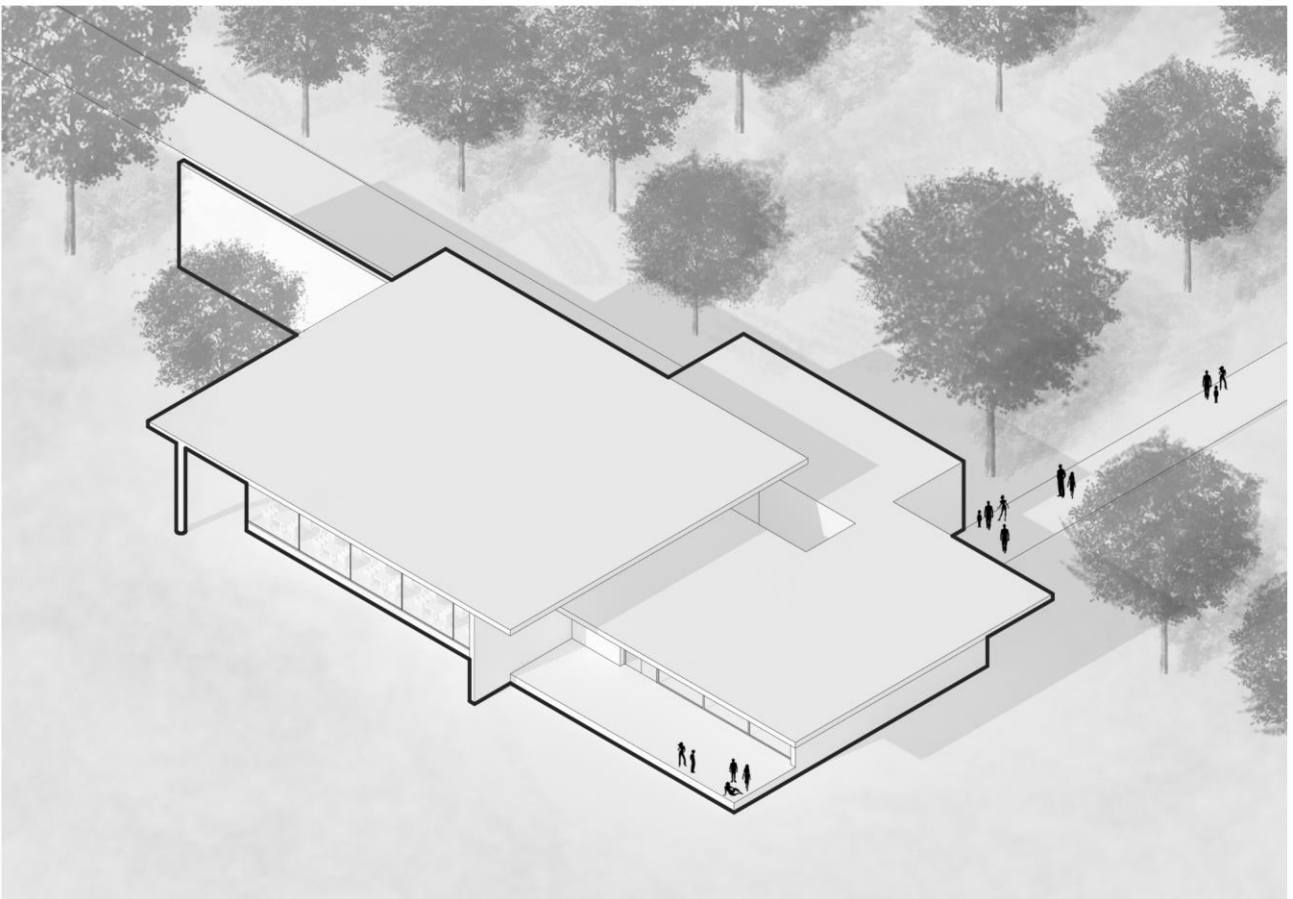
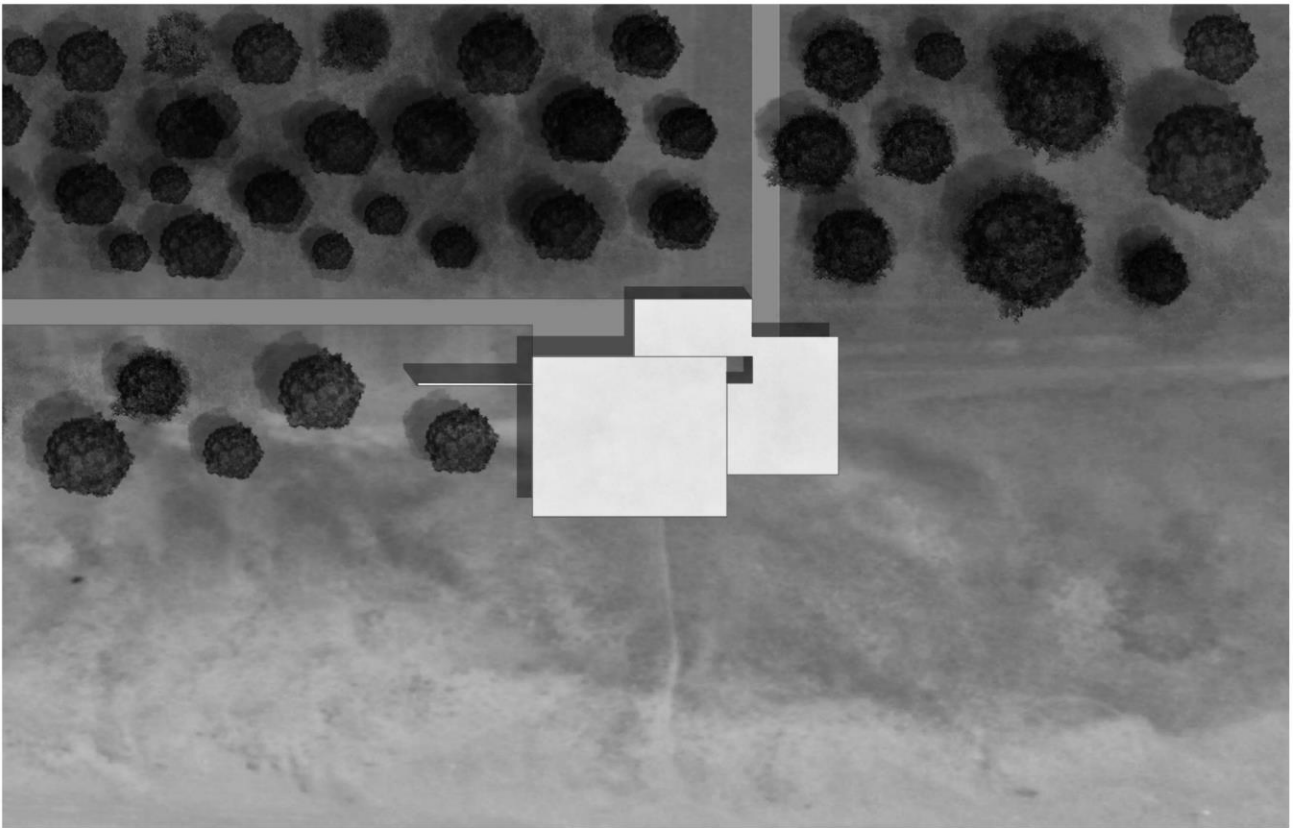
SONIDO

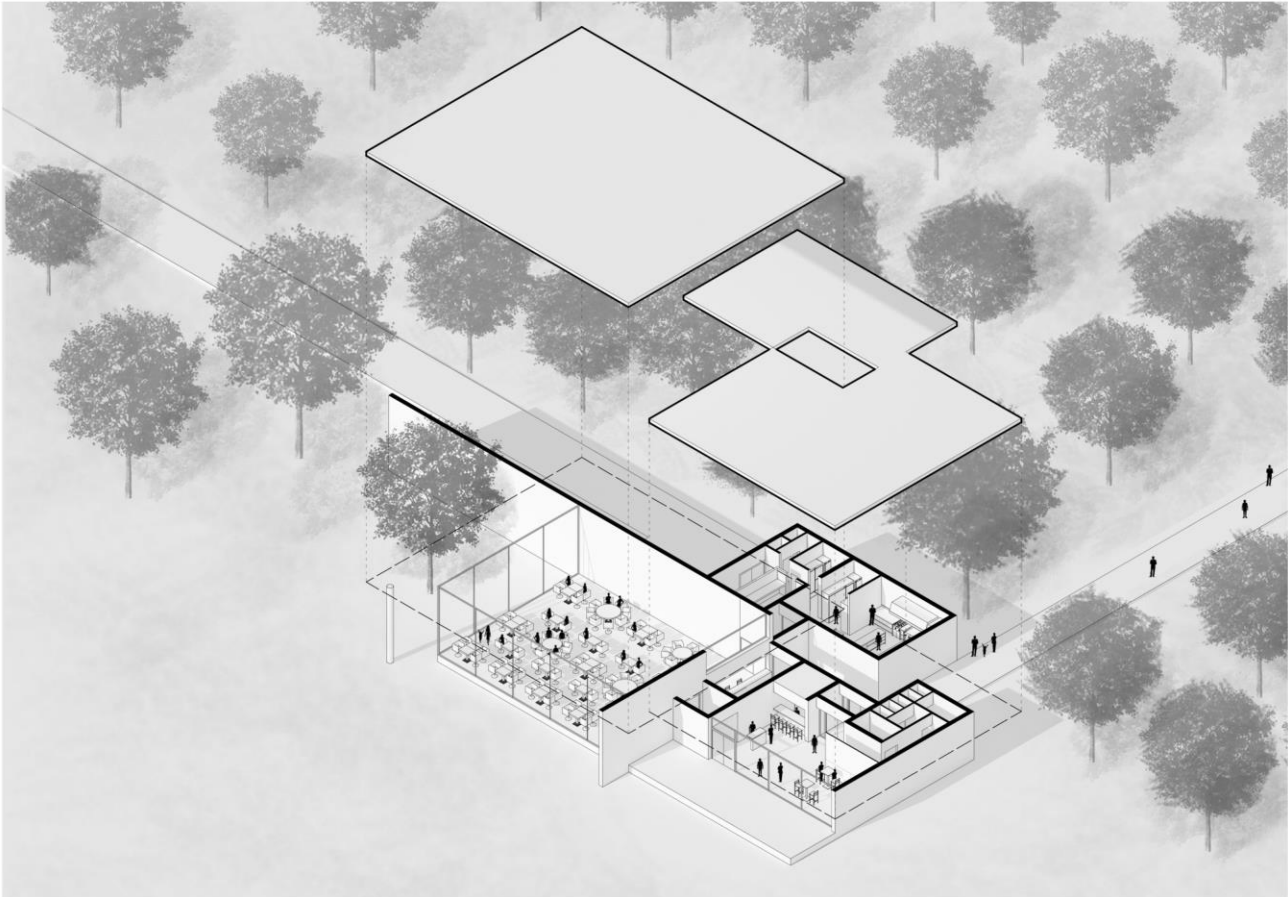
LUZ, SOMBRA Y
COLOR

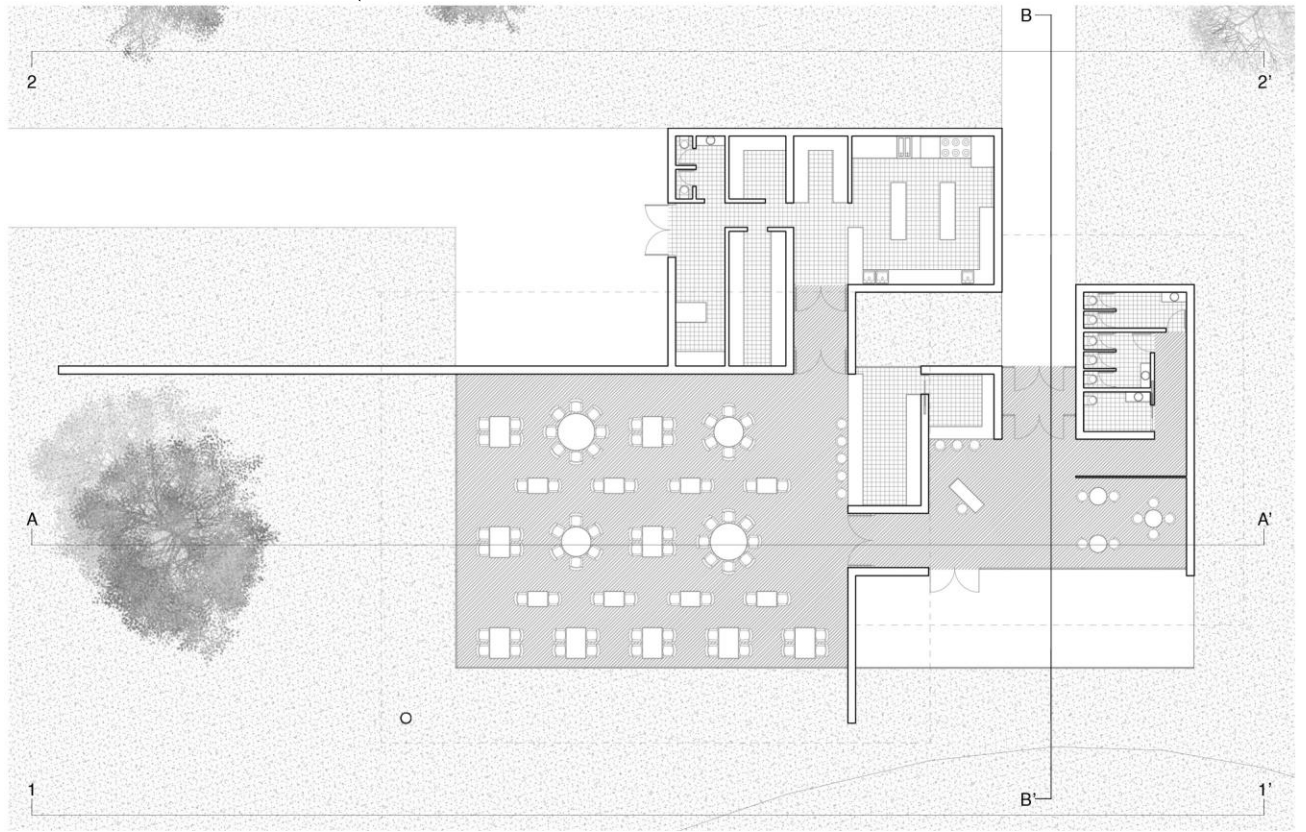
LÍMITES Y
TRANSICIONES

MATERIA Y
TACTO

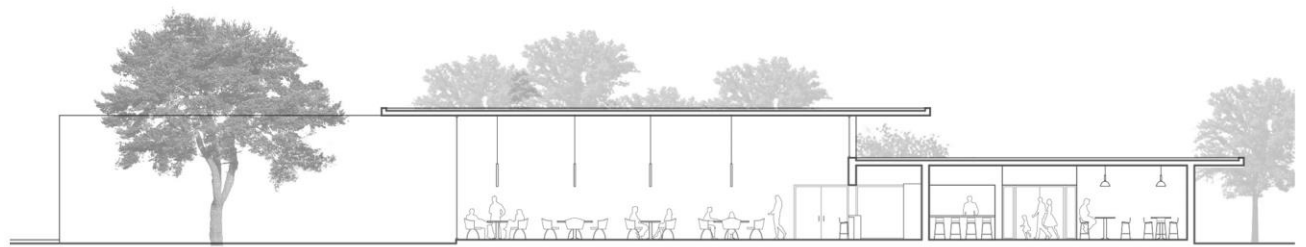
EXPERIENCIA Y
PERCEPCIÓN



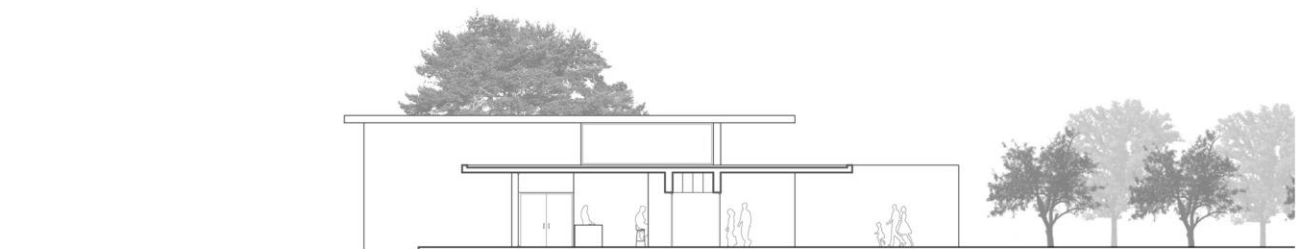




Planta

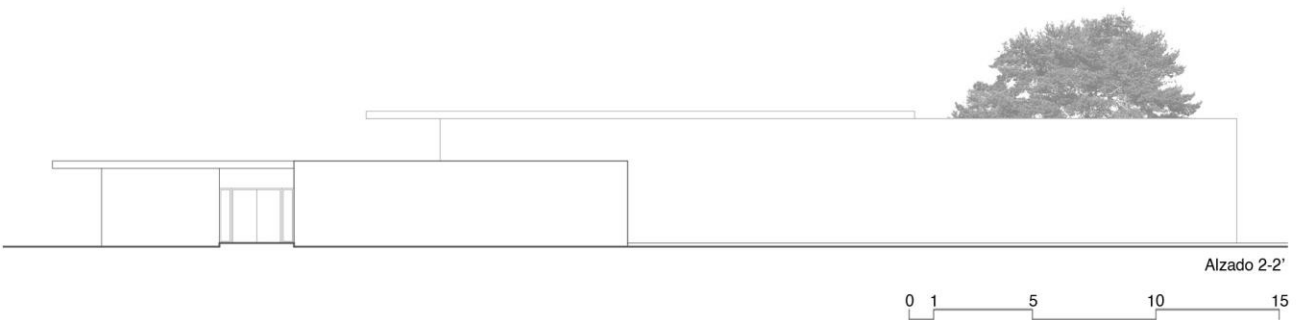
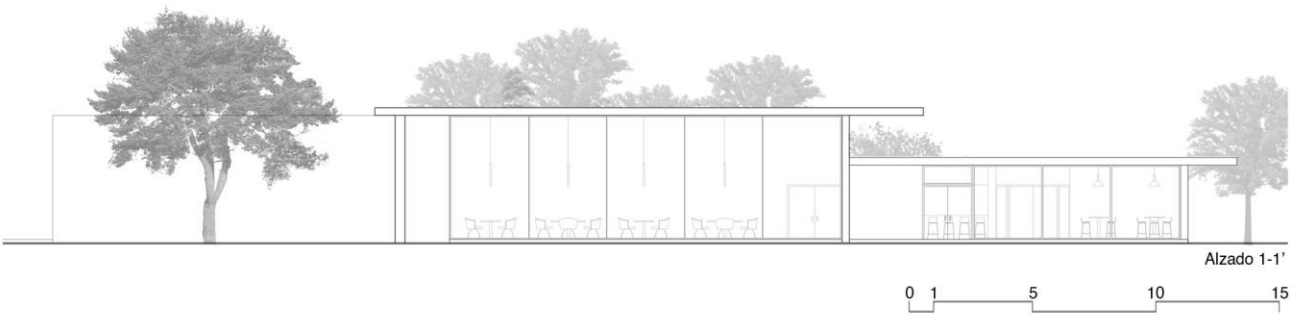


Sección A-A'



Sección B-B'







CENTRO DE SALUD EN MÁLAGA

PROYECTOS VII 2018-2019

Francisco Jesús Ruiz Delgado

CONCEPTO GENERADOR

El proyecto, localizado en la Calle Villanueva de Algaidas en Málaga, se inserta en una parcela en esquina en una zona de expansión de la ciudad. El concepto generador es ordenar el edificio en torno a tres patios, de modo que las circulaciones y los espacios de espera se disponen en torno a ellos.

De esta forma se evitan los interiores sombríos y fríos que suelen caracterizar a los centros de salud. Por otro lado, en aquellas consultas iluminadas a través de uno de los patios, se disponen lamas en su cerramiento de forma que se genera privacidad aportando luz al interior de la consulta.

IDENTIFICACIÓN CORPORAL

Los espacios proyectados poseen proporciones que generan distintas sensaciones al usuario. El hall se proyecta a doble altura para desvincularse de la intimidad y reafirmar su carácter público, con proporciones cúbicas que enfatizan su carácter puntual. Los espacios de espera están caracterizados por ser más longitudinales buscando la pérdida de intimidad, pero de altura sencilla, por lo que las proporciones son más cercanas al ámbito doméstico, generando más calma en el paciente.

LÍMITES Y TRANSICIONES

La disposición de los volúmenes genera un retranqueo en fachada que marca el acceso al edificio. Un pequeño espacio actúa como transición entre interior y exterior para, finalmente, llegar al hall a doble altura a partir del cual se organiza todo el edificio. Los patios actúan como elemento de transición entre el hall y las distintas consultas, ya que el espacio de espera a consulta siempre vuelca a uno de los patios.

CONCEPTO
GENERADOR

RECORRIDO

IDENTIFICACIÓN
CORPORAL

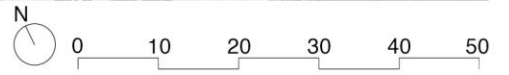
SONIDO

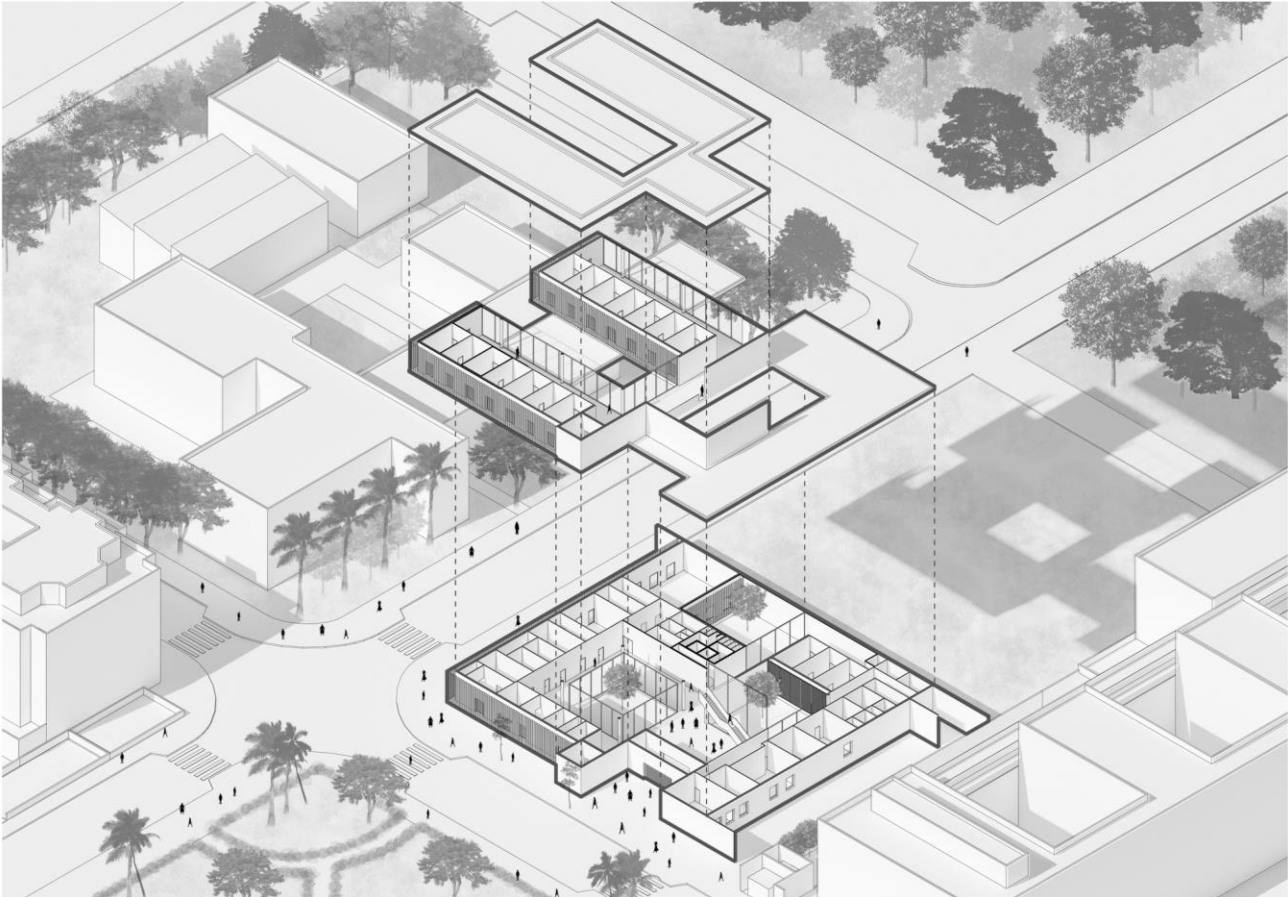
LUZ, SOMBRA Y
COLOR

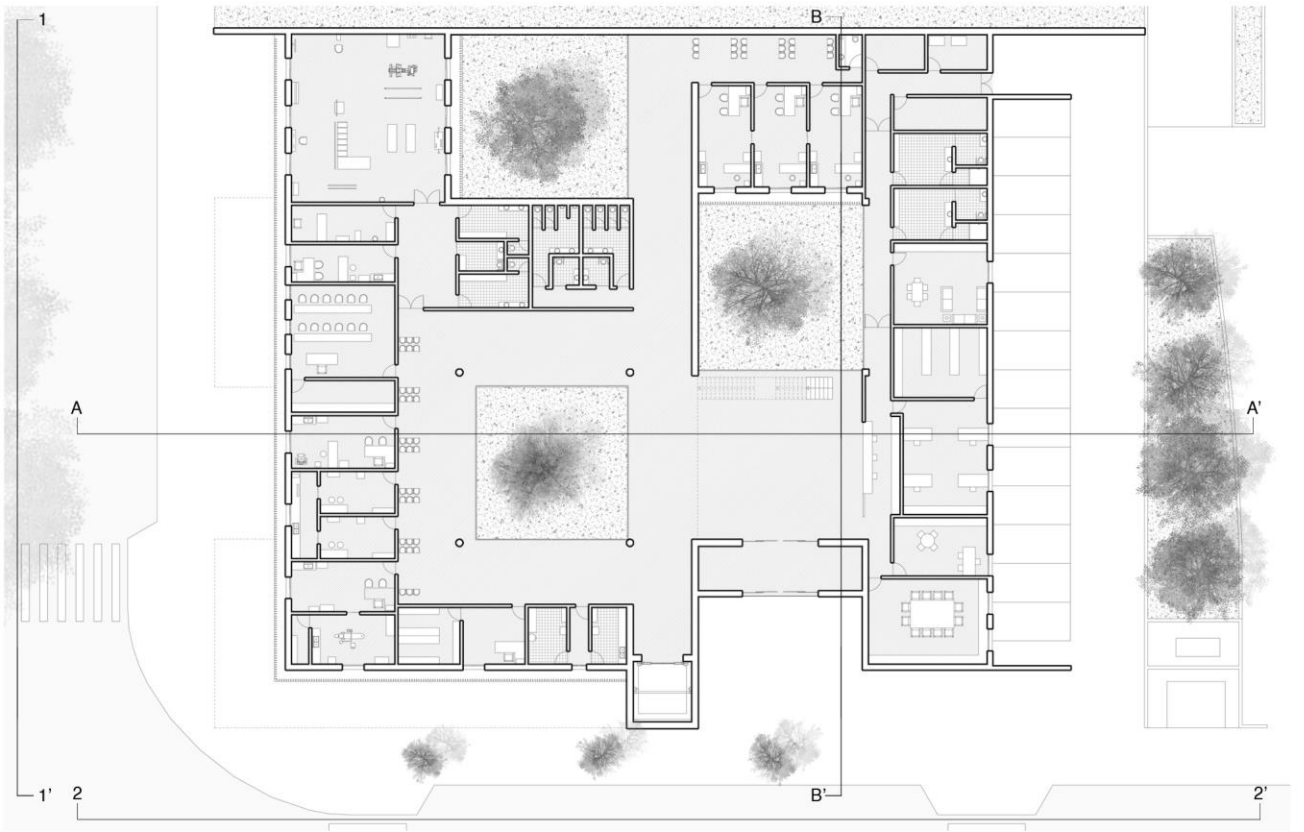
LÍMITES Y
TRANSICIONES

MATERIA Y
TACTO

EXPERIENCIA Y
PERCEPCIÓN

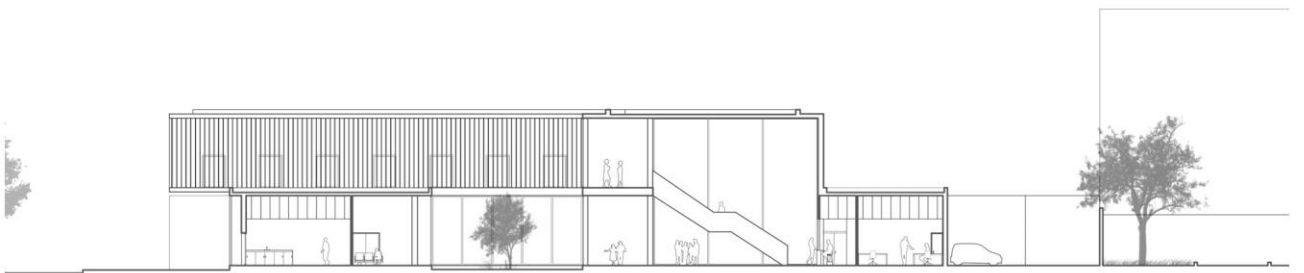






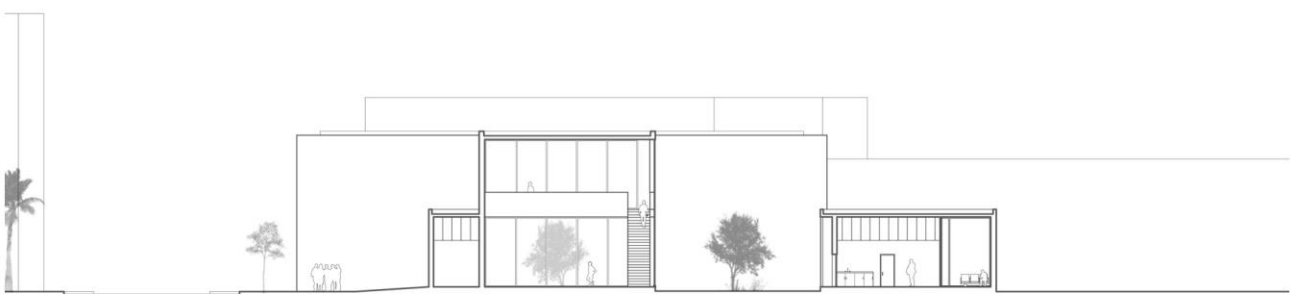
Planta baja

0 1 5 10 15 20 25



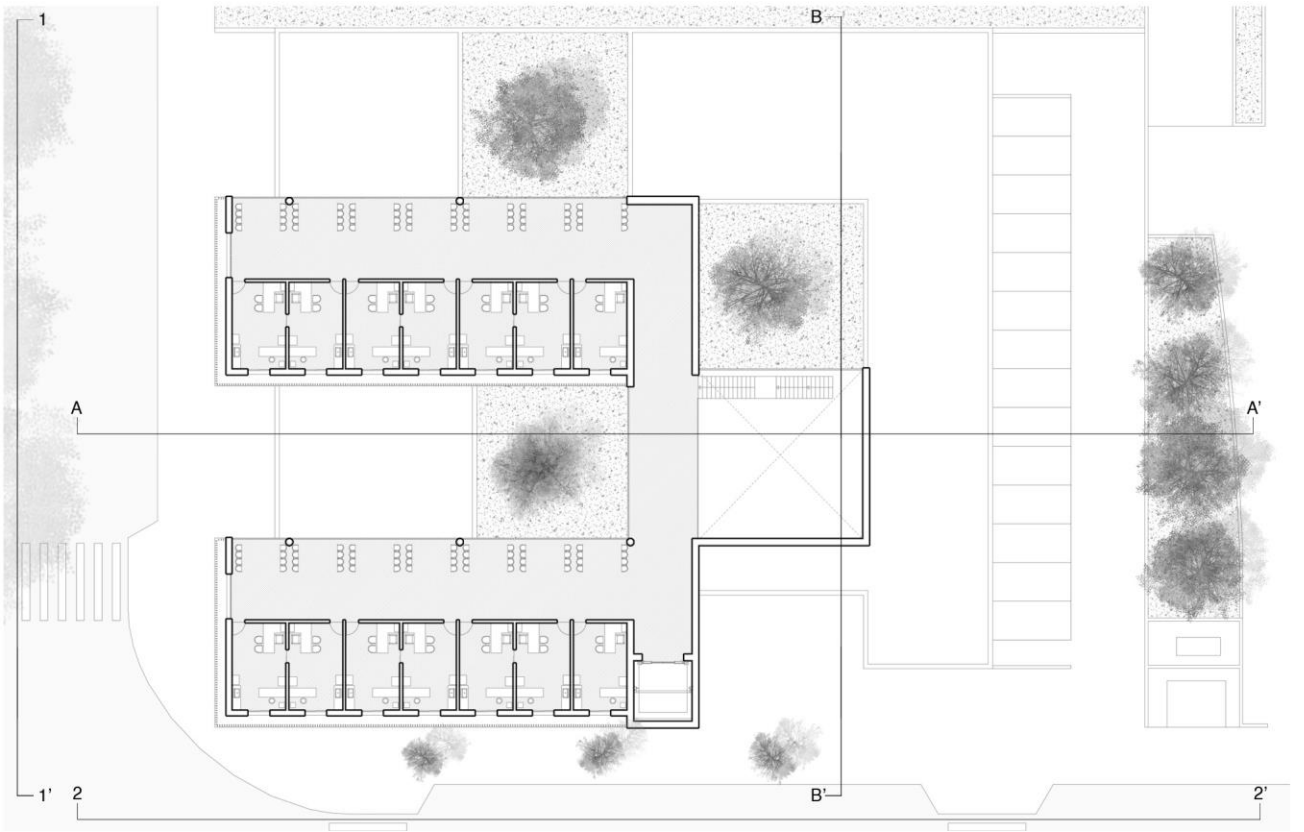
Sección A-A'

0 1 5 10 15 20 25



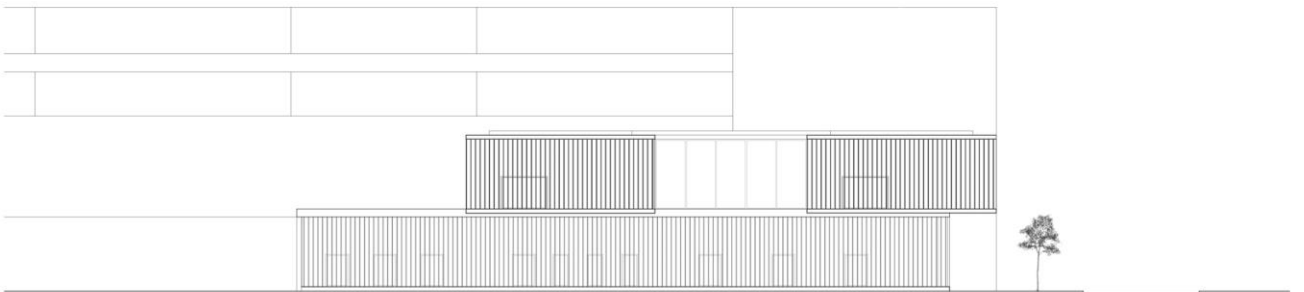
Sección B-B'

0 1 5 10 15 20 25



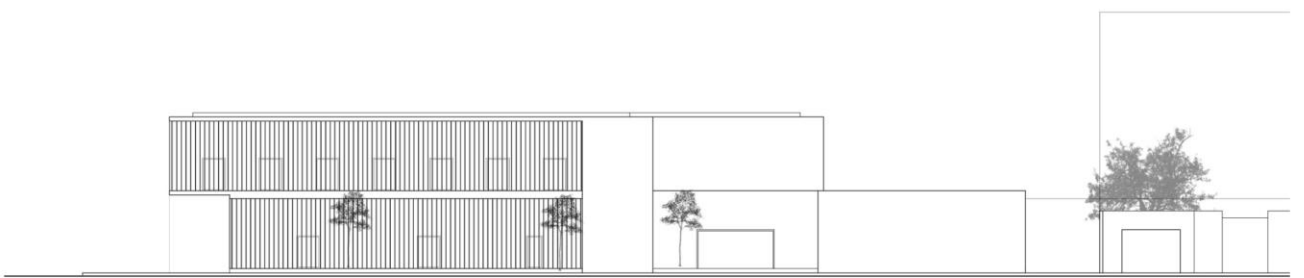
Planta primera

0 1 5 10 15 20 25



Alzado 1-1'

0 1 5 10 15 20 25



Alzado 2-2'

0 1 5 10 15 20 25



BODEGA EN RONDA

TALLER II 2019-2020

Francisco Jesús Ruiz Delgado

CONCEPTO GENERADOR

La bodega se ubica en una finca cerca de Ronda. Los viñedos en dos direcciones perpendiculares, un bosque limítrofe a la parcela y una clara organización funcional del edificio son los conceptos que generan el proyecto.

Se disponen bandas longitudinales organizadas en dos cotas con la misma dirección que una de las viñas, intercalándose alturas sencillas y dobles. Los espacios de la cota inferior se corresponden al uso fabril de la bodega, donde se ubican las bandas a doble altura, y en una cota superior se destina el uso dedicado al enoturismo con vistas sobre el paisaje. Las bandas en la cota inferior de altura sencilla se utilizan como espacios de apoyo a los de doble altura (almacenes, oficinas, aseos...).

RECORRIDO

Los recorridos quedan definidos por el uso, siendo mayormente longitudinales salvo una franja central que une todas las bandas funcionales. Esto se plantea para que el espacio pueda ser aprovechado al máximo y se optimicen los recorridos en el edificio de cara a una mayor productividad.

IDENTIFICACIÓN CORPORAL

Dentro del volumen planteado se establecen distintas relaciones corporales entre el cuerpo y el edificio. Las bandas a doble altura junto a su longitud ofrecen una visión de todo el espacio desde un único punto, pudiendo comparar esta relación corporal a la de las naves de las antiguas basílicas romanas, ya que la entrada de luz se produce de una forma similar.

Además, en el vestíbulo esta relación corporal se mantiene con respecto a la sala de barricas, sólo que el punto de observación y la iluminación son completamente distintos, otorgando nuevas características al espacio.

LUZ, SOMBRA Y COLOR

Las bandas a doble altura intercalan luces y sombras. Mientras que los laterales están iluminados con una luz desde una cota próxima a la cubierta, la sala de barricas se caracteriza por ser un espacio sombrío. Así, la actividad se asocia con la luz, mientras que la maduración y la calma se asocian a la oscuridad.

LÍMITES Y TRANSICIONES

En la cota superior se propone un espacio de bienvenida con vistas al bosque, que da paso a un recorrido entre dos volúmenes funcionales que genera un filtro entre exterior e interior, caracterizado este último por ser un espacio más oscuro debido a las vistas directas a la sala de barricas. De este modo, la transición interior-exterior queda más patente debido a este contraste lumínico.

CONCEPTO
GENERADOR

RECORRIDO

IDENTIFICACIÓN
CORPORAL

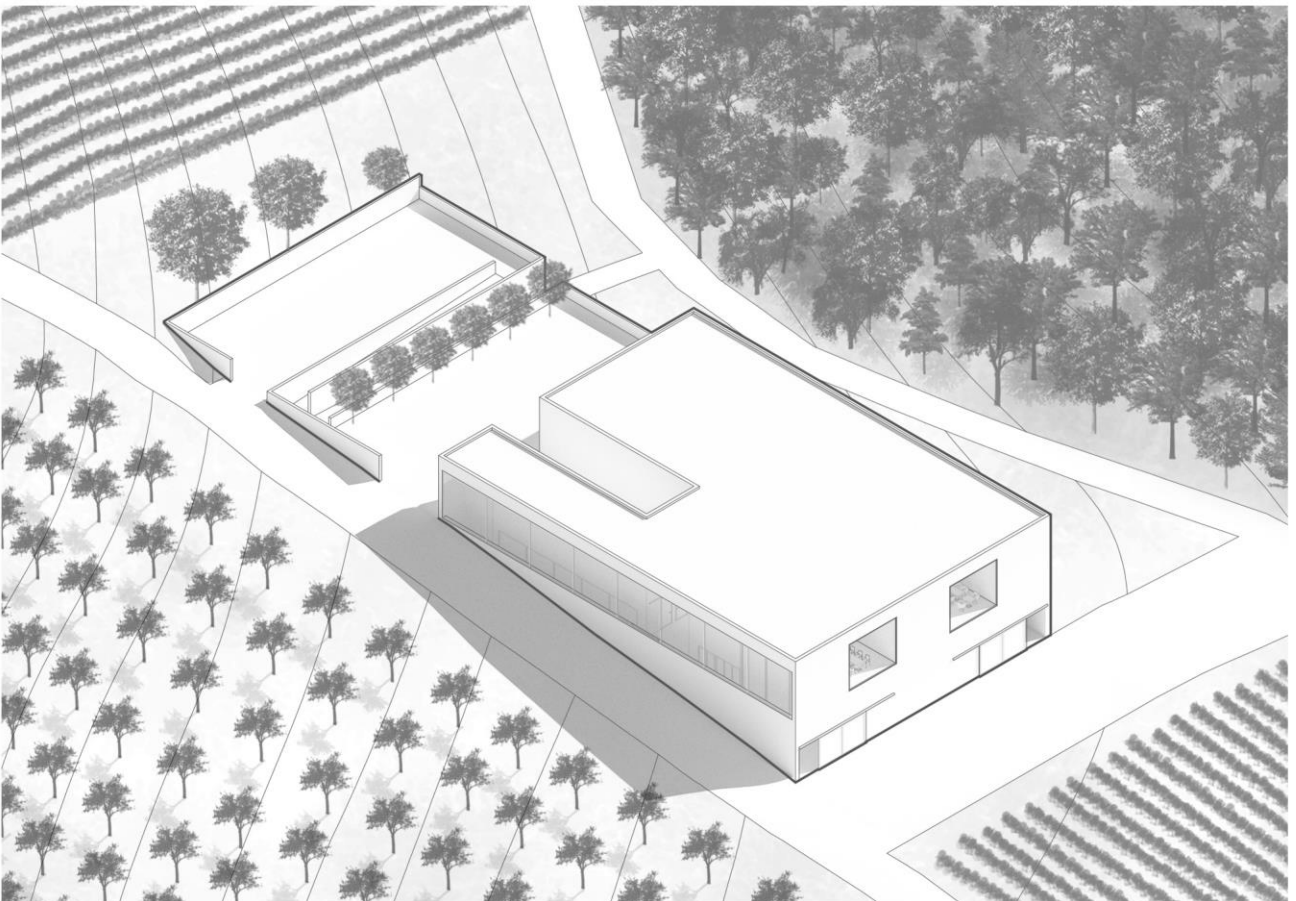
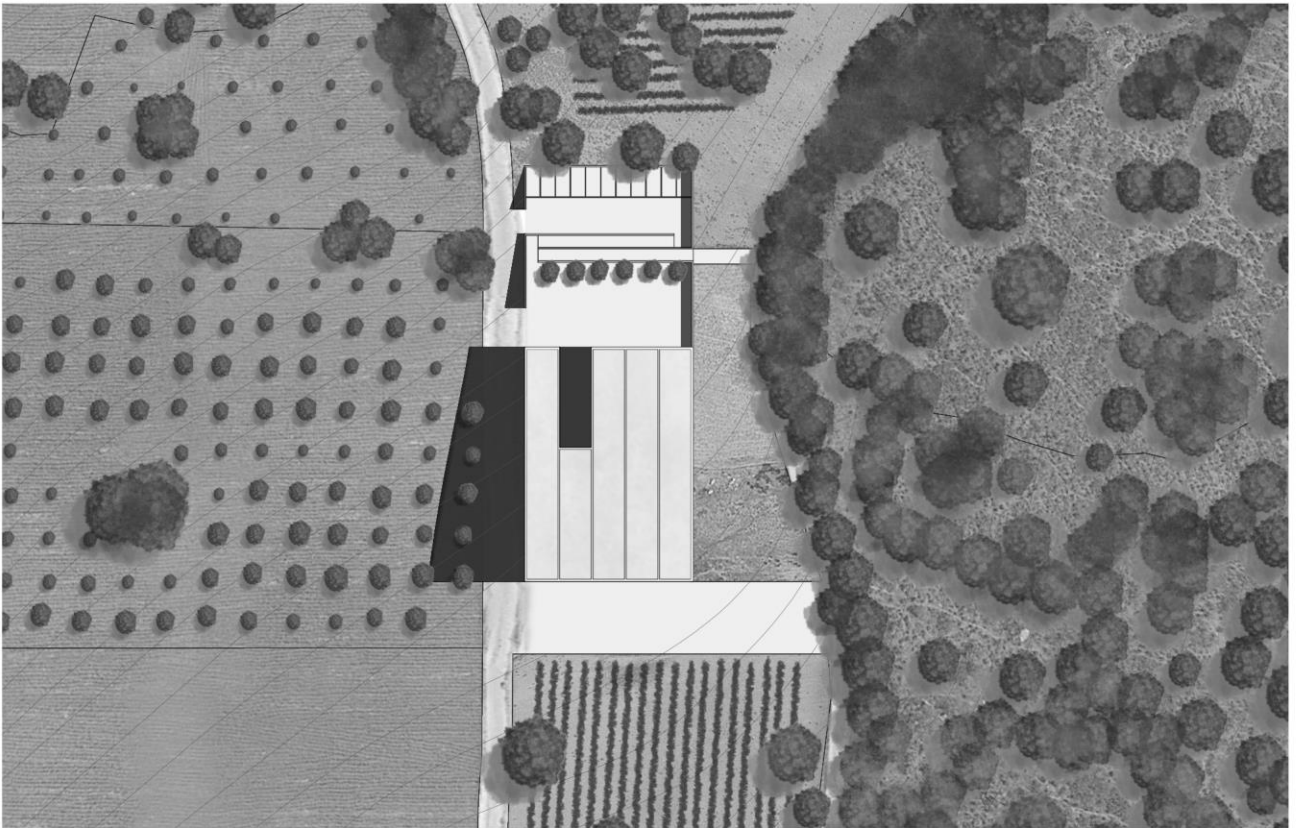
SONIDO

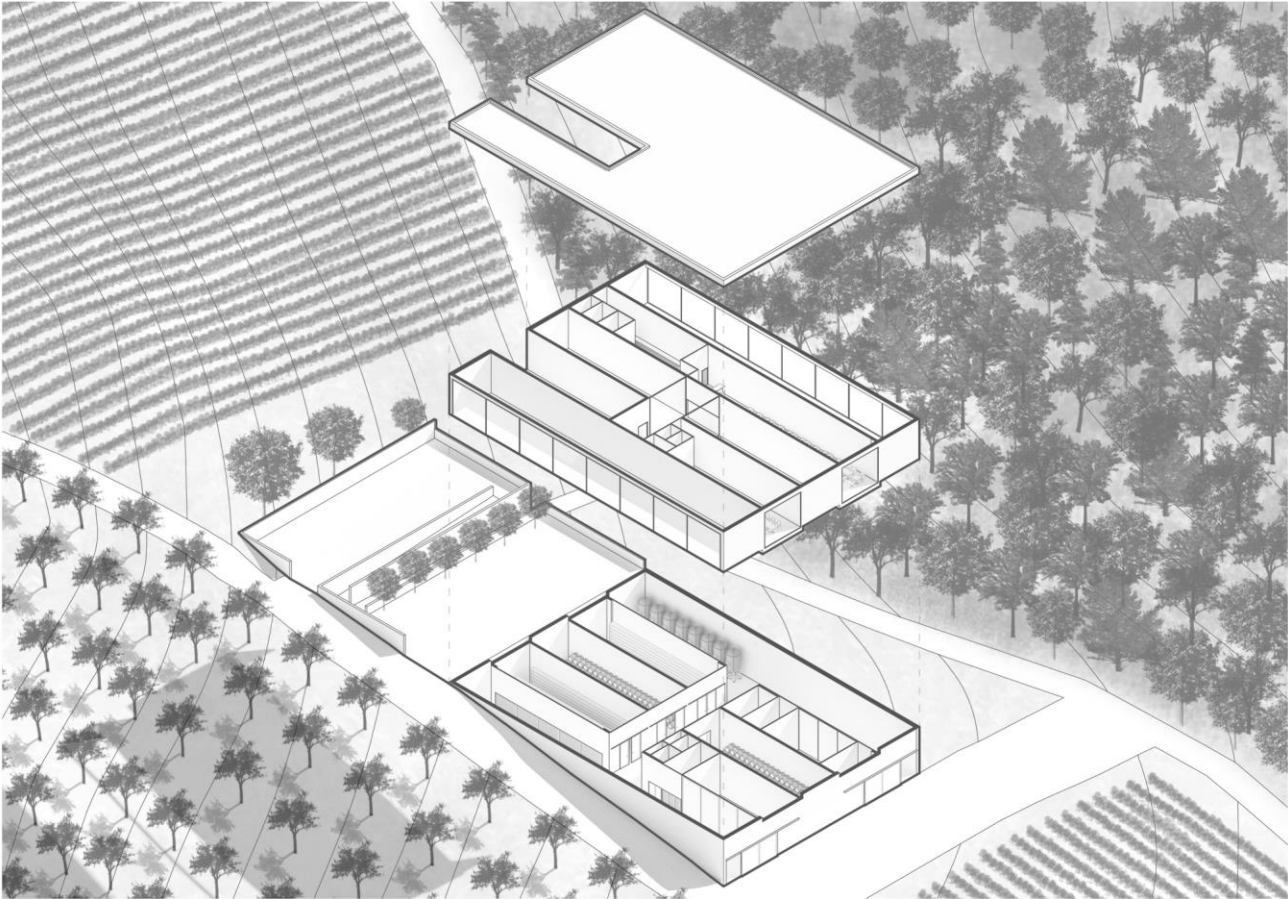
LUZ, SOMBRA Y
COLOR

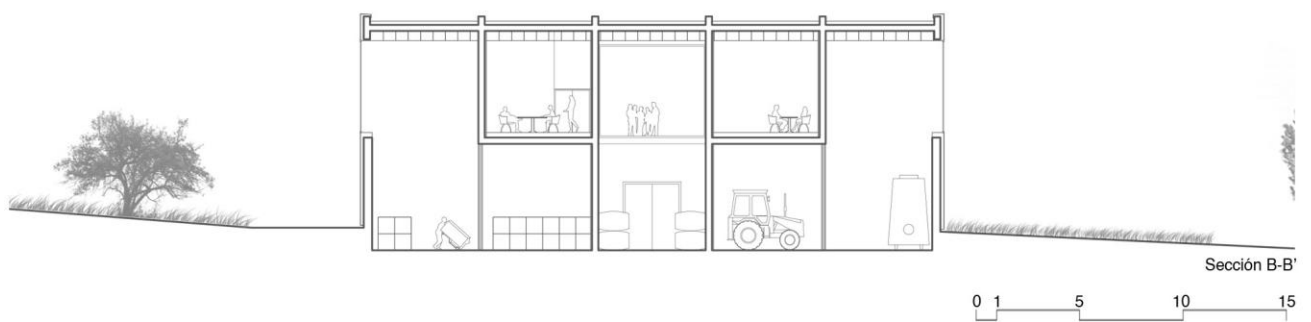
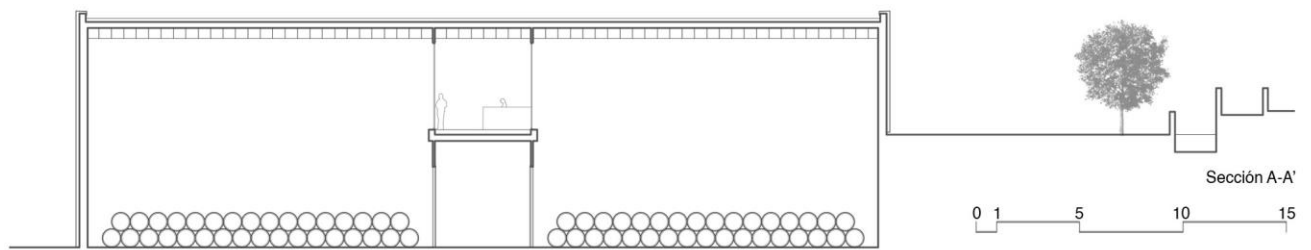
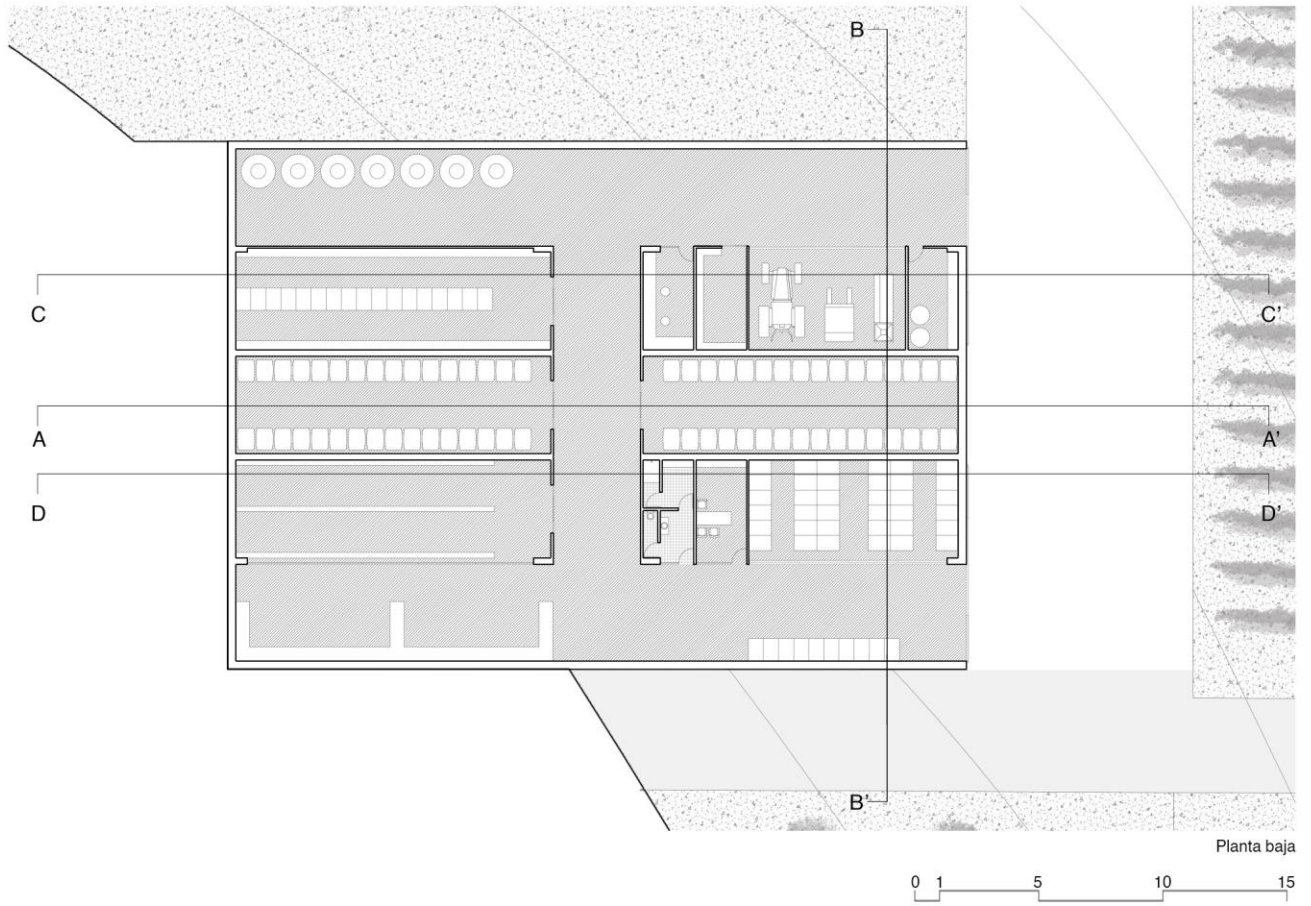
LÍMITES Y
TRANSICIONES

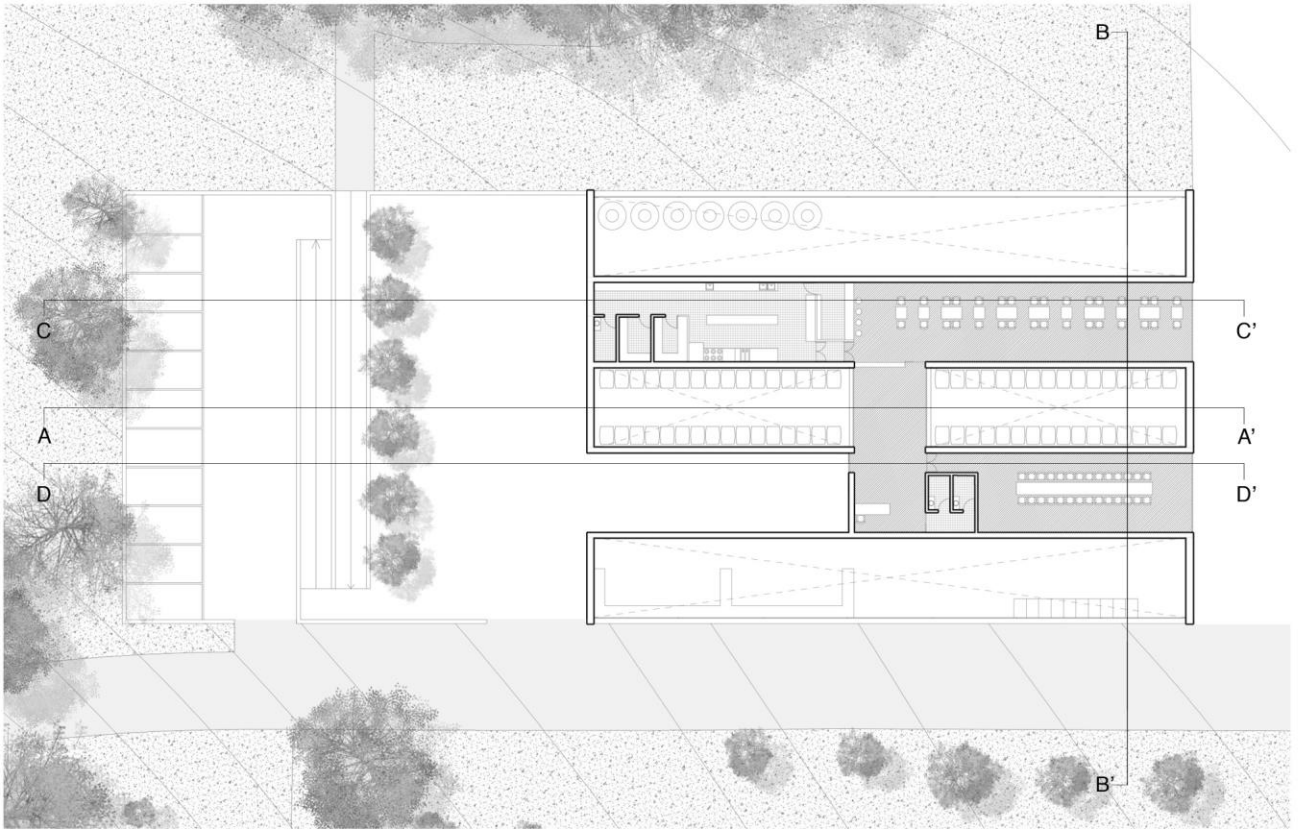
MATERIA Y
TACTO

EXPERIENCIA Y
PERCEPCIÓN

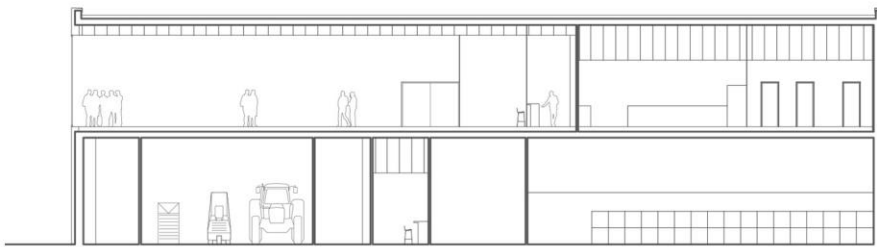




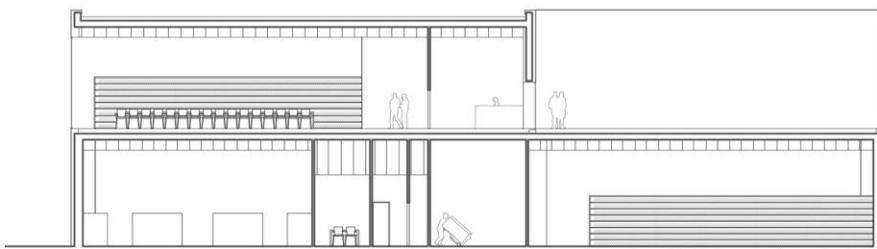




Planta primera

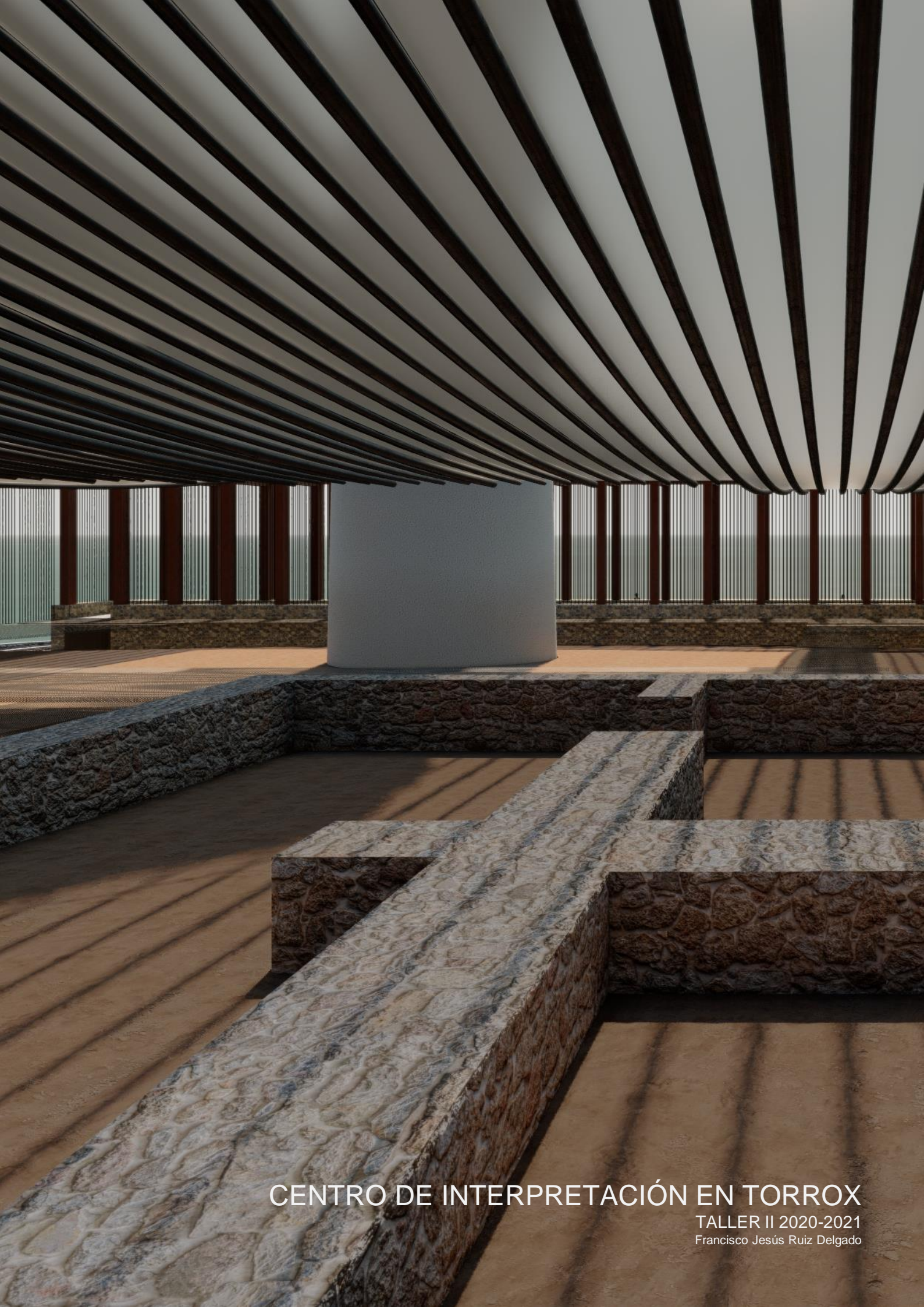


Sección C-C'



Sección D-D'





CENTRO DE INTERPRETACIÓN EN TORROX

TALLER II 2020-2021
Francisco Jesús Ruiz Delgado

CONCEPTO GENERADOR

Se propone la construcción de un centro de interpretación en el entorno arqueológico del Faro de Torrox. El proyecto parte de la premisa de establecer un diálogo con cada uno de los estratos históricos (Villa Romana, Castillo Bajo y Faro). Además, se plantea como una intervención mínima que garantice la protección y conservación de los actuales restos.

De la villa se rescatan las dimensiones aproximadas de ésta, que se refleja en las dimensiones del recinto cerrado. Del castillo, se trabaja con la piedra en la base de los muros perimetrales mediante gaviones. Por último, la casa del farero tiene su interpretación en el hueco generado en la cubierta del edificio. Este recinto queda cubierto por una ligera cubierta, que protege a los restos arqueológicos del posible daño de la lluvia y la luz directa del sol.

RECORRIDO

El recorrido de la propuesta se separa del terreno medio metro, poniéndose en valor los actuales restos arqueológicos, que quedan en un plano difícilmente accesible, pero próximo. Éste no es aleatorio, ya que los recorridos en los antiguos edificios del entorno se caracterizaban por darse en torno a un espacio central, núcleo de actividad. Esto se recupera, ya que los recorridos propuestos rodean el principal uso del proyecto, la visualización de los restos.

Gracias a los recorridos proyectados, se puede pasear libremente, evitando así ser conducido, por lo que el recorrido queda condicionado por el interés generado por la percepción de cada persona.

SONIDO

Debido a la proximidad al mar, se trabaja con los sonidos de éste, incorporándolos a la propuesta gracias al cerramiento metálico. Por ello, el sonido de la brisa, las olas y de estás rompiendo con el frente rocoso, se integran en el proyecto, participando en la experiencia del mismo.

LUZ, SOMBRA Y COLOR

En el interior, se alteran las propiedades de la luz, percibiéndose más tenue y contrastando con el exterior. La cubierta se interrumpe en el punto donde se ubicaba la primera casa del farero, por lo que la luz intensa se proyecta en el terreno, destacando un recinto entre la sombra, que relaciona la luz con la memoria del lugar.

LÍMITES Y TRANSICIONES

Las rampas de los accesos Norte y Sur, unidos a los muros de gaviones prolongados con malla metálica, crean un recorrido de transición entre el espacio público y el interior del centro. A través de la suave pendiente de la rampa, junto a la visual del mar a través de la malla, se crean las puertas del recinto.

MATERIA Y TACTO

El uso de materiales como la piedra y el metal se justifican con la búsqueda de la temporalidad del proyecto. Mientras la piedra posee un carácter atemporal e inerte, el metal refleja la acción del ambiente marino sobre este, a través de una oxidación controlada que muestra el peso del tiempo en el lugar, consecuencia de la destrucción parcial de los actuales restos arqueológicos.

CONCEPTO
GENERADOR

RECORRIDO

IDENTIFICACIÓN
CORPORAL

SONIDO

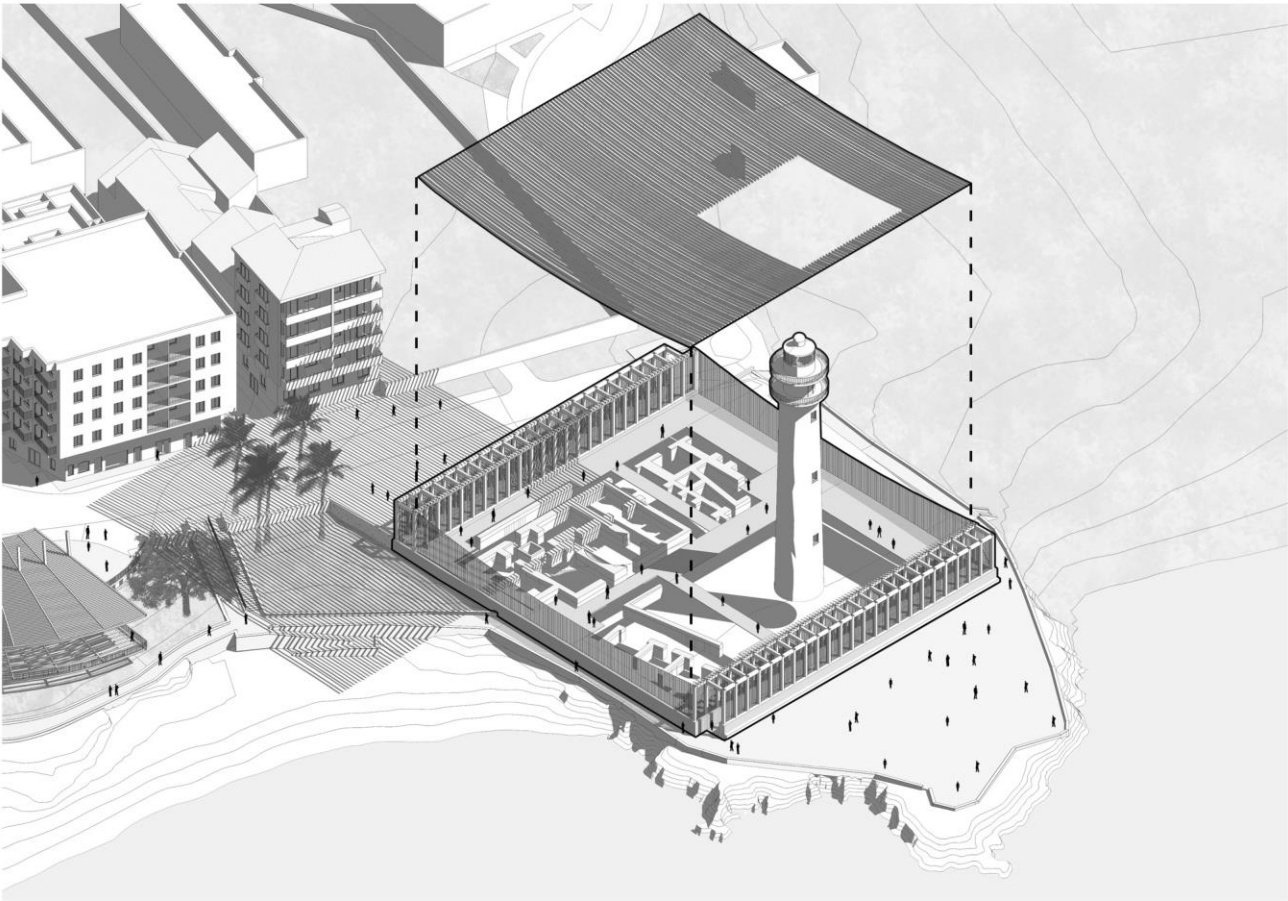
LUZ, SOMBRA Y
COLOR

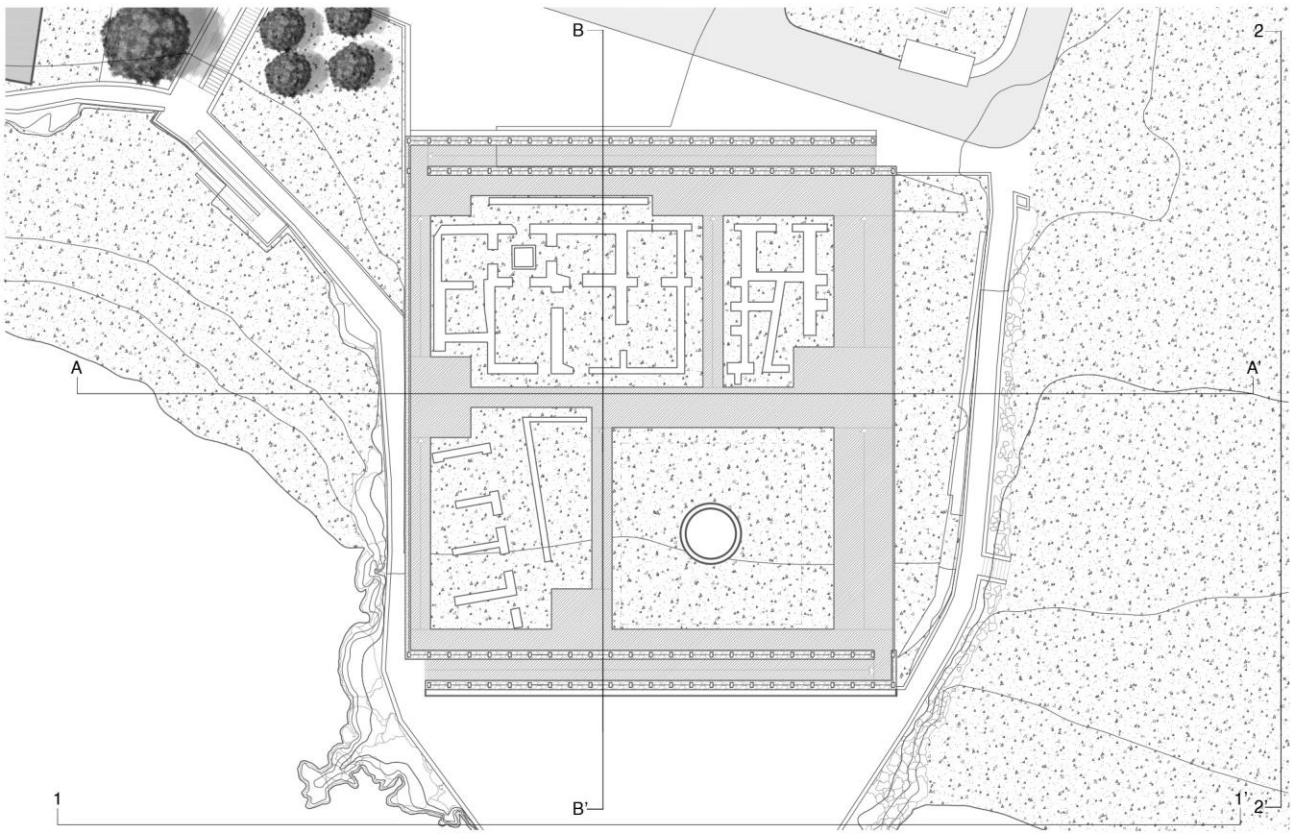
LÍMITES Y
TRANSICIONES

MATERIA Y
TACTO

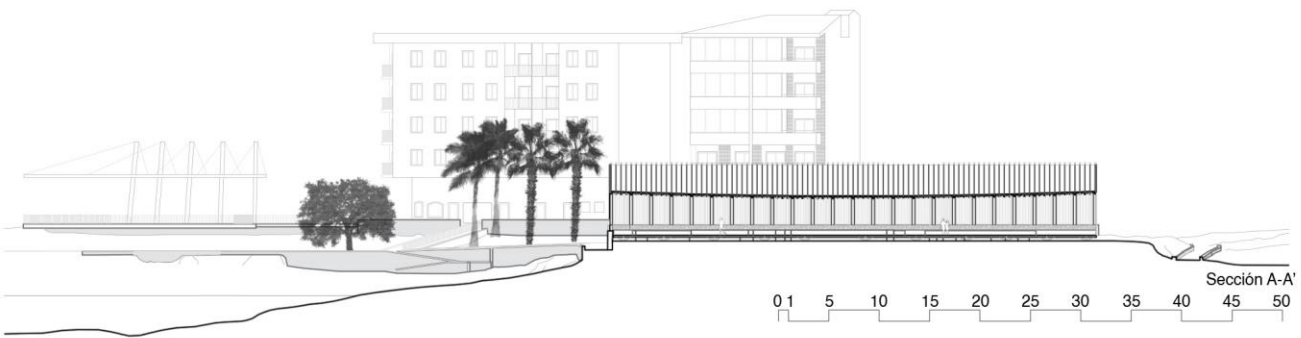
EXPERIENCIA Y
PERCEPCIÓN



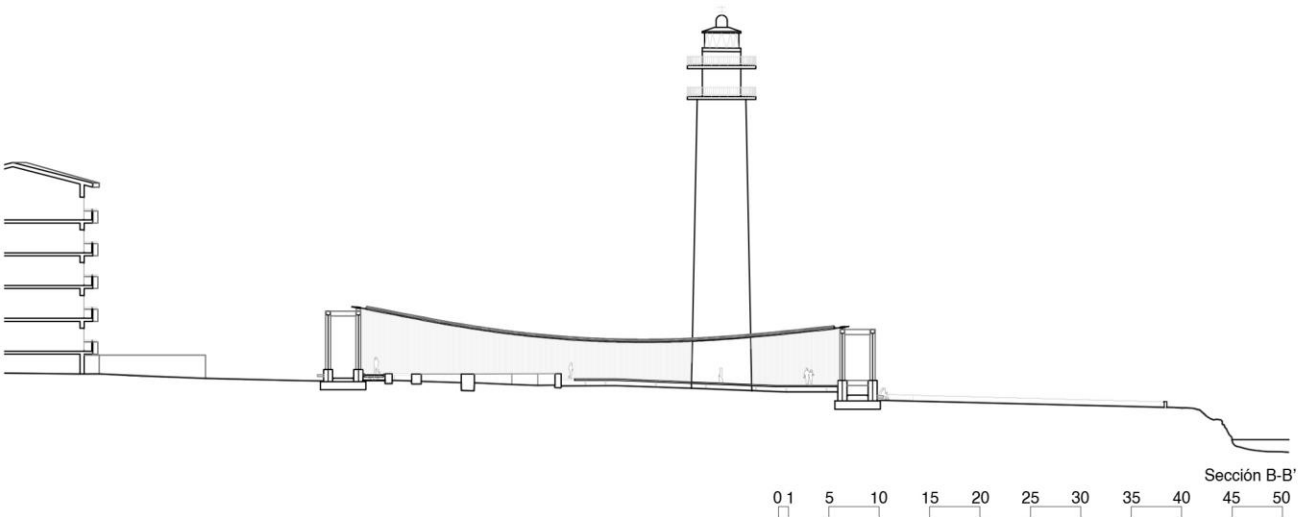




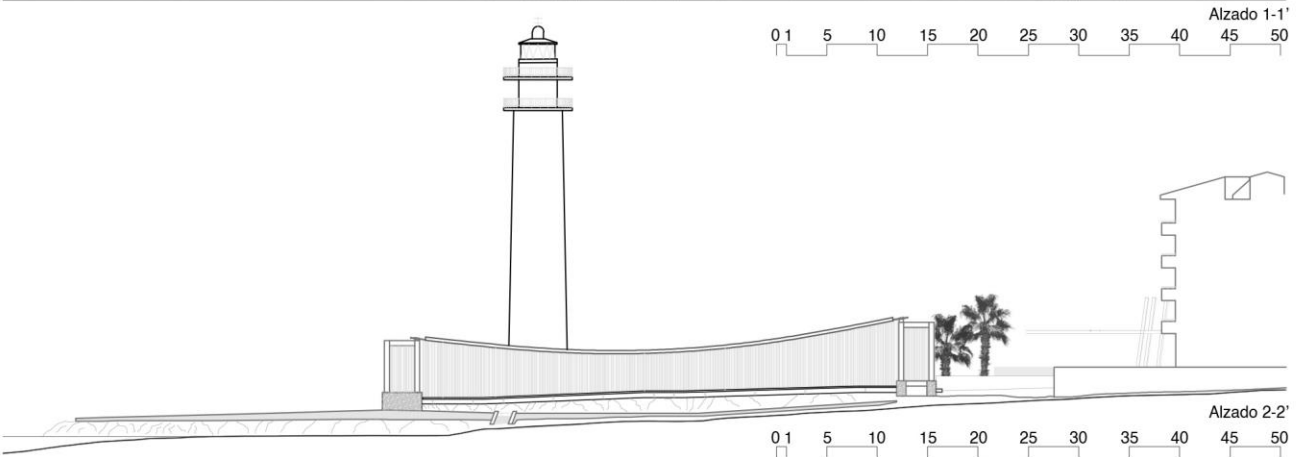
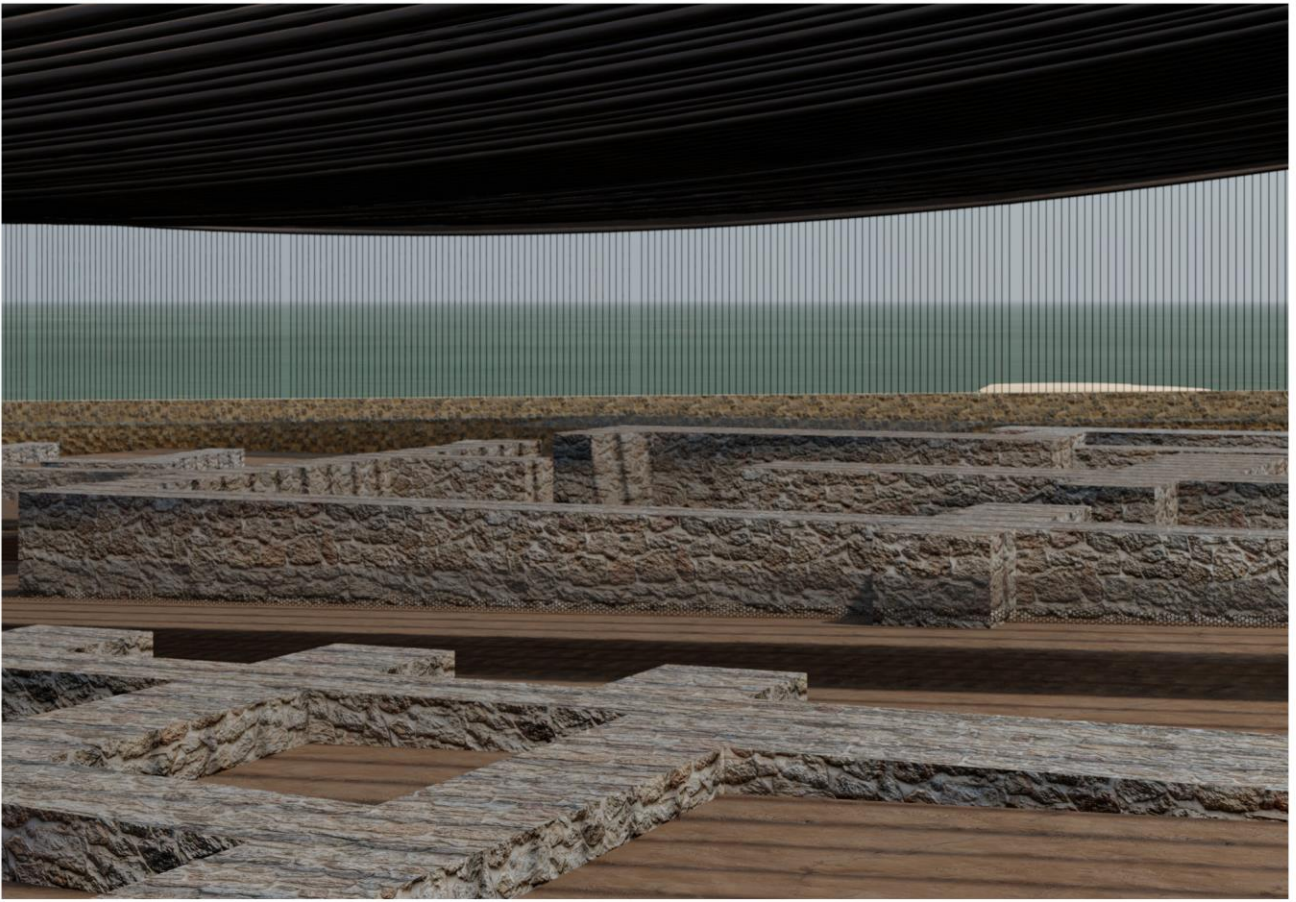
0 1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50



0 1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50



0 1 5 10 15 20 25 30 35 40 45 50



CONCLUSIONES

Gracias a la reflexión de Steven Holl, Peter Zumthor y Juhani Pallasmaa, se ha generado una nueva vía de entender la arquitectura. Han abierto una puerta para que los arquitectos exploren y modifiquen su forma de proyectar y ver, para entregarse a la experiencia que supone la arquitectura, ya sea mediante el diseño de la misma o la percepción producida en la obra arquitectónica.

Con el diseño de la experiencia, de las sensaciones y la fenomenología, se busca una arquitectura que trascienda lo funcional y formal, cuestiones ya asimiladas por los arquitectos. Su teoría ha servido para poner en valor al cuerpo como centro de la experiencia arquitectónica.

Su pensamiento está presente en un buen número de proyectos a día de hoy, incluso en obras del pasado, que sirven para ilustrar mi caso, en el que hasta que no he conocido y hecho el esfuerzo intelectual de unificar las teorías de dichos arquitectos, no he sido capaz de explicar la complejidad de factores que llevan a formalizar una obra. Esto me ha permitido, por ejemplo, tomar consciencia de la sensación que produce un espacio según sus proporciones o plantearme la importancia del acceso a un edificio.

De modo que, la investigación realizada para el desarrollo de este trabajo sobre los conceptos fenomenológicos, por un lado me ha permitido expresar con palabras muchos de los pensamientos e intenciones que guiaban intuitivamente mi proceso proyectual desde el inicio de mi formación y, por otro, ha ampliado mi visión sobre los estímulos a considerar como influyentes sobre la experiencia arquitectónica de una obra por parte del usuario, lo cual utilizaré como herramienta que enriquezca mis futuros proyectos.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Holl, Steven (2011): *Cuestiones de percepción. Fenomenología de la arquitectura*, Barcelona: Gustavo Gili

Zumthor, Peter (2006): *Atmósferas*, Barcelona: Gustavo Gili

Pallasmaa, Juhani (2006): *Los ojos de la piel*, Barcelona: Gustavo Gili

REFERENCIAS GRÁFICAS

Portada. La Alhambra. Granada, España. Fuente: Elaboración propia

Imagen 1. Peter Zumthor, Capilla de Campo de Bruder Klaus. Mechernich, Eifel, Alemania, 2007. Fuente: Archdaily-Samuel Ludwig

<https://www.archdaily.com/106352/bruder-klaus-field-chapel-peter-zumthor>

Imagen 2. Frank Lloyd Wright, Museo Guggenheim. Nueva York, Estados Unidos, 1959. Fuente: Foroxerbar

<http://www.foroxerbar.com/viewtopic.php?p=135017>

Imagen 3. Fan Art, Alternativa a Wallace Office en la película Blade Runner 2049. Fuente: Artstation

<https://www.artstation.com/artwork/Dxbxqn>

Imagen 4. Desfiladero de los Gaitanes. Málaga, España. Fuente: Elaboración propia.

Imagen 5. Rafael de Lacour, Casa en el Monte. Málaga, España, 2013. Fuente: Elaboración propia

Imagen 6. Mies van der Rohe, Pabellón de Alemania. Barcelona, España, 1928. Fuente: Arte Informado – Jordi Benardó

<https://www.arteinformatado.com/agenda/f/pabellon-mies-van-der-rohe-segunda-reconstruccion-88979>

Imagen 7. La Alhambra. Granada, España. Fuente: Elaboración propia

Imagen 8. Peter Zumthor, Termas de Vals. Graubunden, Suiza, 1996. Fuente: Archdaily-Fernando Guerra.

<https://www.archdaily.com/798360/peter-zumthors-therme-vals-through-the-lens-of-fernando-guerra>

Una vez completada su formación, Francisco Jesús Ruiz Delgado recoge en este portfolio los proyectos que han marcado su formación como arquitecto.

Para ello, ha utilizado como base las teorías de Steven Holl, Peter Zumthor y Juhani Pallasmaa sobre la experiencia arquitectónica y cómo ha influido ésta a la hora de proyectar. A través de una síntesis de sus teorías en ocho breves conceptos, se explican seis proyectos donde se refleja el uso de los mismos.

Además de los proyectos aquí recogidos, el autor ha realizado numerosos proyectos residenciales, urbanísticos, paisajísticos y del ámbito de la rehabilitación.

Durante su formación ha adquirido experiencia en programas de representación en 2D y 3D, visualización arquitectónica y BIM, como este portfolio bien ilustra. Junto a estas competencias, también posee habilidad con programas de cálculo estructural, presupuestos e instalaciones.

El portfolio también muestra alguno de los intereses personales de Francisco, que mediante el uso de imágenes propias, expresa su sensibilidad e interés por captar, a través de la fotografía, algunos de los conceptos generadores del diseño de la experiencia arquitectónica

