

LA ARQUITECTURA EFIMERA

Los pabellones temporales de la *Serpentine Gallery*
como paradigma del proceso creativo

Tesis de Máster en Producción Artística
Tipología 1

Presentación
Pedro Molina Siles

Dirección
Paula Santiago Martín de Madrid

Universitat Politècnica de València
Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Valencia, Julio 2012

LA ARQUITECTURA EFIMERA

Los pabellones temporales de la *Serpentine Gallery*
como paradigma del proceso creativo

Tesis de Máster en Producción Artística
Tipología 1

Presentación
Pedro Molina Siles

Dirección
Paula Santiago Martín de Madrid

Universitat Politècnica de València
Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Valencia, Julio 2012

Hace más de 2 años un hombre anciano vestido de blanco me comunicó que en breve recibiría una llamada en la que se me darían una serie de indicaciones para iniciar un largo viaje. Transcurridos unos meses esa llamada se produjo, pero las instrucciones fueron completamente distintas a las esperadas.

Este trabajo es la primera parte del contenido de esa llamada.

EL AUTOR

A mis padres

INDICE

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS Y METODOLOGÍA	5
2. LA ARQUITECTURA EFIMERA	9
2.1. Breve recorrido por la historia de la construcción efímera	10
2.2. Aproximaciones al concepto de arquitectura efímera	12
2.3. Los pabellones de exposición	20
2.4. La otra arquitectura efímera	28
3. LA ARQUITECTURA EFÍMERA DE LA <i>SERPENTINE GALLERY</i>	34
3.1. Introducción	35
3.2. La relación de la <i>Serpentine Gallery</i> con la arquitectura	37
3.3. Los pabellones efímeros de la <i>Serpentine Gallery</i>	42
4. EL PROCESO CREATIVO	58
4.1. El proceso creativo del diseño de los pabellones temporales de la <i>Serpentine Gallery</i>	59
4.1.1. Pabellón <i>Serpentine Gallery</i> 2002: Toyo Ito y Cecil Balmond	
a) Los autores	61
b) El proceso creativo del diseño del proyecto	62
c) Documentación gráfica	70
4.1.2. Pabellón <i>Serpentine Gallery</i> 2007: Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen	
a) Los autores	72
b) El proceso creativo del diseño del proyecto	73
c) Documentación gráfica	82
4.1.3. Pabellón <i>Serpentine Gallery</i> 2009: SANNA	
a) Los autores	84
b) El proceso creativo del diseño del proyecto	85
c) Documentación gráfica	93
5. CONCLUSIONES	95
6. BIBLIOGRAFÍA	100
AGRADECIMIENTOS	

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

1. INTRODUCCIÓN: OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Siempre hemos considerado la arquitectura efímera como aquella que desaparece cuando ha cumplido su cometido. Puede durar días, semanas, incluso meses, pero su destino es de sobra conocido: la extinción. Tras ella, esta arquitectura solo podrá ser apreciada o estudiada a través de la fotografía y de la documentación que se aporta en los libros.

Se puede considerar arquitectura efímera, o temporal, a aquellas tiendas de campaña que refugiaban a nuestros ancestros, a los escenarios levantados para organizar eventos políticos o religiosos en la época romana o a los altares de fácil montaje, presentes en la época barroca o renacentista. También a los stands de ferias comerciales o las escenografías presentes en teatros, sets de televisión o rodajes cinematográficos. Y no podemos olvidar, claro está, a los pabellones de las exposiciones universales, tan presentes aún en la actualidad y ya considerados todo un paradigma de la arquitectura efímera. Todas estas construcciones tienen algo en común: desaparecen sin dejar rastro, apenas unas huellas, unas trazas.

Pero el concepto de arquitectura efímera es mucho más amplio. Lo efímero no tiene por qué consistir en una desaparición material. La construcción puede perdurar, lo que desaparece es, o bien el motivo por el cual se construyó, o bien los conceptos que condujeron al autor a su creación. En este último caso podemos encontrarnos una arquitectura mutilada por la acción del hombre, provocando una imagen final que nada tiene que ver con la del principio.

También es interesante tener en cuenta las investigaciones que se llevaron a cabo en el urbanismo utópico de mediados del siglo XX para el estudio de lo efímero, alcanzando niveles muy considerables. En este caso en particular, el carácter temporal llega a relacionarse con la movilidad.

Como hemos mencionado antes, los pabellones de las exposiciones universales son un claro ejemplo de arquitectura temporal, se construyen, se exhiben, muestran al mundo los avances en cuanto a materiales y técnicas constructivas se refiere, y desaparecen. Pero algunos de ellos se mantienen debido a su grado de importancia, otros incluso pueden llegar a reconstruirse convirtiéndose en auténticos iconos de la arquitectura.

Desde hace más de 10 años, una galería de arte, *Serpentine Gallery*, ubicada en Londres, experimenta con este tipo de construcciones temporales intentando mostrar al mundo un ejemplo de la actual arquitectura contemporánea. Los pabellones se construyen a principios de verano y se retiran con la llegada del otoño. En cada uno de ellos el arquitecto elegido ha de plasmar su particular lenguaje arquitectónico a través de un proceso creativo donde no siempre la creatividad es la protagonista, como ya veremos más adelante.

Teniendo en cuenta las circunstancias descritas arriba, el presente trabajo se plantea los siguientes objetivos:

- I. Reflexionar sobre el concepto de lo efímero y los diferentes puntos de vista que despierta.
- II. Establecer una aproximación de las distintas modalidades de arquitectura efímera a través de un recorrido por su historia.
- III. Analizar el pabellón de exposición como un claro paradigma de la arquitectura efímera, desde su primera aparición en el siglo XVII hasta la actualidad, donde una galería de arte como la *Serpentine Gallery* lo resucita cada año.
- IV. Considerar el protagonismo de la galería de arte *Serpentine Gallery* en la arquitectura efímera actual y estudiar el proceso creativo de algunos de sus pabellones, concretamente en aquellos en los que se producen conexiones entre distintas disciplinas.

V. Valorar críticamente los resultados obtenidos y extraer las conclusiones del trabajo realizado.

Para alcanzar estos objetivos, la metodología aplicada ha sido a través de una investigación documental bibliográfica que nos ha aportado una visión general de la arquitectura efímera, desde sus orígenes hasta la actualidad, concretando la búsqueda en el estudio de los pabellones de exposición.

Hemos indagado, no solo en el recorrido de este tipo de construcciones, sino también en el concepto de lo efímero desde diferentes puntos de vista, permitiéndonos un ligero análisis y reflexión sobre las dimensiones de este término.

Finalmente se ha querido puntualizar, en esta investigación, la experiencia que está llevando a cabo una galería de arte londinense con este tipo de arquitectura, concretamente con pabellones. Hemos recorrido la historia de esta galería y su vinculación con la arquitectura, presentando mediante fichas cada uno de estos pabellones para, finalmente, analizar el proceso creativo de alguno de ellos.

La investigación para llevar a cabo cada uno de los objetivos se ha producido de manera simultánea, a pesar de que con la intención de sistematizar la información, hacerla legible, y por las propias exigencias del proceso de escritura, que posee un carácter lineal, los datos se muestran de manera secuenciada.

2. LA ARQUITECTURA EFÍMERA

2. LA ARQUITECTURA EFÍMERA

2.1. Breve recorrido por la historia de la construcción efímera

Tras abandonar el ser humano su vida sedentaria para iniciar una vida nómada, alejándose así de sus primeros refugios en las cavernas, no tuvo más alternativa que idear una construcción temporal para que le guardara de las inclemencias climáticas y le proporcionara cobijo. Se trataba de un tipo de arquitectura breve, ligera, efímera y a la vez movable, que fue dejando atrás su carácter de protección y alojamiento para dar paso, en la Edad Antigua, a un tipo de construcción destinada a una actividad lúdica y contemplativa, pero sin abandonar esa fugacidad que empezó a caracterizarla. Esa arquitectura efímera se convirtió en escenario o decorado que se desmontaba tras finalizar el evento oportuno. A veces eran construcciones erigidas para la organización de actividades, casi siempre relacionadas con el poder religioso o político, como los *arcos del triunfo* de la civilización romana, aún presentes en nuestros días como monumentos, ya carentes de esa función efímera con la que se crearon.

Con la llegada del Renacimiento y el Barroco se seguirían levantando este tipo de construcciones a modo de altares para diversas festividades, resueltas con materiales de fácil montaje para su posterior retirada. Pero la arquitectura efímera no alcanzaría un notable protagonismo hasta el siglo XIX, con la llegada de las exposiciones universales, donde los países venderían su progreso y modernidad a través de pabellones temporales. A largo de todo el siglo XX, los pabellones se convertirían en objeto de experimentación de materiales y técnicas constructivas diversas, auténticos laboratorios de la forma capaces de cuestionar algunas de las cualidades con las que se asocia a la arquitectura.

En la actualidad, la arquitectura efímera no solo se reduce a pabellones temporales, presentes o no en exposiciones universales, sino que debido a su alto nivel de representatividad la podemos encontrar aplicada en diferentes

ámbitos, desde la producción de stands de ferias comerciales, en los que prima la imagen de la marca corporativa que representan, hasta en escenografías para teatros y televisión, eventos expositivos o cualquier otro montaje de duración limitada en el que incluso puede llegar a crearse un espacio también denominado efímero. Pero la investigación de lo efímero puede ser más significativa aún si dirigimos la atención al urbanismo utópico y nómada de los años cincuenta con el artista Constant Nieuwenhuys (1920-2005), el diseñador e ingeniero Richard Buckminster Fuller (1895-1983) o el equipo de arquitectos Archigram (1961-1974), entre otros, máximos exponentes a la hora de buscar un concepto de ciudad y de urbanismo alimentado por un solo interés: la movilidad y la provisionalidad de las construcciones, las cuales se basan en patrones de continuidad diferentes a las tradicionales.

Se podría seguir analizando el carácter efímero en otro campo de acción, el artístico, bien a escala urbana y más comedida, como las instalaciones artísticas ubicadas en andamios o medianeras de edificios, bien a una escala mayor, mas panorámica si cabe, presentes en los paisajes y/o en la misma naturaleza, donde el *land-art* es la modalidad artística por antonomasia en este tipo de intervenciones. Pero no es objeto de esta investigación indagar sobre la presencia de lo efímero en movimientos artísticos como el apuntado.



Construcción de un pabellón efímero
DA Architects. Desierto de Mojave, California. 2008

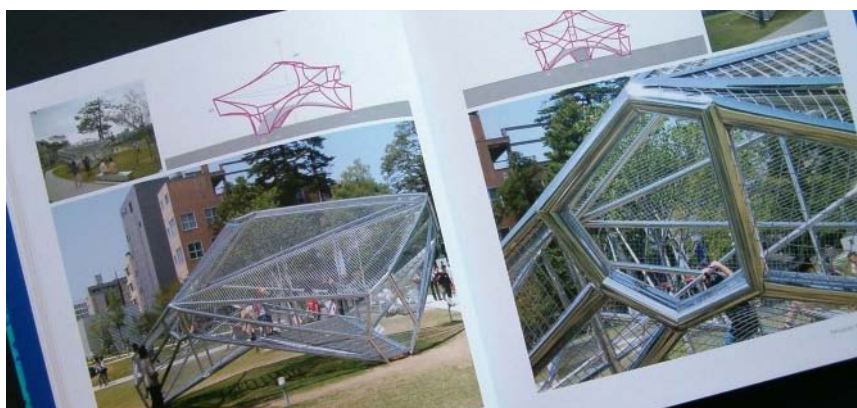
Son muchos los caminos y posibilidades que nos permite el concepto *de lo efímero*, el cual no solo se alberga en las arquitecturas que nos protegen o se

representan, que se desmontan o se mantienen, sino en todo un abanico de disciplinas que nos permite desarrollarlo en un sentido más amplio, proporcionándonos así una visión más panorámica de su significado.

2.2. Aproximaciones al concepto de arquitectura efímera

Si tuviéramos que concentrar la historia de la arquitectura moderna en unas pocas obras, habría que acudir no sólo a edificios que forman parte del patrimonio construido de ciertos países y ciudades, sino también a edificios que sólo se pueden encontrar en las páginas de revistas y libros. No se pueden encontrar en ningún otro lugar debido, principalmente, a dos motivos: o bien porque nunca fueron construidos, como el Palacio de los Soviets¹ de Le Corbusier (1887-1965), o bien porque, una vez erigidos, fueron alterados, destruidos o simplemente cumplieron una determinada función y se retiraron, desapareciendo sin dejar rastro, solo algunas trazas, huellas llenas de recuerdos apoyados en nuestra memoria y en la fotografía.

*A diferencia de otras imágenes visuales, la fotografía no es una imitación o una interpretación de su tema, sino una verdadera huella de éste. Ninguna pintura o dibujo, por muy naturalista que sea, pertenece a su tema de la manera en que lo hace la fotografía.*²



La fotografía como huella de la arquitectura efímera

¹ Proyecto arquitectónico que propuso el gobierno de la Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS) en la década de 1930 para la ciudad de Moscú. Pero nunca llegó a realizarse. Se trataba de un colosal edificio administrativo que representaría al socialismo.

² BERGER, John. *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000-2001, p. 34.

Y es el segundo motivo el que origina un tipo de construcción breve, ligera, fugaz, provocando la aparición de una arquitectura llena de interrogantes, en cuanto a su concepto se refiere, y que se hace llamar arquitectura efímera. Pero cómo se podría definir este tipo de obras, en qué consiste ser efímero.

La idea más habitualmente asociada a la definición de efímero es aquella atribuida a un hecho o situación que tiene por duración un breve espacio de tiempo, un solo día o incluso menos, y que, de manera más o menos automática, es considerada como algo sin consecuencias, con poca repercusión. Sin embargo, considerar lo breve como algo sin importancia en muchas ocasiones constituye una falsedad. Con frecuencia, un hecho de breve duración puede causar un gran impacto en quienes participan en él, o incluso tener una gran repercusión social.³

Según la Real Academia Española de la Lengua lo *efímero* es algo pasajero, de corta duración, que tiene la duración de un solo día. Pero lo efímero no se encuentra únicamente en la duración temporal, sino en la idea de transformación, de adaptación, de ligereza e incluso en la multiplicidad y variedad de lecturas o en la capacidad de diferentes aplicaciones. Por lo tanto, nos encontramos ante un tipo de arquitectura dinámica, variable, flexible, mutable, nada estática, y todo ello enlaza con la idea de arquitectura efímera. Los conceptos anteriores permiten definir y estudiar este tipo de obras, no solo desde un punto de vista conceptual, totalmente inmaterial, sino también desde una visión material, explorando los materiales que la materializan: ligeros, translúcidos, temporales, etc.

De los conceptos nace la materia, resultando los primeros mucho más resistentes que la segunda, pues los conceptos residen en la mente y ésta resulta un lugar difícil de visitar, especialmente si es ajena.⁴

Finalmente la materia puede dar paso a otro tipo de construcción, la virtual, también inmaterial, en la cual se tratan temas como la imagen, la mirada o el

³ FORT MIR, Josep M. *Arquitectura breve, ligera, efímera*. en: *Arquitectura, art i espai efimer*. Edicions UPC. Barcelona, 1999, p. 11.

⁴ *Ibíd*, p. 12.

sonido, entre otros, y que son capaces de construir otro tipo de realidad efímera.

Pero volvamos a abordar el territorio de lo efímero, sin quedarnos solo con la aproximación a su concepto. Si entendemos la obra efímera como aquella que sufre la amenaza de una desaparición próxima, tal y como le contestaron al personaje del principito cuando éste preguntó por el significado de lo efímero, en la obra de Antoine de Saint-Exupery (1900-1944), *El principito*, tendríamos en cuenta una serie de rasgos que la caracterizan. El arquitecto Víctor Molina (1954-) lo expresa así:

El primero de ellos es que la obra efímera es una creación que no produce un ser que queda en el mundo, sino un ser o un producto que lo abandona (...). El segundo rasgo de la obra efímera es que es una obra agónica -lo agónico no es un atributo cualquiera de lo efímero, sino una de sus principales propiedades. El tercer rasgo consiste en que la representación de lo efímero es su propia representación, y por tanto el discurso estético al que da lugar no puede rebasar el grado cero del discurso: no permite juicios (...). Finalmente debemos detenernos en el hecho de que hasta ahora -en el ámbito del lenguaje- haya sido la poesía el espacio de discurso más acorde con la experiencia de lo efímero.(...)⁵

Por creación entendemos la acción de crear algo donde antes no había nada y dejarlo vivir en el mundo. Pero la obra efímera no permite esto último, crea algo para que desaparezca en un momento próximo. Todo un contrasentido propio de otras civilizaciones, como las antiguas culturas mexicanas, que al terminar cada uno de sus siglos, los cuales duraban cincuenta y dos años, destruían todas las obras que habían construido en ese periodo de tiempo para volver a construir otras que un siglo después harían desaparecer, y así sucesivamente. En nuestra cultura entendemos la creación sujeta a cierta continuidad histórica.

⁵ MOLINA ESCOBAR, Víctor. ¿Pensar lo efímero ? en: ROQUETA MATIAS, Santiago, FORT MIR, Josep M. *Arquitectura, art i espai efimer*. Edicions UPC. Barcelona, 1999, p. 18.



Extinción de un pabellón efímero
DA Architects. Desierto de Mojave, California. 2008

Pero el hecho de crear conlleva una situación curiosa e interesante, que deriva de la relación que surge entre creador y obra creada, sobre todo cuando esta última sobrevive al primero. La gran mayoría de obras arquitectónicas sobreviven a su arquitecto, es parte de la ley de la creación, tal y como nos lo ha transmitido la cultura judeocristiana. Ante esto, la obra efímera pone en cuestión el sentido clásico de la creación y ésta propone una obra que no sobrevive a su creador y que además tiene los días contados. Nada más nacer, comienza a morir. Vive muriendo, como los seres vivos. Y al igual que nosotros, y a diferencia de una obra perdurable, la obra efímera agoniza, todo en ella es dramatismo, en todo momento nos muestra su desaparición, su fragilidad, su resistencia. Todo en ella es tránsito, y además su temporalidad se percibe como si de la llama de una vela se tratara.

*No hay nada más dramático que las contorsiones, los últimos estertores de la llama de una vela.*⁶

Tras la creación y el dramatismo agónico de este tipo de obras, hemos de considerar que éstas tienen lugar, acontecen, pueden llegar a ser todo un acontecimiento. Y son estos sucesos los que le aportan función, y mientras cumplen su actividad se representan. La obra efímera es ante todo representación.

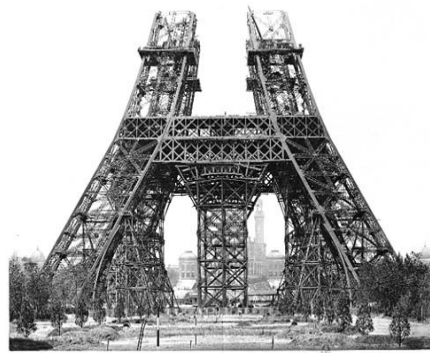
⁶ BACHELARD, Gastón. *El derecho de soñar*. Fondo de cultura económica. México, 1985, p. 98.

*Una obra efímera es única y ajena a toda pretensión universalista y a todo género conceptual. Ella misma es -por decirlo así- la representación de su presencia. Tiene lugar en un aquí, y su tiempo es un ahora. Sus coordenadas son el hic et nunc donde sucede.*⁷

Si extrapolamos este último pensamiento al campo de la arquitectura efímera, ésta se puede encontrar ligada a un acto, a una determinada conmemoración o representación referida a una función dotada de significaciones simbólicas. Tras cumplir su cometido, este tipo de arquitectura no desaparece, no muere, ni tan siquiera agoniza. Solo es efímera su función, la cual tras su extinción aporta a esa misma arquitectura un carácter completamente distinto, el simbólico. Es este tipo de construcción efímera, la simbólica, la que más confusión y distancia provoca entre los otros tipos, ya que se construye para desaparecer, pero es tal el simbolismo que entraña que termina permaneciendo en el tiempo como si de un monumento se tratara, representando y simbolizando un hecho o acto que ya sucedió, y por el cual se levantó. Se trata de una arquitectura efímera estable.



Arco del triunfo. Jean Chalgrin y Jean-Arnaud Raymond. París. 1836



La Torre Eiffel. Gustave Eiffel. París. 1889

A lo largo de los siglos XIX y XX se pueden encontrar muchas de estas construcciones, como los *arcos del triunfo*, levantados para conmemorar una victoria militar o festejos varios, o algunas de las construcciones que se erigieron en las exposiciones universales de antaño, como la Torre *Eiffel*, en la Exposición Universal de París, en 1889, por su valor simbólico y lo que

⁷ BUCI-GLUKSMANN, Christine. *Estética de lo efímero*. Arena Libros. Madrid, 2010, p. 22.

representa. Evidentemente, no sólo podemos estudiar estas obras en libros o revistas, ya que aún están presentes, pero si tendremos que recurrir a otro tipo de documentos para rescatar la función o actividad que generaron estas construcciones.

Hasta ahora hemos tratado la arquitectura efímera como una obra creada para la muerte y que agoniza haciendo visible su temporalidad, dejando huellas en nuestra memoria y en la fotografía. Seguidamente abordamos la arquitectura efímera que permanece y no se destruye, pero no obstante desaparece el motivo por el cual se construyó. Paralelamente existe otro tipo de construcción temporal que también permanece, pero en este caso su permanencia es dolorosa, ya que se encuentra alterada, mutilada, o peor aún, derribada, tanto física como conceptualmente. La falta de respeto a la obra original está latente en todo momento, llegando incluso a borrar los rasgos más identificativos del lenguaje arquitectónico del autor. Un claro ejemplo de este tipo de intervenciones es *la Villa Besnus*, en Vaucresson, Francia, proyectada en el año 1922 por el maestro arquitecto Le Corbusier. Tal y como se puede apreciar en las imágenes, las diferencias son sustanciales, son dos viviendas completamente distintas. *La Villa Besnus* está ahí ahora, pero totalmente mutilada, no tiene nada que ver con los conceptos de la arquitectura de Le Corbusier.



1930



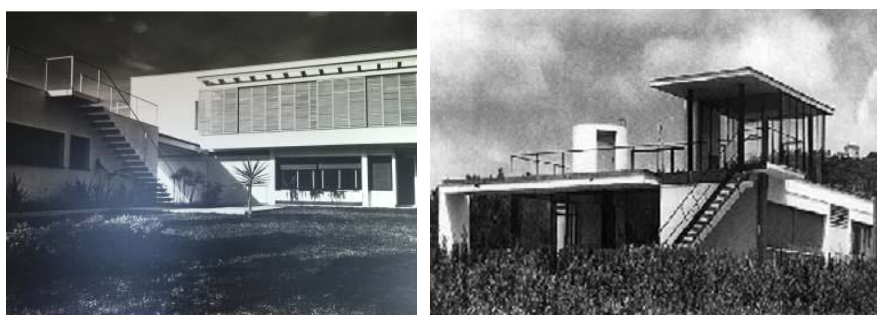
2007

La Villa Besnus. Le Corbusier. Vaucresson, Francia

Otro ejemplo, bastante clarificador, sería la *Casa Agustí*, obra del arquitecto Josep María Sostres (1915-1984)⁸, construida en Sitges, entre los años 1953 y 1955 para el escritor Ignacio Agustí. A diferencia de la vivienda de Le Corbusier, la de Sostres fue derribada en 1975, pero los conceptos que condujeron al autor a su creación: la misma lámina de agua, las mismas plantas, la misma escalera, persisten en otras obras suyas posteriores, como la *Casa Moratíel*, en Esplugues de Llobregat, o las viviendas en hilera de Torredembarra, Tarragona. Cuando le preguntaron al propio Sostres, en 1974, dónde estaba la *Casa Agustí*, él contestó:

*Mis proyectos de los años cincuenta no estaban pensados para la posteridad, había suficiente con el hecho de haber realizado, fotografiado, publicado, y asegurar así, en aquel momento, el valor intrínseco de su existencia.*⁹

Tanto la *Villa Besnus* como la *Casa Agustí*, como muchas otras obras, fueron concebidas para permanecer en el tiempo, pero han sido los avatares del destino, e incluso la acción del hombre, los responsables de la alteración, en algunos casos, y el derribo en otros, los que han provocado su desaparición, tanto conceptual como material.



Casa Agustí. Josep María Sostres. Sitges, Barcelona. 1955
Casa Montiel. Josep María Sostres. Esplugues de Llobregat, Barcelona. 1957

⁸ Arquitecto racionalista catalán, uno de los integrantes del llamado Grupo R, fundado en Barcelona en 1951 como foco de resistencia cultural a las instituciones de la época. Se dedicó, siguiendo las pautas del GATEPAC, a organizar concursos entre estudiantes de arquitectura, exposiciones y ciclos de conferencias que plantearon una actitud crítica y académica con el fin de redefinir el papel de la arquitectura.

⁹ FORT MIR, Josep M. *Casa Agustí*. en: MURO, Carles. *Arquitecturas fugaces*. Lampreave. Madrid, 2007, p. 77.

¿Acaso estas últimas acciones narradas no responderían a una especie de metamorfosis arquitectónica?. El arquitecto Antón Capitel¹⁰ (1948-), en su obra *Metamorfosis de monumentos y teorías de la restauración*, introduce la cuestión así:

*Un edificio importante del pasado se modifica debido a una determinada carencia, del tipo que fuere, que a ojos de sus herederos posee, reconociendo al transformarlo su validez primaria en cuanto se mantiene como pie forzado de la acción proyectual. La transformación de una arquitectura anterior aparece así como una operación compositiva altamente condicionada, por un lado, y necesitada de una notable cualificación, por otro. Modificar un monumento provocando su metamorfosis será entender por completo su configuración, apreciar sus valores y diagnosticar sus carencias en el ámbito de una interpretación arquitectónica satisfactoria. Pero será, asimismo, aplicar recursos compositivos, formales, especialmente meditados, tanto en su significación frente a la obra en que se actúa como en su propia naturaleza. Instrumentos que den respuesta, con una configuración nueva, tanto a las carencias de lo antiguo como al respeto por sus cualidades.*¹¹

Pero ¿debemos plantearnos esta nueva dirección?, ¿profundizar tanto en el concepto de lo efímero nos puede conducir a este tipo de cuestiones sobre la metamorfosis arquitectónica?, ¿se deben mezclar estos conceptos?, ¿lo efímero puede estar adscrito a la metamorfosis, o viceversa?. Contestar a estas preguntas conlleva un estudio, más en profundidad, que nos dirigiría, sin duda, a un campo fuera de los límites que pretendemos abordar en este trabajo.

Por último, no podemos olvidar aquella otra arquitectura que desaparece tras cumplir con su cometido, sin ser nunca modificada o alterada de su estado

¹⁰ Arquitecto y catedrático de proyectos de la Escuela de Arquitectura de la Universidad Politécnica de Madrid. Ha sido inspector general de monumentos de estado y director de la revista *Arquitectura COAM*. Ensayista y crítico, ha publicado numerosos libros y artículos sobre arquitectura moderna y contemporánea, española e internacional.

¹¹ CAPITEL, Antón. *Metamorfosis de monumentos y teorías de la restauración*. Alianza. Madrid, 1988, p. 12.

original. Este tipo de construcciones contiene también el germen de lo efímero y, a pesar de su extinción, pueden llegar a convertirse en auténticos iconos de la arquitectura, tanto que son susceptibles de reconstruirse mucho tiempo después. Nos referimos a los pabellones de exposición.

2.3. Los pabellones de exposición

El arquitecto Moisés Puente (1969-), en su obra *Pabellones de exposición*, comenta la relación entre los pabellones y las mariposas:

No debería pues sorprendernos que los pabellones procedan, al menos etimológicamente, de las mariposas¹². Por su capacidad de no envejecer, de ser forma simultáneamente procreadora y parecedera, pero también por el modo en que se nos suelen aparecer: deteniéndose durante un breve instante para luego desaparecer sin apenas dejar huellas.¹³

Uno de los rasgos más poderosos que ha distinguido a la arquitectura a lo largo de su historia ha sido su voluntad de permanecer y sobrevivir al paso del tiempo, formando parte de su condición el equilibrio entre lo permanente y lo temporal, lo estable y lo efímero. El más claro paradigma de arquitectura efímera, y no solo por su carácter provisional, sino también por lo que puede llegar a representar son los pabellones de exposición. El arquitecto Carles Muro (1961-) lo expresaba así:

De exposición, en tanto que se han mostrado, se han dejado ver, en esas ciudades efímeras que son las exposiciones -universales o nacionales, industriales o artísticas.

De exposición también porque han corrido riesgos, se han aventurado por caminos desconocidos.

¹² Ambas voces, pabellón y mariposa, proceden del latín *papilio*. Según Joan Corominas, filólogo y etimólogo español, la voz latina empezó a aplicarse a las tiendas de campaña por la semejanza entre los movimientos de las lonas al ser agitadas por el viento y los de las alas de las mariposas (véase *Diccionari etimologic i complementari de la llengua catalana*. Curial. Barcelona, 1986: 247). En: PUENTE, Moisés. *Pabellones de exposición*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000, p. 7.

¹³ MURO, Carles. *Arquitecturas fugaces*. en: *Arquitecturas fugaces*. Lampreave. Madrid, 1997, p. 51.

De exposición todavía porque, a través de ellos, sus autores han ensayado temas que, como quien expone un tema musical, iban a desarrollar en obras sucesivas.

De exposición, por último, en el sentido fotográfico de la palabra. Así, como si de una inversión del concepto del tiempo de exposición se tratara, permanecieron expuestos el tiempo suficiente para ser capturados en unas, a veces, reducidas series de fotografías.¹⁴

Este tipo de construcciones, los pabellones, adquirieron suma importancia en las exposiciones universales del siglo XIX, pero ya empezaron a cobrar interés en la época de la Ilustración, a finales del siglo XVII, aproximadamente en el año 1670, cuando un caprichoso rey Luis XIV construyó un palacete en unos terrenos próximos a sus jardines de Versalles. Esta construcción, considerada como un lugar alternativo adosado al gran palacio, se integró perfectamente en el proyecto de los jardines, llegando éstos a depender del propio pabellón para una correcta lectura del itinerario. El pequeño palacio, conocido como Pabellón de Porcelana y con claras referencias a la pagoda de *Nankíng*¹⁵, por el material porcelánico empleado en su interior, puede considerarse como el primer pabellón moderno.



Palacete de Luis XIV. Luis Le Vau. Versalles, Paris. 1670
Pagoda de *Nankíng*. s XV

¹⁴ MURO, Carles. *Prólogo*. En: PUENTE, Moisés. *Pabellones de exposición*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000, p. 4.

¹⁵ También conocida como Torre de Porcelana. Pagoda de casi 80 metros de altura situada a orillas del río *Yangtsé*, en la ciudad de *Nankíng*, antigua capital de China. Fue construida en el siglo XV durante la dinastía Ming y destruida en el siglo XIX durante la rebelión *Taiping*. Su interior fue resuelto con láminas de arcilla vitrificada, a modo de azulejos. Los ceramistas europeos desconocían el secreto de los revestimientos de esta pagoda y tuvieron que conformarse con revestir el interior del palacete con azulejos blancos y azules.

La evolución de la construcción temporal es paralela a la evolución de la ciudad, la cual, a lo largo de los siglos XVII y XVIII alberga todo tipo de festividades y escenografías diversas, recurriendo a una construcción o instalación temporal con materiales ligeros y de fácil montaje para llevarse a cabo el evento, que tras su finalización se procede a desmontar la estructura que lo ha alojado. En este contexto, la ciudad se define cada vez más como un lugar de exposición, convirtiéndose en un foco de expansión, donde ella misma se representa con una clara intención, la de exhibir todos sus avances, novedades e incluso su esplendor.

Empieza así a brotar otro concepto de ciudad que permite que la visualicemos como si de un gran escaparate se tratara. De ese concepto surge la exposición mundial o universal, que no es sino otra ciudad, pero con carácter efímero, ya que tras cumplir su cometido desaparecerá. El claro protagonismo en esta nueva idea de ciudad, recae en la figura del pabellón de exposición. El artista Daniel Canogar (1964-) escribe:

*Las exposiciones universales entrenaban al pueblo a panoramizar el mundo. Su objetivo primordial era crear una disciplina visual que recompusiera la realidad exterior como una imagen, un mapa o una fotografía.*¹⁶

La primera Gran Exposición se celebró en Londres, en el año 1851, y se levantó un solo pabellón, el *Crystal Palace*, una gran sala de hierro y vidrio de 600 metros de longitud construida en su totalidad con piezas prefabricadas, obra de Joseph Paxton (1803-1865)¹⁷. Este arquitecto autodidacta construyó el pabellón como si de un invernadero gigante se tratara, simulando en su interior variados climas artificiales y condiciones ilusorias.

¹⁶ CANOGAR, Daniel. *Ciudades efímeras: Exposiciones universales: espectáculo y tecnología*. Julio Ollero Editor. Madrid, 1992, p. 45.

¹⁷ Ilustrador y paisajista inglés. Nunca realizó estudios de arquitectura e ingeniero, pero sus aportes como pionero y visionario en esta rama del arte han hecho que sea considerado como tal. Trabajó como jardinero y por sus inquietudes en construcción empezó a construir invernaderos, lo cual le ayudaría posteriormente para el proyecto del *Crystal Palace*.

*El gran pabellón del Crystal Palace simula una ciudad de delirio, puramente regida por las leyes de la exhibición y la espectacularidad. La ciudad de la Exposición es por tanto un proyecto y anhelo de ciudad transformada y en ello impulsa y dirige el crecimiento y transformación posteriores de las ciudades europeas. La urbe en miniatura del Crystal Palace opera en relación con el resto de la ciudad como lo hace el pabellón en relación con el palacio central.*¹⁸

Esta exposición supuso un fenómeno social de trascendentes consecuencias para la cultura occidental, demostrando al mundo no sólo la superioridad industrial británica a mediados del siglo XIX, sino las virtudes del sistema democrático, la coexistencia pacífica de todas las naciones y la libertad de comercio.



Crystal Palace. Joseph Paxton. Londres. 1851

Las exposiciones universales posteriores optarían por multiplicar la presencia del pabellón, permitiendo una visión salpicada de diferentes puntos de vista, tanto cultural como comercial. A lo largo de todo el siglo XX se sucederán exposiciones universales, donde sus pabellones son caldo de cultivo para nuevos manifiestos, experimentos con nuevas tecnologías y materiales de reciente aparición, y además en muchos de ellos reside un diseño vanguardista, tanto a nivel espacial como constructivo. Son muchos los ejemplos de pabellones que han trascendido por concentrar un fuerte nivel de representatividad y un gran carácter sorpresivo, llegando a convertirse en la imagen de una nación.

¹⁸ CANOGAR, Daniel. *Ciudades efímeras: Exposiciones universales: espectáculo y tecnología*. Julio Ollero Editor. Madrid, 1992, p. 68.

En el periodo de entreguerras, en la configuración de la arquitectura europea, cabe destacar el pabellón de cristal de Bruno Taut (1880-1938), en la exposición del *Werkbund*¹⁹ en Colonia, organizada en 1914, el pabellón del *Esprit Nouveau* de Le Corbusier en la Exposición de Artes Decorativas de París en el año 1925, el pabellón alemán de Mies van der Rohe (1886-1969) en la Exposición Internacional de Barcelona, constituida en 1929, y los diseños de Erik Gunnar Asplund (1885-1940) para la Exposición de Estocolmo del año 1930. También se podría añadir el pabellón de la República Española, construido por José Luis Sert (1902-1983) y Luis Lacasa (1899-1966) para la exposición de París de 1937 o el pabellón Philips de Le Corbusier o Iannis Xenakis (1922-2001) en la Exposición de Bruselas, en 1958. Tras finalizar la 2ª Guerra Mundial se seguirán organizando exposiciones universales vinculadas siempre a la construcción de este tipo de pabellones.

En muchos de estos ejercicios, es tal el significado conceptual y la capacidad didáctica que poseen que llegan a trascender de esa mera función de contener y representar de una manera temporal. Se convierten en auténticos iconos de la arquitectura, susceptibles de una reconstrucción a posteriori totalmente descontextualizada. A continuación, tres de los casos más representativos de pabellones reconstruidos: el pabellón del *Esprit Nouveau*²⁰ de Le Corbusier, el pabellón alemán de Ludwig Mies van der Rohe y el pabellón de la República Española de José Luis Sert y Luis Lacasa.

El pabellón del *Esprit Nouveau* de Le Corbusier se construyó en el año 1925, dentro del marco de la Exposición de Artes Decorativas de París. Constituye un pequeño manifiesto en el que muestra, de modo provocativo, sus ideales sobre

¹⁹ Deutscher Werkbund. Asociación de arquitectos, artistas e industriales, fundada en el año 1907 en Munich por Hermann Muthesius. Fue una organización importante en la historia de la arquitectura moderna, del diseño moderno y precursora de la Bauhaus.

²⁰ *L'Esprit Nouveau* fue una importante revista de arte francesa, publicada entre 1920 y 1925. Alcanzó los 28 ejemplares y fue considerada la revista del movimiento moderno. La revista fue fundada en marzo de 1920 en París por Le Corbusier y Amédée Ozenfant, junto al poeta dadaísta Paul Dermeé, el cual sólo participó en ocasiones. Con el purismo como eje central, su temática abarcaba un gran número de campos, desde la discusión estética general a la arquitectura, pasando por la literatura, el teatro, el cine, la pintura, la escultura, la moda y el mobiliario, entre otros. En ella se publicó el manifiesto purista, razón y ser de la revista. Su primer número apareció el 15 de octubre de 1920.

la arquitectura y el urbanismo que comenzó a desarrollar con su familiar Pierre Jeanneret (1896-1967)²¹ a partir del año 1922, y reproduce unos de sus famosos *inmuebles-villa*, el cual representa una nueva forma de habitar, descartando todo tipo de decoración. Le Corbusier trata de mostrar con esta construcción que la arquitectura está presente en todo: en los equipamientos domésticos, en los pequeños detalles, en la ciudad, en la vía pública, etc. Este pabellón marcó un hito en la evolución arquitectónica.



Pabellón del Sprit Nouveau. Le Corbusier. París. 1925

El pabellón del alemán Mies van der Rohe fue el edificio que representó a Alemania en la exposición universal de Barcelona, celebrada en el año 1929, contrastando su diseño vanguardista con el carácter historicista del resto de pabellones de la exposición. Actualmente constituye uno de los hitos en la historia de la arquitectura moderna, al ser una obra donde se plasman con rotundidad y libertad las ideas del entonces emergente Movimiento Moderno.



Pabellón Alemán. Mies van der Rohe. Exposición Universal de Barcelona. 1929

Pabellón Español. José Luis Sert y Luis Lacasa. Exposición Universal de París. 1937

²¹ Arquitecto y diseñador suizo, primo y estrecho colaborador de Le Corbusier. Su papel fue de gran relevancia en todos los proyectos, a pesar de que se tiene la tendencia a olvidarlo.

José Luis Sert y Luis Lacasa construyeron, en el año 1937, el pabellón español en la exposición universal de París, en el cual se pretendían expresar los ideales arquitectónicos del grupo catalán GATEPAC²². Concebido durante la Guerra Civil Española, pretendió ensalzar los valores de modernidad y vanguardia de la república. Fue reconstruido en 1992 obedeciendo a una serie de actuaciones que se llevaron a cabo en Barcelona, con motivo de los Juegos Olímpicos.

A pesar de ser obras de vanguardia desde el punto de vista arquitectónico, estos tres pabellones contuvieron en su interior obras de arte de los artistas contemporáneos del momento. En el pabellón de Le Corbusier, además de mostrar la vivienda como un ejemplo de su serie de inmuebles-villa *Citröhan*²³, se podían admirar otras obras de arte del propio arquitecto o de otros artistas, tales como Amedee Ozefant (1886-1966) o Juan Gris (1887-1927), entre otros. El pabellón de Barcelona, a pesar de ser considerada una obra de arte en sí misma, también exponía una escultura de Georg Kolbe (1877-1947), *Alba*, y mobiliario diseñado por Mies van der Rohe, destacando *la silla Barcelona*²⁴, toda una insignia de la historia del diseño. La construcción de José Luis Sert y Luis Lacasa mostraba en su interior obras de arte vinculadas a la guerra civil española, destacando el *Guernica*²⁵ de Pablo Picasso (1881-1973).

Este tipo de reconstrucciones no responde a ninguna rehabilitación o restauración en concreto, sino a una reproducción ejecutada con técnicas

²² GATEPAC. Grupo de Artistas y Técnicos Españoles para el Progreso de la Arquitectura Contemporánea. Grupo activo de arquitectos desde antes de la Segunda República Española cuyo fin fue promover la arquitectura racionalista.

²³ La casa Citröhan es, dentro de los tres prototipos básicos (Domino, Monol, Citröhan) creados por Le Corbusier para crear la vivienda susceptible de construirse en serie al igual que la maquinaria. Es uno de los temas base de investigación de este arquitecto en su interés por la industrialización y las nuevas formas de la vivienda.

²⁴ Obra clásica del diseño de mobiliario moderno del siglo XX, diseñada por el arquitecto Ludwig Mies van der Rohe. No solo creó la silla, sino también la otomana y la mesa auxiliar, para el pabellón alemán en la Exposición Internacional de Barcelona del año 1929. Las sillas se utilizaron como tronos para los reyes de España cuando visitaron el pabellón de Barcelona.

²⁵ Pablo Picasso pintó este famoso cuadro entre los meses de mayo y junio de 1937, cuyo título alude al bombardeo de Guernica, ocurrido el 26 de abril de dicho año, durante la Guerra Civil Española. Fue realizado por encargo del Gobierno de la República Española para ser expuesto en el pabellón español durante la Exposición Internacional de 1937 en París, con el fin de atraer la atención del público hacia la causa republicana en plena Guerra Civil Española.

constructivas mejores que las utilizadas en la obra original. Su valor dentro del campo de la arquitectura despierta un interés didáctico, ya que en ellos se representa no solo el lenguaje y los principios arquitectónicos de sus creadores sino que, al ser tan fuerte su valor de icono arquitectónico de la época, también se refleja el contexto histórico y social en el que fueron ejecutados.

A finales del siglo XX y comienzos del siglo XXI, dado el carácter temporal de estas construcciones, se empieza a tener en cuenta la utilización de materiales de construcción reutilizables, aportando así una visión más sostenible de este tipo de construcciones. Esta nueva visión permite no sólo crear pabellones temporales, sino prototipos temporales en los cuales se ensayan materiales y técnicas constructivas para poner en práctica, más adelante, en la construcción permanente. Un claro ejemplo de este proceder lo podemos encontrar en el experimento arquitectónico que está llevando a cabo, desde el año 2000, la *Serpentine Gallery*, una galería de arte situada en los jardines de *Kensington*, pertenecientes a *Hyde Park*, en Londres.

Sus exposiciones, centradas en el arte contemporáneo, están también relacionadas con la arquitectura, la educación y los programas públicos. Fue inaugurada en el año 1970, ocupando una antigua casa de té de 1934, ubicada junto al lago *Serpentine*, del que recibe su nombre. Cada año, esta galería elige a un arquitecto para que proyecte, construya, exponga y desmonte un pabellón en un corto periodo de tiempo, aproximadamente seis meses. En esta actividad no solo se intentan reutilizan los materiales para obras posteriores, sino también el espacio que cede la galería para su construcción.

La importancia de estos pabellones temporales queda patente a lo largo de la historia, surgieron como un divertimento sin más pretensiones que la de exponerse ellos mismos a la vez que se mostraba, en ocasiones, la filosofía de sus creadores, hasta convertirse en instrumentos de ensayo muy útiles para una actualidad que reclama constantemente retos y cambios.

2.4. La otra arquitectura efímera

Tal y como hemos apuntado existen otras propuestas en las que el concepto efímero subyace en todo momento, bien en la reproducción de stands de ferias comerciales, escenografías o montajes diversos, bien en el urbanismo utópico de mediados del siglo XX, donde la investigación llevada a cabo para el estudio de lo efímero alcanza niveles muy considerables.

Los *stands* de feria cumplen una función semejante al pabellón de exposición. Las ferias comerciales donde se ubican los *stands* tienen cierta semejanza con las exposiciones universales. Las dos necesitan de un entramado para exponer, para representar algo: bien toda la cultura de un país, o bien un determinado producto. Los *stands* son considerados todo un desafío arquitectónico para los diseñadores, ya que éstos buscan conceptualmente una síntesis capaz de persuadir y convertir el *stand* en un comunicador eficaz de la imagen de la marca que representan. Transcurridos unos días, unas pocas semanas, las ferias se disuelven y con ellas estas representaciones efímeras que volverán a ocupar otro espacio en otra feria distinta. Y es aquí donde estriba la diferencia con el clásico pabellón de exposición: la vida del *stand* es más longeva, menos efímera, ya que éste se reproduce tantas veces como a ferias decida acudir la imagen que defiende. Agotada ésta, comparte el mismo destino que el pabellón: la desaparición.



Stand diseñado por la arquitecta Zaha Hadid
Escenografía en una obra de teatro

En esta misma categoría no se pueden quedar fuera las escenografías, ya sean en teatros, en *sets* de televisión, rodajes de cine o en cualquier otro

montaje o acontecimiento, representando un tema más a añadir a la experimentación efímera, en la cual destacan elementos, no solo corpóreos como accesorios o decorados, sino también elementos de iluminación o la propia caracterización de las personas que intervienen en la escena.

En los años 50 del siglo pasado, la ciudad moderna, tal y como la conocemos ahora, entra en crisis y lo hace por prestarse a los intereses especulativos inmobiliarios dando lugar a espacios de baja calidad, monótonos y uniformes. Se pretende dejar atrás el espacio cartesiano de la modernidad, provocando así la aparición del *Movimiento Situacionista* o *Situacionismo*²⁶ el cual protagonizó una nueva forma de experimentar y ver la ciudad como vida urbana, a partir de la creación de situaciones donde se estudian los efectos específicos del entorno geográfico en las emociones y comportamientos de los individuos. Este movimiento supuso la concepción del llamado *urbanismo unitario*²⁷, al que se recurre para crear ambientes efímeros o las situaciones citadas anteriormente, a partir de distintas sensaciones o percepciones.



La Internacional Situacionista (1957–1972)

En esta aventura cabe destacar la presencia de Constant Nieuwenhuys, un pintor holandés al que se le debe el único proyecto serio de urbanismo unitario

²⁶ Corriente cuyo planteamiento central es la creación de situaciones, es decir, la construcción concreta de ambientes momentáneos de la vida y su transformación en una calidad pasional superior. La construcción de situaciones era, para los situacionistas, una herramienta política para la transformación concreta de la vida de las personas.

²⁷ Urbanismo que teoriza a partir del uso combinado de las artes y las técnicas para la construcción integral de un entorno en relación dinámica con experimentos de comportamientos.

bajo los principios del Situacionismo, *New Babylon*. Este proyecto utópico del año 1959, fuertemente influenciado por la vida nómada de los habitantes de los poblados gitanos, permite a sus ciudadanos liberarse del trabajo físico y poder dedicarse exclusivamente al desarrollo de ideas creativas en una ciudad organizada en sectores en los que color, sonido y forma posibilita ambientes diferenciados. Constant consideraba a *New Babylon* una nueva cultura, una nueva sociedad dinámica, cambiante, efímera, surcada de estructuras transformables resueltas con plataformas móviles, elevadas sobre las ciudades existentes a modo de *détournement*²⁸, permitiendo crear situaciones nuevas a partir de la constante remodelación de la ciudad. *New Babylon* es un techo común, una misma casa para todos, provisional, remodelada constantemente: una ciudad de nuevos nómadas pero a escala planetaria. El arquitecto y escritor Mark Wigley (1956-) explica el proyecto *New Babylon* así:

*New Babylon no se detiene en ninguna parte (porque la Tierra es redonda), no conoce fronteras (porque ya no hay economías nacionales), ni colectividades (porque la humanidad es fluctuante). Cualquier lugar es accesible a cada uno y a todos. Todo el planeta se convierte en la casa de los habitantes de la Tierra. Cada cual cambia de lugar cuando lo desea. La vida es un viaje sin fin a través de un mundo que se transforma con tanta rapidez que cada vez parece diferente.*²⁹



Maquetas de la ciudad utópica *New Babylon*. Constant Nieuwenhuys. 1959

²⁸ Concepto procedente del movimiento situacionista que explica la posibilidad artística y política de tomar algún objeto creado por el capitalismo o el sistema político hegemónico y distorsionar su significado y uso original para producir un efecto crítico. La palabra española más cercana, en cuanto a significado se refiere es *tergiversación*.

²⁹ WIGLEY, Mark. *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*. Rotterdam:010.Rotterdam, 1998, p. 162.

El diseñador e ingeniero Richard Buckminster Fuller, todo un visionario de la época, también quiso hacer su aportación al campo de las construcciones efímeras, pero desde una perspectiva distinta. Impulsado por la administración de guerra norteamericana participó en las propuestas de una arquitectura de emergencia y reconstrucción. Su contribución más significativa, la casa *Dymaxion* era una solución de vivienda para producir en serie, fácilmente transportable y ambientalmente eficiente. Se expuso por primera vez en la ciudad de Chicago, en 1929, pero no alcanzaría un notable reconocimiento hasta la 2ª Guerra Mundial, cuando dicha construcción se produjo en serie para ser utilizada como vivienda temporal. Se construyeron centenares de unidades, pero antes de finalizar la guerra la administración norteamericana las retiró por considerarlas inapropiadas. Una de las últimas aportaciones del Instituto Buckminster Fuller fue el *Dymax*, una tienda de campaña, con una estructura geodésica y tensada, para situaciones de emergencia destinada a una determinada ONG, para emplearla con los damnificados del huracán *Katrina* en Nueva Orleans, en el año 2005.



Prototipo de la casa *Dymaxion*. Buckminster Fuller. Chicago. 1929

Buckminster Fuller y el arquitecto italiano Antonio Sant' Elia (1888-1916)³⁰ supusieron una importante fuente de inspiración para las visiones futuristas de

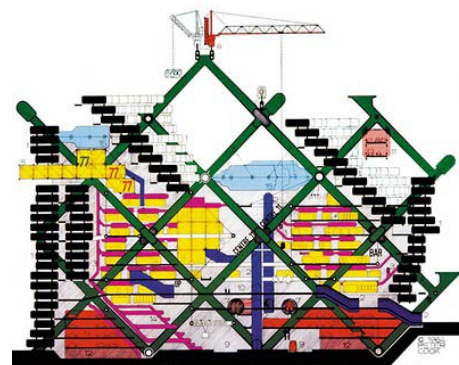
³⁰ Arquitecto y urbanista italiano. Se adhirió al movimiento del *Futurismo* publicando en 1914 el *Manifiesto de la arquitectura futurista*, donde expuso los principios de esta corriente, la cual la concebía como arquitectura en "continuo movimiento" con un espacio arquitectónico ligado al tiempo, en el que las máquinas adquirirían un protagonismo importante.

*Archigram*³¹, un grupo de arquitectos de vanguardia que proponían una arquitectura basada en infraestructuras móviles y ligeras, resueltas con tecnología punta enfocada a la supervivencia, realizadas con nuevos materiales industriales y orientadas a una forma de vivir despreocupada y utópica. El colectivo estaba integrado por un grupo de jóvenes arquitectos: Ron Herron (1930-1994), Peter Cook (1936-), Warren Chalk (1927-1987), Dennis Crompton (1935-), Michael Webb (1937-) y David Greene (1937-), los cuales se sirvieron de una revista, del mismo nombre que el grupo, editada por ellos y a través de la cual agitaban la arquitectura que tanto defendían.

Son muy pocos los proyectos ejecutados reflejados en la revista, una gran mayoría nunca traspasaron la frontera del papel. Destacan *The Plug-in-City* de Peter Cook y *The Walking City* de Ron Herron, ambas de año 1964: ciudades con inteligencia propia capaz de deambular por el mundo a través de estructuras robóticas. Mediante sus dibujos se aprecia ese sentido de la imposibilidad que tanto caracterizó a sus proyectos. Las influencias de Archigram pueden apreciarse en edificios como el Centro Georges Pompidou³² de París, de los arquitectos Renzo Piano (1937-) y Richard Rogers (1933-).



The Walking City. Peter Cook. 1964



The Plug-in-City. Ron Herron. 1964

³¹ Vocablo que enhebraba la palabra ARCHItecture y TeleGRAM. Archigram es también una revista editada en Londres por este grupo de arquitectos, en la década de los años 60, y que se mantuvo en activo hasta el año 1974.

³² Centro Nacional de Arte y Cultura Georges Pompidou, ubicado en París, Francia. Diseñado por los arquitectos Renzo Piano y Richard Rogers en el año 1977. Este centro posee una de las colecciones de arte moderno y contemporáneo más completas, junto a la Tate Modern de Londres o el Museum of Modern Art (MoMA) de Nueva York.

El concepto efímero, en este tipo de intervenciones, adquiere una dimensión añadida distinta a la estudiada en los otros casos. No solo adquiere un carácter temporal en cuanto a su desaparición se refiere, sino que se acentúa la relación existente entre lo efímero y lo movable. Ambas se necesitan. Se mueve para desaparecer, se mueve para volver a resurgir en otro lugar, configurando un espacio que se enriquece con la presencia de este tipo de arquitectura. Tanto los stands comerciales y las escenografías como las ciudades andantes de Constant, Cook o Herron aparecen en un lugar determinado para desaparecer un tiempo después, con la consiguiente aparición en otra zona, y así sucesivamente. O las vivienda temporales producidas en serie de Buckminster Fuller, que se transportan a donde se necesitan para volver a ser trasladadas a otra zona que requiera sus servicios. Es una arquitectura que no se extingue, no desaparece como tal, lo que desaparece es el espacio que se crea y configura en torno a ella. En este sentido, podemos decir que los espacios que han dejado atrás estas arquitecturas no volverán a ser los mismos.

3. LA ARQUITECTURA EFIMERA DE LA *SERPENTINE GALLERY*

3. LA ARQUITECTURA EFIMERA DE LA *SERPENTINE GALLERY*

3.1. INTRODUCCIÓN

Como ya hemos anticipado, la *Serpentine Gallery* es una galería de arte ubicada en Londres, en los jardines de *Kensington*, perteneciente a *Hyde Park*. Sus actividades se centran en acoger exposiciones de obras de artistas contemporáneos, así como en organizar eventos relacionados con la arquitectura, la educación y programas públicos de todo tipo. La galería fue creada por el Consejo de las Artes de Gran Bretaña e inaugurada en el año 1970, ocupando un antiguo pabellón de té que data del año 1934, muy cerca del lago *Serpentine*, al que le debe su nombre. En el año 1991, una nueva directora, Julia Peyton-Jones³³ promovió una gran reforma en la galería. Muchos años después, en el año 2006, el crítico de arte Hans Ulrich Obrist, sería nombrado co-director de exposiciones y programas, y director internacional de proyectos. Ellos supusieron un soplo de aire fresco para esta institución.



Acceso principal *Serpentine Gallery*
Julia Peyton-Jones y Hans Ulrich Obrist

En el año 2000, para conmemorar el trigésimo aniversario de la institución y alojar los festejos de dicho aniversario, esta galería encarga a la arquitecta Zaha Hadid (1950-) el proyecto de un pabellón. Desde entonces esta galería selecciona a arquitectos de renombre internacional y diseñadores para llevar a

³³ Vease la entrevista publicada en: JODIDIO, Philip. *Serpentine Gallery Pavilions*. TASCHEN. Alemania, 2011, pp. 8-23.

cabo el diseño de una estructura, a modo de pabellón, en los jardines próximos a la galería. Los arquitectos invitados, los cuales son seleccionados por el núcleo de comisarios de la galería, nunca a través de un concurso de arquitectura, han de cumplir el requisito de no haber completado la ejecución de ningún edificio en el Reino Unido en el momento de la invitación. Otra de las condiciones que se ha de cumplir, por parte de los arquitectos, es que desde que se concibe el proyecto hasta su desmontaje no han de transcurrir más de seis meses. Durante ese corto periodo de tiempo, surge una colaboración entre los responsables de la galería y los arquitectos provocando un verdadero diálogo donde se produce una evolución del diseño del pabellón, desde su concepción inicial hasta el resultado definitivo. El arquitecto principal se involucra de una forma muy directa, ya que es un proceso corto pero intenso, donde la única preocupación es la presión temporal. Finalizado el proceso de ejecución del pabellón, éste se expone como si de una obra escultórica se tratara. Transcurrido el plazo se lleva a cabo la venta de los pabellones, lo que constituye una parte importante ya que cubre el 40 % del presupuesto. Los mismos son concebidos como un legado y algunos de ellos son reubicados en lugares insospechados, como el pabellón del arquitecto Toyo Ito (1941-), que se volvió a construir en la central eléctrica del municipio de *Battersea*, Londres.



Reubicación Pabellón Toyo Ito en la central eléctrica de *Battersea*

El pabellón es utilizado para albergar, no solo un amplio programa cultural basado en proyecciones de películas, charlas, coloquios o maratones de poesía, sino también un servicio de cafetería. Bajo ningún concepto se pretende que estas estructuras sean contenedores de objetos fijos, no se busca asociar las obras de arte con estos pabellones, como ya se apreció en el pabellón de Barcelona de Mies van der Rohe con la escultura *Alba*, del escultor alemán Georg Kolbe. Esta serie continua de obras arquitectónicas, única en el mundo, se ha mantenido porque su concepto es muy modesto y su ejecución muy festiva, permitiendo la ejecución de obras más ligeras, más efímeras, con el solo objetivo de exponer arquitectura.



Diferentes actos públicos en los pabellones durante los meses estivales

Los pabellones son considerados como una pequeña muestra de la práctica arquitectónica contemporánea, así como un sitio de experimentación donde los arquitectos contribuyen a reflejar sus ideas e inquietudes, convirtiendo al pabellón en paradigma de su lenguaje arquitectónico.

3.2. LA RELACIÓN DE LA *SERPENTINE GALLERY* CON LA ARQUITECTURA

Antes de la instalación del primer pabellón de verano, en el año 2000, la *Serpentine* ya acogió varias exposiciones o trabajos que abordaban la relación entre el arte y la arquitectura.

La primera exposición data del año 1992, de manos del artista Dan Graham (1942-), y consistió en la instalación de una obra a modo de pabellón de cristal en el exterior de la galería. En el interior de este pabellón hubo una exposición colectiva titulada *Like Nothing Else in Tennessee*. Ésta fue la primera ocasión en la que se incorporaron pabellones en el programa artístico. El siguiente ejemplo de intervención estructural lo realizó el pintor paisajista Richard Wilson (1953-) con *Jammings Gears*, en Septiembre de 1996, el cual fue invitado a presentar la última exposición antes de cerrar la galería para llevar a cabo su reforma. Este artista jugó con el concepto de la galería como solar de construcción e incorporó buena parte del equipo y el material que se utilizaría más adelante en la edificación, como carretillas elevadoras, casetas de obra y un gran foso rectangular. Con ayuda de maquinaria industrial pudo agujerear, exponer, cortar y realizar todo tipo de actividades hasta donde consideró necesario. Durante la reforma se puso en marcha un proyecto llamado *Inside Out*, que permitió encargar a cinco artistas que desarrollaran otras tantas obras exteriores, mientras la *Serpentine Gallery* permaneciera cerrada.



Dan Graham. *Two-Way Mirror and Hedge Labyrinth*. 1989

La primera obra de este proyecto corrió a cargo del artista japonés Tadashi Kawamata (1953-), con obra entre la arquitectura y la instalación artística, que aprovechó cercos, ventanas y otros elementos arquitectónicos del edificio previo a la rehabilitación y con ellos erigió en 1997 una estructura, *Relocation*, una especie de esqueleto que reflejaba la arquitectura de la *Serpentine*. La obra del artista escocés Ann Gallaccio (1963-), *Keep Off the Grass*, también en 1997, no dejando de lado la materia orgánica, consistió en la siembra de un

jardín durante el proceso de reforma, un conjunto vibrante y vivo que evocaba el rejuvenecimiento del edificio. El pakistaní Rasheed Araeen (1935-), escultor y pintor conceptual, dispuso sobre el césped una escultura cúbica cuya forma se basaba en un sistema de triángulos y trapezoides. Esta colorida estructura anunció en el año 2002, en muchos sentidos, el pabellón de Toyo Ito, *Algorithm*, igualmente diseñado sobre la matemática formal. Por último, los escultores británicos Richard Deacon (1949-) y Bill Culbert (1935-) también recibieron encargos como parte de *Inside Out*. El conjunto de todas estas obras fue la semilla de la que brotó la idea de extender la actividad artística al exterior, al parque, incluso más allá.

La reforma del edificio fue la primera experiencia que tuvo la galería trabajando con arquitectos, lo que en muchos aspectos es muy distinto a trabajar con artistas. Pero su relación con los arquitectos no acabó aquí. En el año 1997 finalizaron las obras de reforma de la galería, posteriormente se llevó a cabo la celebración de la reapertura, la cual provocó que una gran cantidad de gente acudiera a presenciar su rehabilitación. Para poder cubrir esta necesidad de espacio extra, la galería contrató a un arquitecto británico, Seth Stein (1959-), y le encargó el proyecto de una marquesina, la cual fue diseñada de una manera muy eficaz, a pesar del presupuesto y del tiempo. La estructura permaneció en pie durante 3 días. Ese mismo año, con motivo de la cena de gala para festejar la reforma, la *Serpentine Gallery* vuelve a solicitar a un arquitecto para que construyera algo sencillo y ligero, que reflejara con claridad el programa de exposiciones. Esa tarea recayó en la arquitecta Zaha Hadid, la cual proyectó una carpa prefabricada en la que se manifestaban los principios de la *Serpentine* como galería de arte. Pero este encargo nunca se materializó, la muerte repentina de la princesa Diana de Gales interrumpió todos los festejos. Dos años después del infortunio, la galería de arte siguió coqueteando con la arquitectura a través de artistas como Ron Arad (1951-), un diseñador industrial que en el verano de 1999 creó una especie de marquesina con pelotas de tenis de mesa, además de instalar una mesa de este juego.

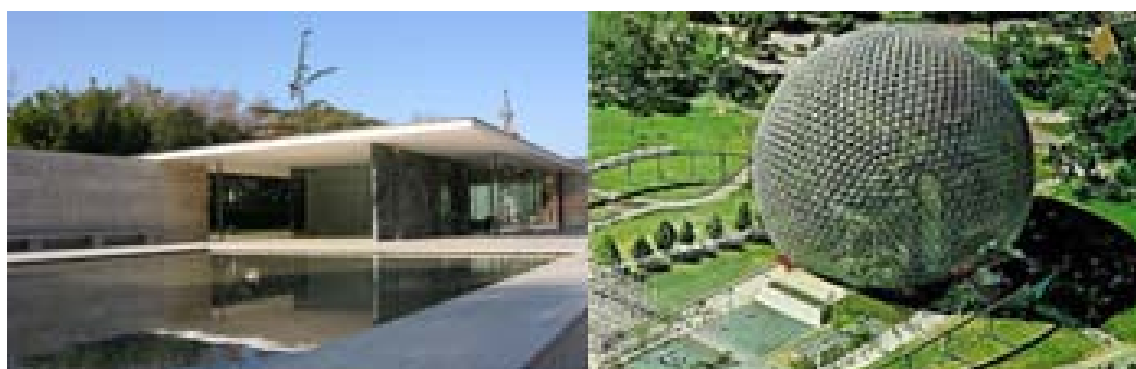
Esta galería obtuvo muy buenos resultados colaborando con artistas, arquitectos y diseñadores, llegando a la conclusión de que encargar arquitectura de este modo resultaba interesante y que aquello tenía que formar parte del futuro de la *Serpentine Gallery*. En el año 2000, tres años después de aquella primera toma de contacto con la galería de arte, Zaha Hadid y los responsables de la galería vuelven a estrecharse la mano. El día 20 de Junio, la arquitecta creó una estructura escultórica temporal para la cena de gala del trigésimo aniversario de la institución. En un principio sólo se mantendría durante 3 días, hasta el 22 de Junio. Pero Chris Smith, Ministro de Cultura, Medios y Deporte, y además amigo de la artes, permitió que se mantuviera abierto todo el verano e intercedió ante el *Royal Parks*, el organismo de los parques reales, para que se solicitara la aprobación de la construcción de estructuras semipermanentes en el exterior de la galería de arte. Antes de este encargo, cualquier obra en el exterior de la galería tenía que ser construida y desmontada en el plazo de un mes, lo cual limitaba la posibilidad de obras más ambiciosas. Esta obra escultórica de Zaha Hadid, a modo de tienda de campaña, supuso el germen de una serie de pabellones temporales que marcaría la historia de esta galería londinense.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Zaha Hadid. Londres. 2000

Los responsables de la *Serpentine Gallery*, a la hora de encargar una estructura temporal, tienen en cuenta la larga tradición de pabellones temporales diseñados por arquitectos de renombre. Muchas invenciones esenciales de la arquitectura proceden de los pabellones temporales de las

Exposiciones Universales, por ejemplo, el pabellón de Mies van der Rohe en la Exposición Universal de Barcelona (1929), el pabellón de Finlandia de Alvar Aalto (1898-1976) para la Exposición Universal de París (1937), el pabellón Philips de Le Corbusier y Iannis Xenakis en la Exposición Universal de Bruselas (1958) o la cúpula geodésica de Buckminster Fuller para la *American National Exhibition* de Moscú (1959), los cuales son considerados como parte de la historia no escrita de la arquitectura del siglo XX, ya que se trata de estructuras no duraderas, por lo tanto no son consideradas parte del canon. La *Serpentine Gallery* también busca la experimentación a través de sus estructuras temporales. Sus decisiones se inclinan hacia la arquitectura más vanguardista, donde sus "arquitectos bandera" hayan hecho contribuciones significativas gracias al lenguaje arquitectónico único, tales como Daniel Libeskind (1946-), SANAA (1995-) o Toyo Ito (1941-), entre otros. Pero también, a lo largo de esta década, ha habido sitio para arquitectos como Oscar Niemeyer (1907-), todo un maestro de la arquitectura del siglo XX.



Pabellón Alemán. Mies van der Rohe. Exposición Universal de Barcelona. 1929
Cúpula Geodésica. Buckminster Fuller. American National Exhibition, Moscú. 1959

En resumen, los pabellones de la *Serpentine Gallery*, así como los pabellones de las distintas Exposiciones Universales son obras arquitectónicas erigidas para ser mostradas durante un corto periodo de tiempo, destinadas a desaparecer y posteriormente ser mostradas a través de otros recursos artísticos como la fotografía. Son obras nacidas para experimentar.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Oscar Niemeyer. Londres. 2003

En el siguiente epígrafe recogemos una breve descripción de cada uno de los pabellones construidos hasta la fecha por la *Serpentine Gallery*. En cada una de ellas se reflejan los autores responsables del diseño, datos técnicos de especial interés, así como las fechas de inauguración y clausura de cada uno de estos pabellones que, hoy en día, ya son todo un referente en el campo de la arquitectura efímera.

3.3. LOS PABELLONES EFIMEROS DE LA *SERPENTINE GALLERY*

A lo largo de estos 13 años los pabellones de la *Serpentine Gallery* han evolucionado con varias tipologías estructurales y materiales, provocando un debate en torno a la arquitectura. Son muchas las claves en las que reside el éxito de esta aventura arquitectónica, una de ellas es la generosidad de algunas empresas que se encargan de fabricar y suministrar la gran variedad de materiales que se utilizan para la ejecución de los pabellones. La continuidad de este experimento también es apoyada por una serie de organizaciones que se encargan de la promoción y el respaldo de cada una de

las obras. Cada año la exploración prosigue no solo con la tipología y los materiales, sino con la definición misma del pabellón.

Los arquitectos diseñadores de estos pabellones, hasta la fecha, son:

- 2000. Zaha Hadid
- 2001. Daniel Libeskind
- 2002. Toyo Ito y Cecil Balmond
- 2003. Oscar Niemeyer
- 2004. MVRDV (no se construyó)
- 2005. Alvaro Siza y Eduardo Souto de Moura
- 2006. Rem Koolhaas y Cecil Balmond
- 2007. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen
- 2008. Frank Gehry
- 2009. SANAA
- 2010. Jean Nouvel
- 2011. Peter Zumthor
- 2012. Herzog & de Meuron y Ai Weiwei

Pabellón Serpentine Gallery 2000

Autor: Zaha Hadid (1950-)

Fecha inauguración / clausura: 20.06.00 / 11.10.00



El primero de los pabellones de verano de la *Serpentine Gallery* marcó la pauta. Zaha Hadid ya había alcanzado una gran reputación por su trabajo, pero nunca había construido en el Reino Unido. También era directiva de la *Serpentine Gallery*, por lo tanto fue lógico el encargarle la creación de una "estructura escultórica temporal" para la cena de gala del trigésimo aniversario de la institución, el 20 de Junio del año 2000. El pabellón de Zaha Hadid, de 600 metros cuadrados, estaba compuesto por planos y ángulos a través de una estructura ligera y de formas plegables con una cubierta que llegaba a rozar el césped, tan presente en el entorno. La iluminación, dispuesta entre dos capas textiles de cubierta, y el mobiliario blanco y negro diseñado por la arquitecta contribuyeron a crear un aspecto dinámico e inusual, relacionándose directamente con las formas etéreas de la cubierta del pabellón. Zaha Hadid recibió el encargo de "reinventar las ideas preconcebidas de la tienda o carpa". La arquitecta demostró aquí su capacidad para el diseño veloz y causó un considerable impacto en Londres utilizando únicamente los medios adecuados a una carpa mejorada. El resultado fue, en gran medida, el primer éxito de Zaha Hadid junto a la *Serpentine*, en Junio del año 2000.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Zaha Hadid. Londres. 2000

Pabellón Serpentine Gallery 2001

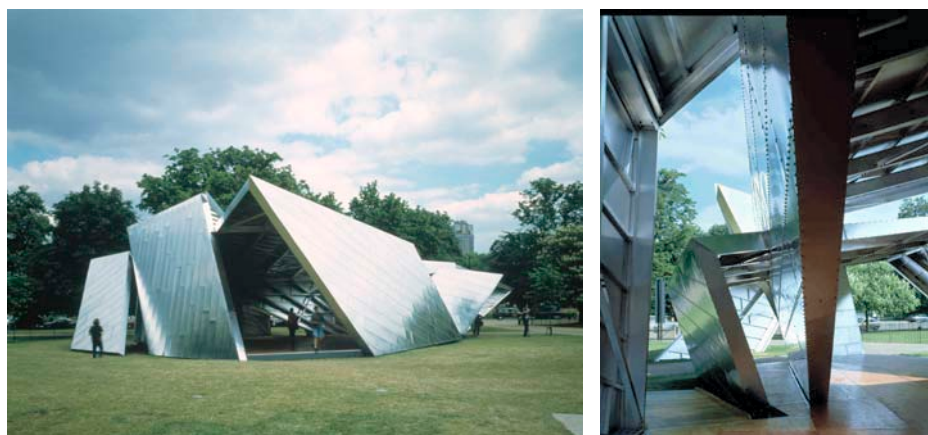
Autor: Daniel Libeskind (1946-)

Fecha inauguración / clausura: 17.06.01 / 09.09.01



Aunque el pabellón de Zaha Hadid en el año 2000 fue el primero en su género, la Serpentine Gallery anunció en el 2001 que sería el arquitecto Daniel Libeskind el responsable de erigir la próxima estructura, la cual sería parte de una "serie en curso".

La obra de Libeskind se llamó *18 Turns* y su estructura de paneles de aluminio se inspiró en parte en el arte japonés del papel plegado, el *origami*. El autor consideraba la obra como un lugar especial de descubrimiento, intimidad y reunión, con un espacio considerado parte de un horizonte infinitamente accesible entre la galería y el paisaje. Los complejos pliegues de la estructura, obtenidos mediante la utilización de formas geométrica básicas como el triángulo y el rectángulo, alternaron vacíos, sólidos y superficies reflectantes que invitaron al público tanto a explorar la nueva arquitectura como a reconsiderar el parque mismo y la ubicación de la galería dentro de su entorno. Mediante el vocabulario de las superficies anguladas, el arquitecto pone en cuestión la idea de interior y exterior permitiendo que uno fluya en el otro. Con su falta de muros interiores y su revestimiento de techo, el pabellón reveló sus realidades estructurales, con un generoso espacio del interior que ofrecía vistas a la propia *Serpentine Gallery*.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Daniel Libeskind. Londres. 2001

Pabellón Serpentine Gallery 2002

Autor: Toyo Ito (1941-) / Cecil Balmond (1943-)

Fecha inauguración / clausura: 15.07.02 / 01.09.02



El pabellón del arquitecto Toyo Ito, de 309 metros cuadrados y desarrollado en una sola planta, estaba revestido de paneles de vidrio y aluminio de 3 milímetros de espesor en paredes y

techos, con suelos estructurales de contrachapado. Tenía 5,3 metros de altura y estaba formado por un entramado de barras de acero. La huella, es decir, la longitud de cada uno de los lados del pabellón, era de 17,5 x 17,5 metros y consistía en una estructura en celosía de placas de 550 milímetros de ancho, soldadas en taller para crear 26 paneles diferenciados que se atornillaron en obra para formar la cubierta y los paramentos. El concepto era crear una estructura sin soportes que no dependiera del clásico sistema ortogonal, dando lugar a un espacio abierto que pudiera utilizarse los meses de verano como cafetería y para albergar diferentes actos. La estructura, aparentemente aleatoria, surge de un algoritmo derivado de la rotación de un único cuadrado. Toyo Ito pretendió volver a hacer visibles los sistemas que hacen posibles las condiciones más básicas de la arquitectura, ocultos por un racionalismo obsesionado con la uniformidad.



Pabellón *Serpentine Gallery* .Toyo Ito. Londres. 2002

Pabellón Serpentine Gallery 2003

Autor: Oscar Niemeyer (1907-)

Fecha inauguración / clausura: 10.07.03 / 05.10.03



En estos tiempos de arquitectura generada infográficamente, es un extraño privilegio ver un nuevo diseño de un arquitecto que trabajó con Le Corbusier a mediados de la década de 1930. Niemeyer contaba con 95 años cuando aceptó diseñar este proyecto. Su pabellón para la *Serpentine Gallery* conserva gran parte del espíritu de sus croquis. La estructura, de hormigón y cristal, parecía una adición permanente a los jardines de Kensington. Oscar Niemeyer consideraba su arquitectura como seguidora de los viejos ejemplos, donde la belleza prevalecía sobre la lógica constructiva. Parece que, con su avanzada edad y en estas circunstancias, Niemeyer se propuso crear, nada más y nada menos, que una síntesis de su propio estilo. Él quería ofrecer el sabor de todo lo que caracterizaba su trabajo. Se propuso crear algo que flotara en el suelo, un edificio pequeño en un terreno pequeño utilizando hormigón con pocos soportes y vigas. El arquitecto consiguió la ligereza en un edificio que cuelga de unas columnas con voladizos metálicos de 8 metros, asegurando una forma arquitectónica diferente y sorprendiendo por su originalidad.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Oscar Niemeyer. Londres. 2003

Pabellón Serpentine Gallery 2004

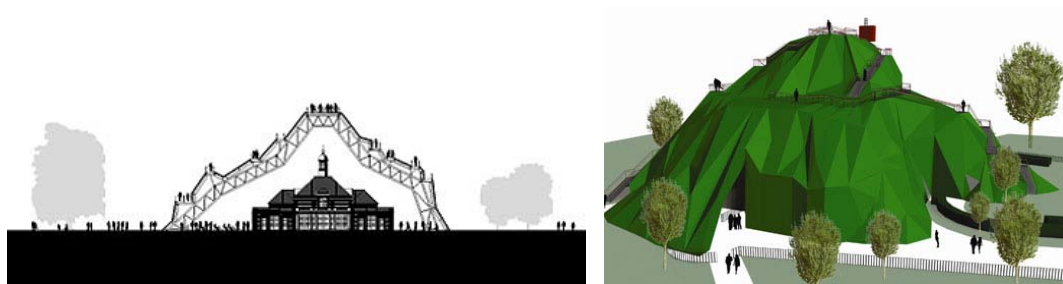
Autor: MVRDV (1993-): Winy Maas (1958-) / Jacob Van Rijs (1965-) / Nathalie de Vries (1965-)

Fecha inauguración / clausura: No se construyó.



El pabellón del año 2004 fue único por 2 excelentes motivos. Primero, el diseño proponía encerrar por completo la propia *Serpentine Gallery* con una

especie de montaña cubierta de césped. El segundo, debe considerarse en una categoría aparte porque este ambicioso proyecto nunca llegó a construirse. La estructura habría cubierto incluso la veleta de la galería, elevándose más de 23 metros y aumentando la superficie del conjunto hasta los 2.475 metros cuadrados. La luz, el aire e incluso los visitantes accederían al complejo "subterráneo" por ranuras. En el interior del pabellón, los arquitectos proyectaron una cafetería-auditorio con capacidad para acoger la programación de la *Serpentine*. En términos teóricos, los arquitectos declararon que los anteriores pabellones se instalaron en el césped frente al edificio de la galería, y se preguntaron qué sucedería si el propio pabellón absorbiera el edificio, creando un matrimonio entre ambos, desafiando al arte y forzando nuevas interpretaciones. El concepto pretendía forjar una relación más fuerte entre pabellón y galería, de modo que no se convirtiera en una estructura separada, sino en una ampliación. Por desgracia, la complejidad del diseño impidió su construcción.



Pabellón *Serpentine Gallery*. MVRDV. Londres. 2004

Pabellón Serpentine Gallery 2005

Autor: Alvaro Siza (1933-) / Eduardo Souto de Moura (1952-)

Fecha inauguración / clausura: 12.07.05 / 16.10.05



Este pabellón temporal de 380 metros cuadrados, fue el quinto de esta clase construido en los jardines de Kensington, frente a la *Serpentine Gallery*. Sus dimensiones eran de 22 x 17 metros y su altura máxima de 5,40 metros. Tenía una estructura de madera libre de columnas y una cubierta de policarbonato semitransparente de 5 milímetros de espesor. Se ensamblaron 427 vigas de madera en un complejo patrón que comienza en una esquina y se irradia hasta terminar en el extremo opuesto. La estructura se iluminaba con 250 lámparas alimentadas con energía solar. El mobiliario del pabellón, diseñado por Siza y Souto de Moura, constaba de 20 mesas, 80 sillas y 3 otomanas, además de 200 sillas plegables destinadas a las conferencias y las proyecciones. Alvaro Siza consideraba este pabellón como un animal de 4 patas apoyado en el terreno, inclinándose hacia el edificio neoclásico de la *Serpentine*. Este animal observa con atención el edificio, se centra en él. Le obliga a definir un espacio. Eduardo Souto de Moura se refirió de una manera menos indirecta a las formas del pabellón, él quería crear algo interesante, no abstracto como otros arquitectos, sino algo relacionado directamente con el entorno, algo con forma, luz, material y textura.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Alvaro Siza y Eduardo Souto de Moura. Londres. 2005

Pabellón Serpentine Gallery 2006

Autor: Rem Koolhaas (1944-) / Cecil Balmond (1943-)

Fecha inauguración / clausura: 13.07.06 / 15.10.06



El pabellón del año 2006 lo firmarían conjuntamente un arquitecto, Rem Koolhaas, y un ingeniero, Cecil Balmond, y ambos describían el proyecto

como un huevo cósmico elevado 5 metros del suelo sobre un núcleo de 18 metros de diámetro de policarbonato traslúcido, que albergaba el itinerario ampliado de manifestaciones artísticas de este año. Este espacio cerrado funcionaba como cafetería y acogió otros eventos culturales como entrevistas organizadas por Rem Koolhaas y el co-director de exposiciones de la *Serpentine*, Hans Ulrich Obrist con importantes políticos, arquitectos, filósofos, escritores, artistas, cineastas y economistas "para exponer las capas ocultas y visibles de Londres". El espacio tenía capacidad para 300 personas, y la anchura de la plataforma, 10 metros, se calculó en relación con el tamaño de la propia *Serpentine*. La cáscara principal del huevo constaba de más de una tonelada de tela de poliéster revestida de PVC, desarrollada especialmente para el proyecto. Ambos autores afirmaron que la búsqueda de la traslucidez y la ligereza física inspiraron el uso innovador de nuevos materiales.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Rem Koolhaas y Cecil Balmond. Londres. 2006

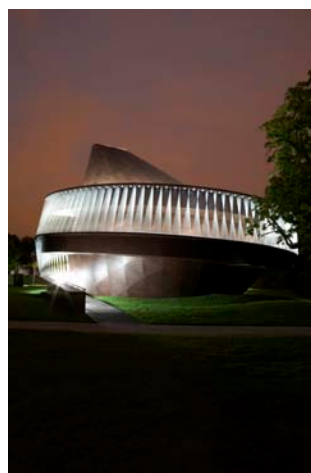
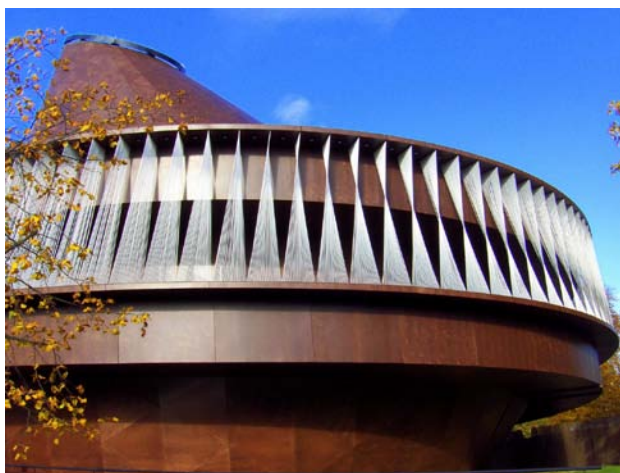
Pabellón Serpentine Gallery 2007

Autor: Olafur Eliasson (1967-) / Kjetil Thorsen (1958-)

Fecha inauguración / clausura: 24.08.07 / 05.11.07



Este pabellón del 2007 estuvo compuesto por una estructura circular de acero muy irregular, tanto en planta como vista desde el exterior, revestida con tableros de madera oscura y una pasarela en voladizo, y además disponía de una rampa exterior de madera que permitía ascender desde el césped hasta un punto elevado del pabellón que ofrecía al visitante vistas de los jardines de Kensington. Por medio de esta rampa curva, el pabellón explora la idea de la circulación vertical dentro de un único espacio. El objetivo era reconsiderar la tradicional estructura del pabellón de un único nivel añadiendo una tercera dimensión: la altura. Este movimiento vertical de los visitantes se complementa con la circulación horizontal por los espacios de exposición de la galería adyacente. La pendiente de la rampa y la forma cónica del propio pabellón imprimen una sensación de movimiento que aumenta debido a la circulación de los visitantes que ascienden o descienden por el edificio. Debido a la asimetría del edificio, éste ofrece un aspecto distinto desde cada ángulo, lo que subraya la impresión de movimiento. La *Serpentine Gallery* llegó a comparar el diseño con una peonza.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007

Pabellón Serpentine Gallery 2008

Autor: Frank Gehry (1929-)

Fecha inauguración / clausura: 20.07.08 / 19.10.08



El pabellón de verano de la *Serpentine* del año 2008 era una estructura de madera que actuaba como una calle urbana, conectando el parque con el edificio permanente de la galería. Unas marquesinas de cristal colgadas en el interior de la estructura proporcionan sombra y protegían a los visitantes de la lluvia. Se buscaba un espacio para actuaciones en directo, con capacidad para 275 espectadores. En este pabellón se produce una interacción entre el exosqueleto de tableros de madera y las numerosas superficies acristaladas de la cubierta, y es capaz de evocar la imagen de tiendas de campaña y de catapultas a partir de la yuxtaposición de elementos aleatorios. Y es ésta la que a su vez evoca los primeros trabajos de Gehry, antes de que recurriera a la sofisticada tecnología informática y a los materiales de revestimiento como el titanio. De hecho, el uso de la madera en este pabellón le hace recordar a Frank Gehry su niñez y sus primeras experiencias con la arquitectura. Inspirado, según la *Serpentine Gallery*, en las catapultas diseñadas por Leonardo da Vinci y en las cabañas de verano de las playas norteamericanas, el proyecta una imagen de ligereza suspendida que no siempre persigue el arquitecto.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Frank Gehry. Londres. 2008

Pabellón Serpentine Gallery 2009

Autor: SANAA (1995-): Kazuyo Sejima (1956-) / Ryue Nishizawa (1966-)

Fecha inauguración / clausura: 12.07.09 / 18.10.09



Este pabellón era, esencialmente, una cubierta continua de aluminio de 26 milímetros de espesor soportada por columnas de acero de 50 milímetros de diámetro dispuestas de manera irregular. Las formas curvas de la cubierta solo pueden ser descritas como totalmente innovadoras e intrínsecamente contemporáneas, como corresponde, bajo nuestro punto de vista, a un pabellón creado para la galería de arte contemporáneo de la *Serpentine*. Bajo esta elegante marquesina se ubicaron un espacio para actos, una cafetería, una zona de música y un espacio de descanso. Pese a la existencia de algunos tabiques acrílicos curvos, el trabajo de SANAA se halla lo más cerca que cabe imaginar de la evanescencia, en todos los sentidos de la palabra, y se relaciona a la perfección con otros trabajos de estos proyectistas que también ponen en cuestión los límites de la percepción e invitan a los visitantes a internarse en una especie de mundo flotante en el que las apariencias pueden cambiar en un leve espacio de tiempo.



Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009

Pabellón Serpentine Gallery 2010

Autor: Jean Nouvel (1945-)

Fecha inauguración / clausura: 10.07.10 / 17.10.10



El pabellón del año 2010 del arquitecto Jean Nouvel para la *Serpentine Gallery* destaca por su muro inclinado de 12 metros de altura, pero, sobre todo, por su tremendo color rojo. *El rojo es el color del verano* -explica el arquitecto-. El rojo es el color complementario del verde de los terrenos de *Kensington Gardens*. El pabellón es audaz y geométrico, aunque también resulta festivo y acogedor con sus aleros replegables y los generosos espacios para sentarse. A diferencia de otros pabellones, Nouvel utilizó materiales más blandos: plástico rojo y grandes superficies textiles. La crítica ha llegado a definir este pabellón como una serie de planos y marquesinas con barras rojas y teatrales a medio camino entre una discoteca de Ibiza y el *agit-pop* constructivista ruso. Mientras que algunos de los antecesores de Nouvel se esforzaron por enmarcar el edificio permanente de la *Serpentine*, el arquitecto casi lo veló, como si quisiera existir en una realidad diferente, si bien su muro se inclina para abrir el paso hacia el camino de entrada. A pesar de el color empleado por Nouvel, él pretende que no perturbe al visitante, sino todo lo contrario, le invita a una experiencia llena de sensaciones que despierten su curiosidad. El arquitecto sobre todo pretendía que el pabellón invitara a entrar al verano y al sol y jugar con ellos.

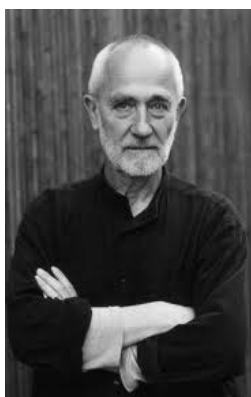


Pabellón *Serpentine Gallery*. Jean Nouvel. Londres. 2010

Pabellón Serpentine Gallery 2011

Autor: Peter Zumthor (1943-)

Fecha inauguración / clausura: 01.07.11 / 16.10.11



En el pabellón del año 2011, el arquitecto Peter Zumthor diseñó un edificio con un jardín en su interior, con la ayuda del diseñador holandés Piet Oudolf. El concepto seguido para su diseño es el *hortus conclusus*: un jardín dentro de un jardín. El visitante entra al pabellón desde el césped y se inicia así la transición a un jardín central, un lugar abstraído del mundo, del ruido y de los olores de la ciudad de Londres. Un espacio interior en el que sentarse, caminar y observar las flores. Con este pabellón, Zumthor ha hecho hincapié en los aspectos sensoriales y espirituales de la experiencia arquitectónica, a partir de la composición precisa y sencilla de los materiales para el manejo de la escala y el efecto de la luz. Él lleva a cabo una refinada selección de los materiales utilizados para crear espacios contemplativos que evocan la dimensión espiritual de nuestro entorno físico, personalizando también el edificio, como objetivo estético de Zumthor. Para el arquitecto, un jardín en un entorno arquitectónico adquiere una dimensión mágica, es un jardín especial que requiere protección y sumo cuidado.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Peter Zumthor. Londres. 2011

Pabellón Serpentine Gallery 2012

Autor: Jacques Herzog (1950-) & Pierre de Meuron (1950-)
Ai Weiwei (1957-)

Fecha inauguración / clausura: 01.06.12 / 14.10.12



El pabellón de este año es todo un homenaje a los anteriores pabellones de la *Serpentine Gallery*. Los visitantes serán conducidos por debajo de la zona ajardinada ubicada enfrente de la galería, cerca de su acceso principal, con la intención de explorar la historia oculta de los pabellones construidos hasta ahora. 11 columnas, que caracterizan a cada pabellón anterior, y una duodécima columna representando la estructura actual, soportarán una plataforma que flotará 1,4 metros por encima de la superficie del suelo. El interior del pabellón será revestido de corcho, un material calificado como sostenible en la construcción y elegido por sus cualidades al ser su textura un eco de la tierra excavada. Con un enfoque arqueológico, los arquitectos, junto al artista chino Ai Weiwei han creado un diseño que va a inspirar a los usuarios, no solo a mirar por debajo de la superficie del parque, sino a realizar un viaje en el tiempo a través de los recuerdos de las estructuras anteriores. Ellos ya trabajaron juntos en el estadio olímpico conocido como Nido de Pájaro, en el cual se inauguraron y se clausuraron los Juegos Olímpicos de Pekín 2008. En la construcción de este último pabellón para la *Serpentine Gallery* se crea una conexión entre las últimas Olimpiadas y las próximas, las cuales se celebrarán en Londres este mismo año 2012.



Pabellón *Serpentine Gallery*. Peter Zumthor. Londres. 2011

La *Serpentine Gallery* tiene la intención de mostrar al visitante, con cada uno de estos pabellones, la extraordinaria riqueza de la arquitectura contemporánea. Estas construcciones pueden ser consideradas como laboratorios, en los que se experimentan con innovadores materiales e interesantes técnicas constructivas, donde a través de un proceso creativo se obtiene estructuras dignas de estudio y exploración.

En el próximo capítulo abordamos ese proceso en el que la creatividad puede ser, en la mayoría de los casos, la protagonista en el diseño arquitectónico, estudiamos también el punto de partida y los referentes que han servido de base a algunos autores, y cómo materializan los conceptos obtenidos para llevar a cabo la construcción del pabellón. Para ello, hemos seleccionado los siguientes pabellones:

Pabellón Serpentine Gallery 2002

Autor: Toyo Ito / Cecil Balmond

Pabellón Serpentine Gallery 2007

Autor: Olafur Eliasson / Kjetil Thorsen

Pabellón Serpentine Gallery 2009

Autor: SANAA: Kazuyo Sejima / Ryue Nishizawa

El criterio de selección adoptado de estas obras viene determinado por la presencia de distintas disciplinas en el proceso creativo del diseño del pabellón, por parte de los autores que los llevaron a cabo.

4. EL PROCESO CREATIVO

4. EL PROCESO CREATIVO

4.1. EL PROCESO CREATIVO DEL DISEÑO DE LOS PABELLONES TEMPORALES DE LA *SERPENTINE GALLERY*

(...) toda creación verdadera solo acontece mientras el artista se halla hasta cierto grado fuera de sí mismo, cuando se olvida de sí mismo, cuando se encuentra en una situación de éxtasis.

Ahora bien, si el artista está fuera de sí mismo mientras produce, ¿donde se encuentra? La contestación es muy simple. Está en su obra (...).³⁴

Los comisarios de la Serpentine Gallery siempre tuvieron en cuenta que el arquitecto que se hiciera cargo del diseño del pabellón debía de tener un lenguaje arquitectónico particular, capaz de transmitirlo, materializarlo y convertir el pabellón en una síntesis de ese mismo lenguaje. Se pretende crear una obra completamente original, sin ningún tipo de referencia a obras anteriores propias, tras un debido proceso creativo, en el cual la creatividad, como acción de ese proceso, estuviera siempre presente en el producto creativo resultante.

Pero no siempre el resultado es el esperado, a veces el producto creativo del proceso es una adaptación personal de otras soluciones existentes en su dilatada carrera: en algunas ocasiones aportando algo nuevo a ésta, en otras creando copias de obras suyas anteriores. En el caso de las adaptaciones, la creatividad, evidentemente, está cuestionada. Pero a pesar de todo, sean obras originales, meras adaptaciones o copias, el proceso creativo del diseño del proyecto se puede enriquecer cuando son varias las disciplinas que interfieren en él.

En los tres pabellones estudiados a continuación podremos apreciar lo antes expuesto: arquitectos cuya obra es toda una adaptación de otros proyectos

³⁴ ZWEIG, Stefan. *El misterio de la creación artística*. Acantilado. Barcelona, 2006, p. 12.

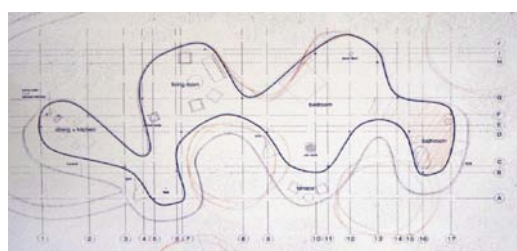
suyos, pero aportando algo nuevo, como es el pabellón del año 2002, de Toyo Ito, el cual recurrió a la experiencia del ingeniero Cecil Balmond para la aplicación de un algoritmo matemático en el proceso de diseño e impedir así la intervención del azar. Autores cuya obra es completamente original, con apenas referencia a trabajos anteriores, como el pabellón del 2007, del artista conceptual Olafur Eliasson y el arquitecto Kjetil Thorsen, que decidieron aunar fuerzas y experiencias personales para crear una obra tan singular e interesante como lo fue su construcción.

Y también los hay quienes copian una obra suya anterior, tal y como se puede apreciar en el pabellón del año 2009, firmado por SANAA, si lo comparamos con obras anteriores. En este caso, Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa, los integrantes de este dúo, son arquitectos, y uno de ellos es licenciado en Bellas Artes, lo que hace que las aportaciones al proceso creativo puedan llegar a ser interesantes para nuestra investigación.

El resto de los pabellones no estudiados son diseño originales, apenas reciben influencias de obras anteriores del autor, como tampoco se producen conexiones entre distintas disciplinas en su proceso creativo, a excepción de los pabellones de Daniel Libeskind, Alvaro Siza y Souto de Moura, y Rem Koolhaas, en los cuales participó el ingeniero Cecil Balmond.



2001 / 2002. Toyo Ito



2005 / 2009. SANAA

4.1.1. PABELLON *SERPENTINE GALLERY* 2002

a) LOS AUTORES



Toyo Ito
Seul, Corea del Sur. 1941

Arquitecto perteneciente a la generación de arquitectos clasificados dentro de la nueva ola japonesa, como Tadao Ando (1941-) o Arata Isozaki (1931-). Su arquitectura ha estado siempre al servicio de la tecnología punta: es, ante todo, una arquitectura de expresión orgánica como protesta contra la arquitectura moderna. En muchas de sus obras deja muestras de su interés por las culturas primitivas, visible en el modo en el que resuelve determinados aspectos climáticos, como el tema del viento, muy frecuente en su arquitectura.



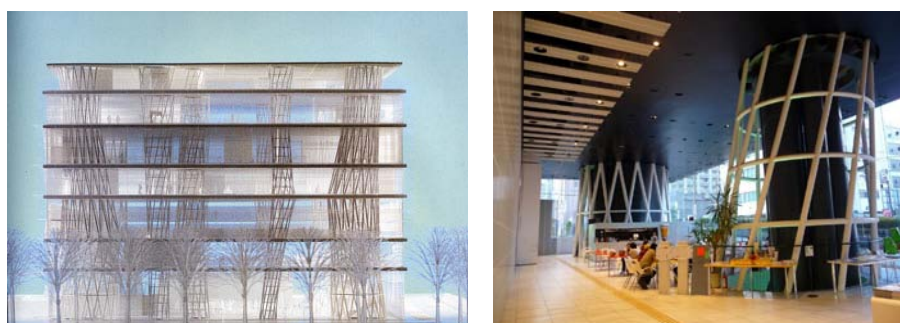
Cecil Balmond
Sri Lanka. 1943

Uno de los ingenieros estructurales más reconocidos del mundo, diseñador, catedrático en la universidad de Pensilvania y vicepresidente de la ingeniería Ove Arup. Su nombre está unido a grandes exponentes de la arquitectura contemporánea por su colaboración en los proyectos más relevantes de Rem Koolhaas, Daniel Libeskind, Toyo Ito o Alvaro Siza, entre otros, en un nuevo entendimiento entre ingenieros y arquitectos.

b) EL PROCESO CREATIVO DEL DISEÑO DEL PROYECTO

CONCEPTOS PREVIOS Y REFERENCIAS

La concepción de este proyecto del pabellón de la *Serpentine Gallery* deriva de los profundos cambios conceptuales por los cuales estaba atravesando la arquitectura de Toyo Ito a raíz de la construcción de uno de sus hitos arquitectónicos más relevantes: la mediateca de Sendai. Un proyecto que, debido a su complejidad estructural, sufrió muchas modificaciones durante su desarrollo y construcción, y rompió drásticamente la imagen inicial de ligereza e inmaterialidad que tanto buscaba para este edificio. Y es esa búsqueda de ambos conceptos una de las características más importantes de la trayectoria arquitectónica de Toyo Ito, suponiendo un punto de partida hacia su nueva arquitectura.



Mediateca. Toyo Ito, Sendai, Tokio. 2001

La nueva arquitectura de Toyo Ito parte del abandono de los principios del Movimiento Moderno e inicia la búsqueda de una nueva libertad formal controlada ésta con nuevas formas geométricas: más dinámicas, más abiertas, más efímeras, a la vez que se integran los distintos componentes de la arquitectura. En palabras del propio Toyo Ito:

Creo que he asumido lo que sería la norma de la arquitectura moderna durante mucho tiempo. Me limité a la estética del “menos es más”, de modo que siempre eliminaba lo excesivo en mi arquitectura. Pero la arquitectura realmente intensa y que todo el mundo puede disfrutar no se basa en tales

*preceptos. Entonces empecé a pensar sobre la lógica en un mundo más amplio.*³⁵

De esta forma, plantea la desaparición de la forma con una arquitectura temporal y fugaz anteponiéndose así a una arquitectura monumental y sedentaria, para hacer frente a la arquitectura contemporánea excesiva, en la que prima lo físico y material. En esta nueva etapa de su nueva arquitectura, cobra especial importancia el proceso de diseño, el cual obliga a repensar y hacer evolucionar la idea original del proyecto a través de numerosas experiencias y condicionantes.

*El proyecto busca siempre potenciar una imagen. Es un proceso lineal. Ahora intento conscientemente, mientras avanzo en el diseño, cambiar esa primera imagen. Yo llamo a este proceso “diseño no-lineal” (...). A todo esto tengo que añadir la colaboración con los ingenieros estructurales.*³⁶

Y es aquí, bajo estas circunstancias, cuando aparece la figura del ingeniero Cecil Balmond y sus investigaciones sobre el empleo de algoritmos matemáticos como sistemas de definición de la forma. Surge así una colaboración entre ambos, ingeniero y arquitecto, la cual es determinante para el proyecto del pabellón de la *Serpentine Gallery*, ya que convergen las investigaciones del ingeniero con los intereses del arquitecto.

Los planteamientos de partida del pabellón de la *Serpentine Gallery* encuentran su referencia más clara en el pabellón de Brujas, una construcción temporal que construyó Toyo Ito, meses antes de la construcción del pabellón que nos ocupa, como motivo de la concesión de capital cultural a la ciudad de Brujas en el año 2002.

³⁵ TAKI, Koji. *Una conversación con Toyo Ito. Otoño 2004*. El Croquis, nº 123. El Croquis editorial. Madrid, 2005, p. 8.

³⁶ TAKI, Koji. *Una conversación con Toyo Ito. Otoño 2004*. El Croquis, nº 123. El Croquis editorial. Madrid, 2005, p. 12.

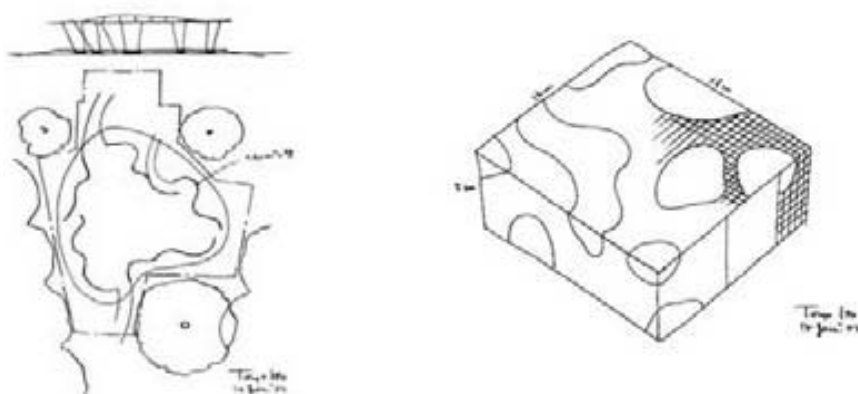


Pabellón. Toyo Ito. Brujas, Bélgica. 2002

En este pabellón, definido por una sugerente piel estructural de aluminio plegado que forma núcleos de celdillas hexagonales, se manifiesta una de las nuevas preocupaciones del arquitecto: la integración de los distintos componentes del edificio -estructura, cerramiento y forma.

*En este pabellón, la frontera entre la estructura y el resto de elementos se difumina. No se sabe qué es la estructura y cuáles son sus componentes. Esta estructura de aluminio se recubre con un cristal, de manera que, en particular por la noche, parece que estuviera flotando.*³⁷

Siguiendo esta línea, Toyo Ito croquiza las primeras ideas del pabellón de la *Serpentine Gallery*.



Croquis iniciales de Toyo Ito. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

En la primera imagen se refleja una cubierta plana que parece flotar en el aire, sin apoyos aparentes o ligeros muros de vidrio que permiten las vistas al espacio exterior y la conexión con el espacio interior. La segunda imagen es

³⁷ ITO, Toyo. *Arquitectura en el bosque de los medios*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia, 2004, p. 27.

una caja recubierta por una sola piel, que es cerramiento y cubierta la vez. No hay pilares, no hay muros interiores. En estas imágenes se indican los primeros planteamientos del futuro pabellón, planteamientos consecuencia de la libertad que deriva del carácter efímero que pretende presentar el edificio.

*Hay algo muy atractivo en la idea de existir temporalmente durante sólo tres meses. Mientras que la idea de que los edificios que diseño puedan permanecer durante cientos de años me resulta de alguna manera pesada, la noción de un proyecto temporal resulta liberadora en muchos aspectos. No se necesita ser tan estricto sobre la función del edificio o preocuparse sobre cómo envejecerá. Y, me parece, puede ofrecer la expresión más clara de los conceptos que habitualmente imagino.*³⁸

Los objetivos que plantea Toyo Ito son los siguientes: difuminar la frontera entre el espacio interior y exterior para una mejor conexión entre ellos, alejarse de la tradición constructiva jerárquica y liberar completamente el espacio interior de elementos arquitectónicos utilizando para ello la idea de piel estructural, la cual integra estructura, espacio y acabados, permitiendo así que todo el edificio se apoye sobre una estructura de fachada. Todo ello teniendo en cuenta una mayor libertad formal y geométrica, no subordinada a un sistema de malla rígida, y sin olvidar la búsqueda de los conceptos de inmaterial y efímero de sus primeras obras, pero planteados con un nuevo enfoque como consecuencia de su experiencia acumulada.



Vista exterior del pabellón terminado. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

³⁸ ITO, Toyo, BALMOND, Cecil. *Serpentine Gallery 2002: Toyo Ito with Arup*. Telescoweb. Workshop for Architecture and Urbanism. Japón, 2002, p. 9.



Vistas interiores. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

MATERIALIZACION DE LOS CONCEPTOS

Tras los planteamiento anteriores surge una cuestión: ¿Cómo se genera un edificio que cumpla los anteriores objetivos planteados?

Toyo Ito, con la colaboración del ingeniero Cecil Balmond, intentará construir una caja, con un espacio interior libre, que transmita una sensación de ligereza y que se asemeje a una losa flotante ingravida. Por lo tanto, quiere evitar la conexión de la cubierta con el suelo sin recurrir al clásico sistema estructural del apoyo por soportes verticales. Quiere romper esa imagen tradicional de la caja.

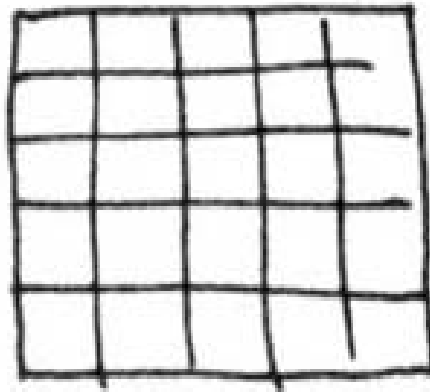
La ruptura con la tradición conlleva una transformación, una transformación en el sistema estructural. En esta ocasión el ingeniero colaborador plantea:

*Querer que una losa flote significa una pérdida de la conexión con el suelo, hacer que no haya ninguna línea que vaya directamente hacia abajo, amplificando la gravedad, evitar lo masivo y lo robusto, que reclaman una eficiencia asumida. En su lugar puede existir una línea vagabunda, una especie de sendero soñado, ¿qué ocurre si cambiamos la lógica y la carga sube?*³⁹

Cecil Balmond le propone a Toyo Ito una estructura continua a modo de piel, la cual se extienda por cubierta y paredes, otorgándole una gran libertad compositiva al integrar cubierta y cerramiento. Esta piel estructural se basa en

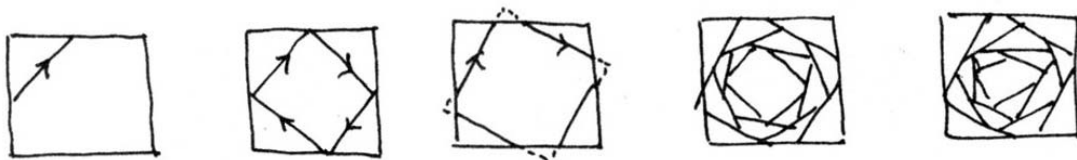
³⁹ ITO, Toyo, BALMOND, Cecil. *Serpentine Gallery 2002: Toyo Ito with Arup*. Telescoweb. Workshop for Architecture and Urbanism. Japón, 2002, p. 27.

un entramado de líneas estructurales que se cruzan entre sí de forma aleatoria, similar a una malla. Ambos empiezan a trabajar en el proyecto dibujando líneas al azar en un cuadrado para definir la estructura. Pero este trazado azaroso de líneas no convence al ingeniero ya que para él las líneas dibujadas de manera instintiva no generan nuevos espacios, sino espacios convencionales, por lo tanto propone un orden interno que defina la malla y le otorgue un cierto rigor geométrico. Comienza así la aventura de aplicar un orden matemático para concebir un orden estructural.



Croquis planteamiento estructural inicial. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

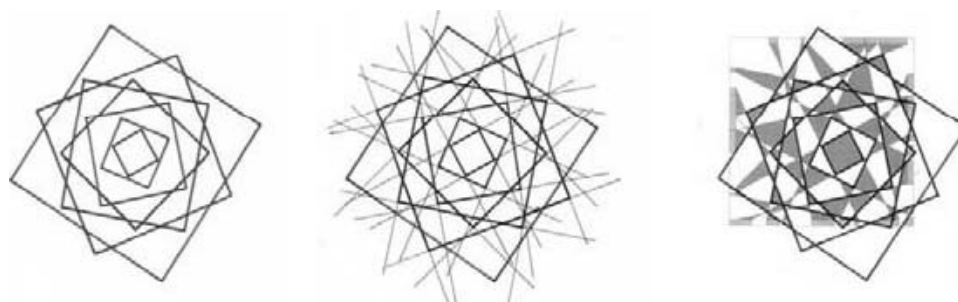
Balmond recurre a un algoritmo, es decir, a un conjunto preescrito de instrucciones bien definidas para el planteamiento geométrico y conceptual de la estructura. Este planteamiento consiste en una serie de cuadrados que reducen su tamaño a medida que giran, conservando su centro, y definiendo así un movimiento en espiral de cuadrados.



Croquis planteamientos estructurales. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

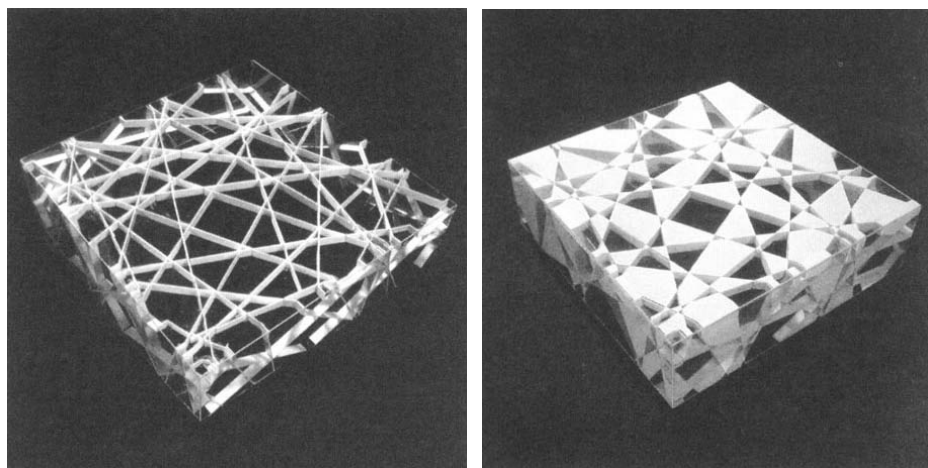
Las líneas que definen la malla surgen de prolongar los lados de los sucesivos cuadrados, extendiéndolos sobre el plano horizontal de la cubierta y los planos verticales de los paramentos. A continuación el cuadrado inicial se desplaza descentrándose y gira con respecto a la planta del pabellón. Esto le otorga a la

mallas, que no tienen un orden fácilmente perceptible, una complejidad importante.



Generación de la malla estructural a través del movimiento en espiral de un cuadrado que cambia de tamaño. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

Existe una estructura formal y un orden en la generación de la estructura, pero no resulta en absoluto evidente. Y es que, a medida que las líneas se entrecruzan y la malla crece, ésta se vuelve más compleja y ya no es posible determinar qué línea fue la primera o cuál es la generatriz de todo el conjunto. El origen del entramado no es reconocible, pero guarda ese dinamismo geométrico. Y es este dinamismo de la geometría y la estructura lo que le aporta interés al proyecto.



Maquetas de la malla estructural para el proyecto. Pabellón *Serpentine Gallery*. Toyo Ito. Londres. 2002

En una conversación con Toyo Ito, Balmond defiende así el empleo de algoritmos en la búsqueda de las líneas azarosas e intuitivas:

Hay algo en las estructuras, en lo más profundo de las estructuras, que la mente humana detecta, y si tienes un algoritmo que parte de un motivo sencillo

y empieza a moverse, rápidamente te encuentras con lo complejo, con una condición híbrida, una yuxtaposición; entras en un camino extraño e impredecible.(...). Si intentas ser sorprendente basándote en la intuición, no resulta tan sorprendente como si la respuesta deriva de un algoritmo. ⁴⁰

Se consigue así el objetivo de romper la estructura clásica de la caja. La continuidad de la malla estructural de la cubierta a las fachadas hace que las vigas se conviertan en pilares, definiendo una única piel estructural que resuelve todo el conjunto. Esto provoca la no-existencia de vigas o pilares, de muros y cubierta, tal y como se conocen en un sentido convencional.

Resueltos todos los objetivos, se lleva a cabo el proceso de montaje el cual muestra claramente el origen algorítmico de la definición geométrica de la estructura, origen que resultará difícilmente perceptible una vez construido el edificio. Ejecutado el pabellón, Toyo Ito escribió:

Una curiosa pieza artística que es claramente arquitectura y, al mismo tiempo, no arquitectura. Aunque ofrece las funciones mínimas imprescindibles en cuanto a espacio para el público, carece de soportes, de ventanas, de puertas...Es decir, carece de los elementos arquitectónicos habituales. ¿Es acaso este cubo el indicio de una futura visión de la arquitectura?. La pregunta invita a reflexionar acerca de lo que está por venir. ⁴¹

Finalmente es importante señalar lo importante que fue la colaboración del ingeniero Cecil Balmond con su investigación sobre el empleo de complejos algorítmicos y series numéricas no lineales en el planteamiento geométrico y conceptual de la estructura del pabellón. Tal fue la implicación del ingeniero en el proyecto, que se decidió que fuera considerado como co-autor. Después de este edificio, Cecil Balmond y Toyo Ito han colaborado en otros proyectos, como la ópera de Taichung en Taiwán o el concurso del Vestbanen en Oslo en el año 2002, que finalmente ganó Rem Koolhaas.

⁴⁰ BALMOND, Cecil. *Conversation: Cecil Balmond and Toyo Ito*. Architecture and Urbanism, nº 5. Londres, 2004, p. 50.

⁴¹ ITO, Toyo, BALMOND, Cecil. *Serpentine Gallery 2002: Toyo Ito with Arup*. Telescoweb. Workshop for Architecture and Urbanism. Japón, 2002, p. 9.

c) DOCUMENTACION GRAFICA



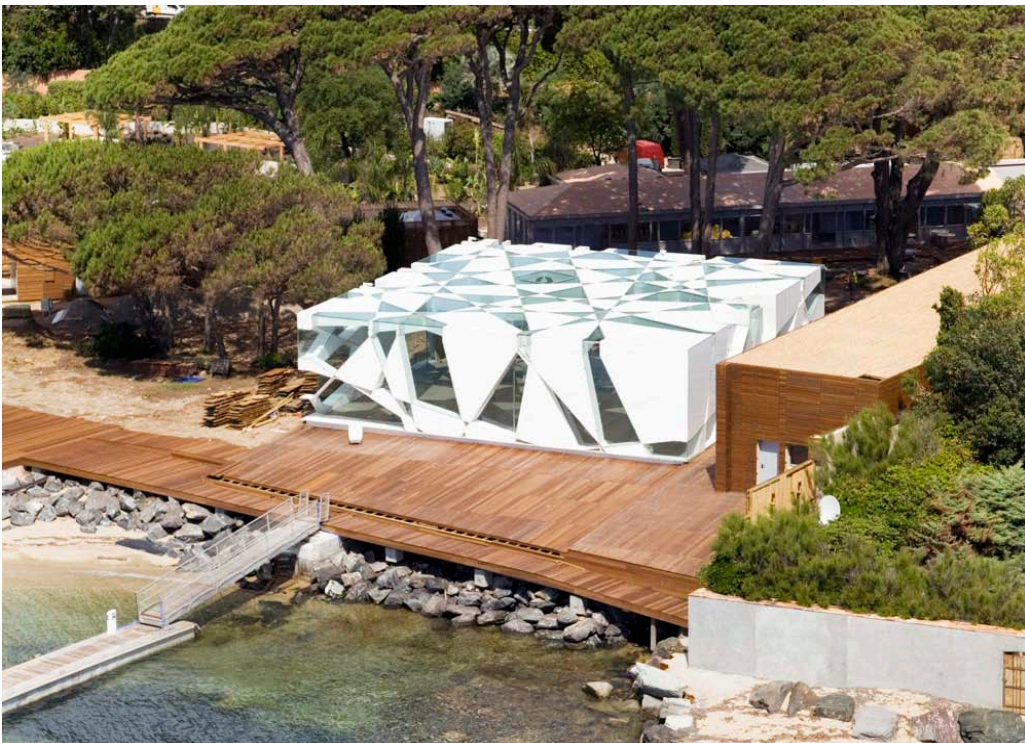
Vista de la fachada de acceso al interior
Pabellón *Serpentine Gallery* .Toyo Ito. Londres. 2002



Vista interior del pabellón
Pabellón *Serpentine Gallery* .Toyo Ito. Londres. 2002



Ubicación del pabellón, durante su exposición, enfrente del acceso principal de la galería
Pabellón *Serpentine Gallery* .Toyo Ito. Londres. 2002



Ubicación actual del pabellón de Toyo Ito en la central eléctrica de Battersea, Londres
Pabellón *Serpentine Gallery* .Toyo Ito. Londres. 2002

4.1.2. PABELLON *SERPENTINE GALLERY* 2007

a) LOS AUTORES



Olafur Eliasson
Copenhage, Dinamarca. 1967

Artista danés-islandés con sede en Berlín. Representó a Dinamarca en la Bienal de Venecia en el año 2003, y ha expuesto en varios museos y galerías de arte internacionales, incluyendo el Centro de Arte Reina Sofía de Madrid en el año 2003 y en la Tate Modern de Londres en el 2003. Su obra explora la relación entre naturaleza y tecnología, permitiendo que en ocasiones elementos como la temperatura, el olor o el aire se conviertan en parte de la escultura.



Kjetil Thorsen
Karmoyl, Noruega. 1958

Arquitecto noruego co-fundador de la firma arquitectónica noruega Snohetta junto a Craig Dykers, en 1989. Defensor de una arquitectura que no debe limitarse a simples reglas de orden, en cambio debe ser capaz de acoplarse a la mente humana e interactuar con otras disciplinas. Snohetta ha ganado varios premios y a ellos se le deben proyectos como la nueva biblioteca de Alejandría, inaugurada en el año 2002, o la Opera Nacional de Noruega en Oslo del año 2007, entre otros.

b) EL PROCESO CREATIVO DEL DISEÑO DEL PROYECTO

CONCEPTOS PREVIOS Y REFERENCIAS

El hecho de que la comisión de la *Serpentine Gallery* otorgara al artista danés-islandés Olafur Eliason y al arquitecto noruego Kjetil Thorsen del equipo de arquitectos *Snohetta* la oportunidad de construir el pabellón del año 2007 representó toda una singularidad en la historia de este experimento en el que se embarcó la galería de arte hacía 8 años. Era la 1ª vez que se solicitaba a un artista el diseño del pabellón, pero no lo hizo solo, sino con un joven arquitecto, prácticamente novel, el cual no pertenecía al gremio de los arquitectos estrella que habían construido con anterioridad los otros pabellones, tales como Zaha Hadid o Toyo Ito, entre otros. Eliasson y Thorsen diseñaron el pabellón siguiendo la estela dejada por el arquitecto Rem Koolhaas en cuanto a no atribuir funciones distintas al artista y al arquitecto.

Olafur Eliasson, con este proyecto, alcanza en su trayectoria un grado sin precedentes, ya que le permitirá apropiarse de un lenguaje arquitectónico para poder erigir su obra. Pero no es la primera vez que entra en contacto con la arquitectura, en muchas ocasiones se ha sentido atraído por ella, sobre todo en lo que respecta a la cuestión de la escala. El artista es partidario de ejecutar sus instalaciones artísticas con dimensiones casi arquitectónicas, ajustando a menudo la escala de su obra a la de los edificios. Sin embargo, en lugar de añadir un simple objeto escultórico decorativo, siempre busca transformar por completo la apariencia del edificio. Sus obras de arte pueden llegar a ser totalmente inseparables de la construcción, ya que toman prestado el cuerpo arquitectónico para materializarse, tal y como se pudo apreciar en *The Mediated Motion*, en Kunsthaus Bregenz, Austria, en el año 2001 con la colaboración del arquitecto paisajista Günther Vogt (1957-) o en *The Weather Project*, en la Tate Modern, a mediados de 2003, donde el autor representó un cielo en la sala de turbinas de la galería, utilizando humidificadores para crear una fina niebla en el aire a través de una mezcla de azúcar y agua, así como

un disco semicircular formado por lámparas monocromáticas que irradiaban luz amarilla de frecuencia única.



The Weather Project. Olafur Eliasson Tate Modern Museum, Londres. 2003

El pabellón de la *Serpentine Gallery* representó un momento muy significativo en la obra de Olafur Eliasson ya que, por primera vez, la conexión disciplinaria y material entre el arte y la arquitectura se hace visible. Evidentemente un logro también atribuible al co-autor de la obra, el arquitecto Kjetil Thorsen, ya que los dos intentaron que no hubiera ninguna línea divisoria entre el arte y la arquitectura, por lo tanto consideraron el pabellón como un solo objeto, una única entidad. Eliasson ya colaboró en el diseño de un pabellón, lo hizo en el contexto de la Bienal de Venecia del año 2005 junto al aclamado arquitecto londinense David Adjaye (1966-). La obra, bautizada con el nombre *Your black horizon Art Pavilion* consiste en una instalación de luz con un pabellón alrededor de la misma, dos obras totalmente interconectadas manteniendo una distancia respetuosa, una relativa autonomía que responde claramente a un diálogo. Dependiendo de si se está dentro o fuera de la obra, se podrá apreciar el pabellón o la instalación de luz, pero nunca las dos obras a la vez.



Your black horizon Art Pavilion. Olafur Eliasson y David Adjaye. Venecia. 2005

Con el pabellón de la *Serpentine Gallery* ocurre todo lo contrario, Eliason diseña un edificio totalmente independiente el cual se manifiesta como obra de arte, tanto en su interior como en su exterior, una condición que corresponde a lo que el arquitecto Robert Venturi⁴² llamó el principio de 'both-and' (ambos-y...) frente a 'either-or' (lo uno o lo...):

*Prefiero el 'ambos-y' a 'lo uno o lo', blanco y negro, y en ocasiones gris, a blanco y negro. Una arquitectura válida evoca muchos niveles de significado y combinaciones de enfoque, su espacio y sus elementos se hacen legibles y explotables en varias maneras a la vez.*⁴³

El tándem Eliasson / Thorsen conciben el pabellón como una instalación artística a escala de un edificio, con una serie de relaciones interconectadas que recuerdan a unas cajas chinas, y es aquí donde los dos artistas encuentran una de sus referencias para el diseño de la obra. El pabellón se relaciona con el edificio de la *Serpentine Gallery*, el cual se relaciona con los jardines de *Kensington* y con el vecindario de *Hyde Park*, que se relaciona a su vez con la ciudad de Londres, y así sucesivamente. Cada elemento de esta secuencia se refiere a una forma de distanciamiento del original: el pabellón se refiere a sus precedentes diseñados solo por arquitectos, el edificio de la galería se refiere al antiguo edificio destinado a casa de té ubicado en un lugar con resonancias históricas, ya que se emplaza sobre el mismo lugar en el que se levantó la Gran Exposición de 1851, la madre de todas las exposiciones, y el *Crystal Palace*, un edificio que revolucionó el mundo de la arquitectura a pesar de ser diseñado por Joseph Paxton, un arquitecto e ingeniero autodidacta que anteriormente había diseñado invernaderos.

⁴² Arquitecto estadounidense (1925-). Uno de los más influyente en la arquitectura del siglo XX. Publicó un manifiesto en 1966, *Complejidad y contradicción en la arquitectura*, uno de los escritos más importantes en arquitectura desde la publicación en 1923 de *Vers une architecture*, por Le Corbusier. En 1991 obtuvo el premio Pritzker, el galardón internacional más importante en arquitectura.

⁴³ VENTURI, Robert. *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1992, p. 179.

Para Eliasson es obvio lo importante que es la presencia del contexto en la arquitectura, pues, bajo su punto de vista, siempre están confrontados. El artista se nutre de esas interacciones de referencia y relaciones de contenido para abordar la naturaleza física e histórica del contexto. Un edificio siempre permanece en un lugar específico, del cual no puede escapar, a diferencia de las obras de arte que se ubican en los museos, considerados estos como espacios desterritorializados no específicos. Así lo explicó el autor:

*Un edificio, diseñado por un artista en un contexto artístico, siempre es contextualizado en un contexto arquitectónico. Es inevitable. Siempre estará referenciado a la historia de la arquitectura con edificios, tipologías y todo tipo de paradigmas arquitectónicos.*⁴⁴

Eliasson y Thorsen son conscientes de esto, y deciden hacer uso de esas referencias. Por lo tanto el pabellón se convierte en un discurso de arquitectura procesando algunos de los más cruciales arquetipos arquitectónicos, en particular uno de ellos: la rampa en espiral, el más claro protagonista del pabellón.

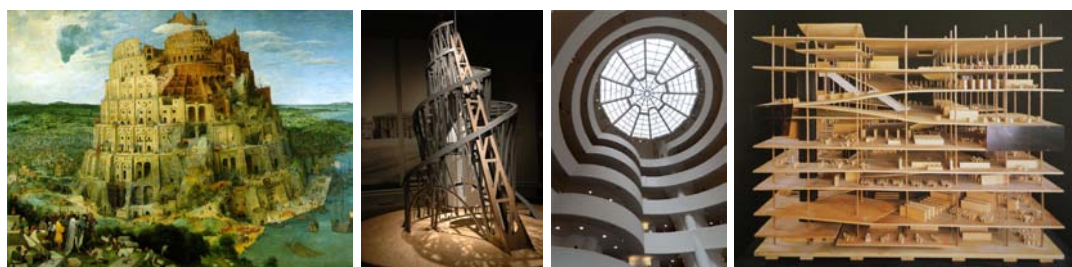


La rampa en espiral. Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007

A lo largo de la historia, la rampa se ha usado como una metáfora sobre la evolución y el tiempo, y en el Modernismo era considerada como progreso. Esto se puede apreciar tanto en la Torre de Babel como en la Torre del pintor y escultor Vladimir Tatlin (1885-1953) en su Monumento a la Tercera

⁴⁴ ELIASSON, Olafur. *Serpentine Gallery Pavilion 2007*. Olafur Eliasson and Kjetil Thorsen. Lars Müller Publishers. London, 2007, p.73.

Internacional, así como en el Museo Salomon R. Guggenheim de Frank Lloyd Wright (1867-1959). Todas estas obras tuvieron que hacer frente a la paradoja de que a pesar de que la rampa está basada en una forma infinitamente geométrica, ellos tuvieron que colocarla en un punto concreto del edificio y convertirla en finita. Todos ellos trataron esta circunstancia de diferentes formas: Babel jamás terminó su construcción, la Torre de Tatlin nunca inició su construcción, y Wright, en el museo, simplemente puso fin a la rampa en forma de galería de grandes dimensiones. En particular, el edificio del arquitecto norteamericano contiene una gran cantidad de significados, pero sobre todo reina uno por encima de todos, dispuso la rampa con la intención de evocar la evolución. Esta forma geométrica reinó en la arquitectura durante décadas como el prototipo de cliché de continuidad, incluso ha sido imitada varias veces. Solo consiguió superarse con el legendario diseño de la rampa de la Biblioteca de Jussieu, en París, obra de OMA / Rem Koolhaas en el año 1992. Esta propuesta sin construir trató de superar la línea temporal de la espiral en un paisaje plegado con espirales que suben y bajan como continuas superficies hasta completar un itinerario de 1.5 kilómetros de longitud.



La rampa en espiral a lo largo de la historia de la arquitectura

Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen también estudiaron el impacto que supuso la rampa en la historia de la arquitectura a través de una de las viviendas más influyentes del siglo XX, la *Villa Savoye*⁴⁵ de Le Corbusier (1887-1965), en Poissy, Francia, 1929. Este maestro facilitó un movimiento fluido a través del

⁴⁵ Construida en 1929 y considerada como el paradigma de la arquitectura internacional y de la aplicación de los cinco puntos para una nueva arquitectura, desarrollados por el propio Le Corbusier. Esos cinco puntos son: 1. Edificio sobre *pilotis* en planta baja, 2. Cubierta plana ajardinada, 3. Espacio interior libre, 4. Fachada libre de elementos estructurales, 5. Grandes ventanas alargadas para una mejor iluminación.

edificio mediante el llamado *promenade architecturale*.⁴⁶ Reemplazó las escaleras con una rampa central, la cual conectaba, con un simple movimiento, la planta baja con la planta primera y la cubierta. Para resolver el problema del final de la rampa, la dirigió a una pared en la cual practicó un hueco, a modo de ventana con vistas a los alrededores del lugar, como si de una pintura se tratara. Por lo tanto, el movimiento finito de la rampa, el cual se detiene al desembarcar ésta en la planta de la cubierta, continua a través de la mirada hacia la naturaleza o al universo.



La vila Savoye. Le Corbusier. Poissy, Francia. 1929

Además de la rampa, como una de la referencias para llevar a cabo el diseño del pabellón, los autores también admitieron sentirse influenciados por el arquitecto y diseñador Frederick Kiesler⁴⁷ (1890-1965) y el también arquitecto Cedric Price⁴⁸ (1934-2003). A través de ellos dejaron a un lado los esquemas tradicionales de composición y consideraron el espacio interior como un espacio flexible, capaz de producir un efecto flotante y provocar un mayor grado de flexibilidad, algo muy característico en este pabellón.

⁴⁶ El concepto *Promenade Architecturale* hace referencia al paseo arquitectónico a través del cual se controla la circulación interior y exterior del edificio. Uno de los edificios emblemáticos que mejor ejemplifica esta idea es la Villa Savoye del arquitecto Le Corbusier.

⁴⁷ Arquitecto, escenógrafo, pintor y escultor estadounidense de origen austriaco. Formó parte del grupo G (*Gestaltung*) vinculado a la estética del movimiento *De Stijl*. Su arquitectura se caracterizó por la libre organización espacial, al margen de los esquemas tradicionales de composición.

⁴⁸ Arquitecto, profesor y escritor de Arquitectura. Su teoría sobre el espacio flexible y la utilización general de éste, influenciaron a arquitectos como Renzo Piano y Richard Rogers para proyectar el Centro Georges Pompidou. Desarrolló la idea de usar la arquitectura y la educación para dirigir el desarrollo económico.

MATERIALIZACION DE LOS CONCEPTOS

Tras los planteamientos anteriores y estudiadas todas las referencias de apoyo, Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen comienzan el proceso para materializar los conceptos obtenidos y reflejarlos mediante la construcción de uno de los pabellones más interesantes y a la vez menos trascendentes, según la opinión de la galería, que se haya erigido en los jardines de la *Serpentine Gallery*.

Construyeron un pabellón combinando dos conceptos muy importantes en la materia que nos ocupa: solidez y ligereza. Fue un edificio sólido, pesado, así se manifestó con esa estructura de acero revestida con paneles de madera contrachapada, y fue también ligero, tal y como nos lo transmitió la pasarela en voladizo y esa rampa en espiral que realizaba dos giros completos alrededor del edificio en sentido ascendente, invitándonos a la elevación. Esta rampa, con forma básicamente circular, fue el elemento más importante del pabellón, ella giraba en torno al edificio y todo giraba en torno a ella. Eliasson y Thorsen lo describieron así:

Por medio de esta rampa curva, el pabellón de este año explora la idea de la circulación vertical dentro de un único espacio. El objetivo es reconsiderar la tradicional estructura del pabellón de un único nivel añadiendo una tercera dimensión: la altura. Este movimiento vertical de los visitantes se complementa con la circulación horizontal por los espacios de exposición de la galería adyacente. La razón de ser de la forma espiral no es tanto la forma en sí como el modo en el que la gente se desplaza dentro del espacio.⁴⁹

Eliasson y Thorsen repitieron el gesto que llevó a cabo el maestro Le Corbusier en la Villa Savoye con respecto a la ubicación de la rampa y el paseo arquitectónico. Ellos redireccionaron su rampa permitiendo al usuario ascender por ella mientras controlaba el edificio y a la vez se paseaba, obligándole a detenerse en una especie de balcón que perfora el techo inclinado, para que

⁴⁹ ELIASSON, Olafur. *Serpentine Gallery Pavilion 2007. Olafur Eliasson and Kjetil Thorsen*. Lars Müller Publishers. London, 2007, p. 70.

podiera contemplar el espacio interior del edificio. De esta manera el movimiento de la rampa no finaliza cuando alcanza el último nivel, el cual permite que el usuario se relacione con el entorno a través de las vistas panorámicas a los jardines, sino que se remonta a un momento anterior de su evolución, que es el espacio configurado en el interior del pabellón. Un espacio único en forma de cúpula que es concebido como una sección ampliada de la rampa, como ya hizo el arquitecto Frank Lloyd Wright con su rampa al finalizar en el último nivel del Museo Guggenheim de Nueva York.



Conexión con el espacio interior en el tramo final de la rampa
Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007

Este espacio, definido por un patrón geométrico y creado para actuaciones y audiciones, parece converger en los oradores en un movimiento similar a la elevación en espiral de la rampa exterior. Destaca la presencia de un pequeño óculo superior y un amplio ventanal que aportan luz natural, y anuncian las actividades nocturnas al brillar el edificio desde el interior, permitiendo a los visitantes percatarse de que algo sucede.

Por lo tanto nos encontramos ante un pabellón que actúa como si fuera un instrumento de observación con la capacidad de jugar con nuestra percepción del espacio, el tiempo y el movimiento. Cuanto más cerca estamos del borde del edificio, más aumenta la sensación de movimiento. En cambio, a medida que nos aproximamos al centro, más quietud se nos transmite. La rampa

implica ese movimiento. En otro tipo de espacio, una plaza, la gente tiende a sentarse en los extremos de la misma, y en el centro tienden a zigzaguear.

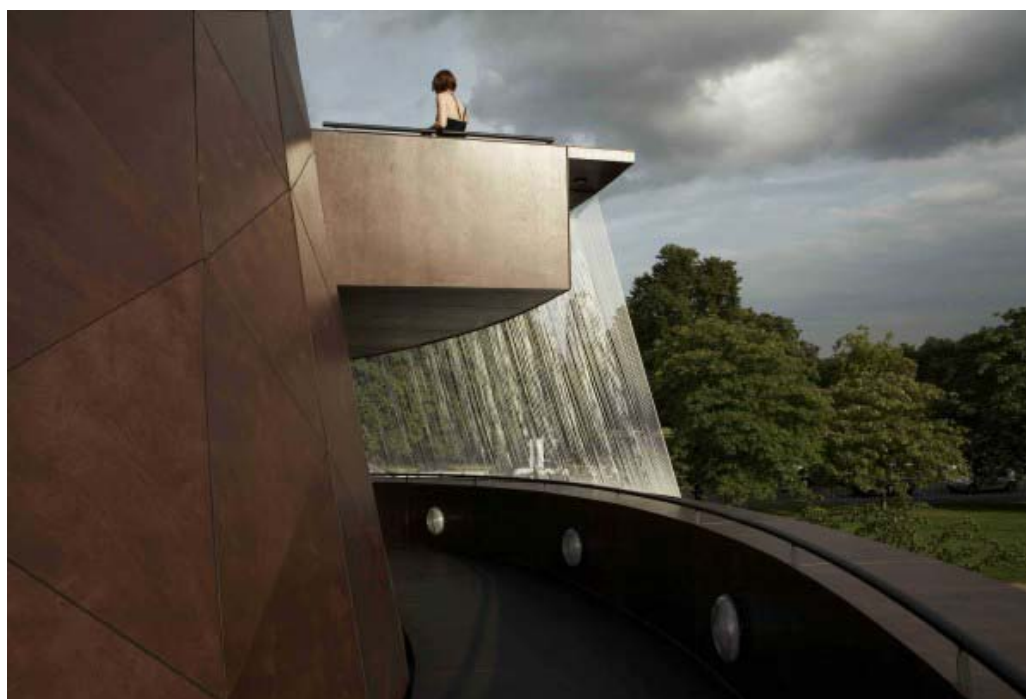
Eliasson y Thorsen revierten lo anterior, todo está en constante movimiento, en su pabellón el punto con menos movimiento es el centro, como si de una peonza o cono se tratara. Y es ese centro el que atrae a los visitantes, como si de un embudo o remolino se tratara. Por lo tanto, mientras asciendes por la rampa, te diriges en dos direcciones: hacia arriba y hacia dentro.

Como hemos mencionado anteriormente este pabellón fue uno de los menos trascendentes que se han construido. Los comisarios de la galería le otorgaron esta circunstancia a sus superficies oscuras con ese color sobrio y conservador, a sus formas inusuales y a ese espacio interior oculto con cierta opacidad, que llegaba a provocar una sensación de misterio que te embargaba cuando penetrabas en su interior. Hemos de recordar los pabellones anteriores con formas más cercanas y materiales más livianos, como el diseñado por Zaha Hadid en el año 2000 o el anterior a éste, el "huevo cósmico" de Rem Koolhaas, o el pabellón de Toyo Ito y el de los portugueses Alvaro Siza o Souto de Moura, 2002 y 2005 respectivamente, que con sus espacios diáfanos eran capaces de transmitir sensaciones de transparencia, ligereza e incluso libertad. Cuatro años después, en el año 2011, el arquitecto Peter Zumthor haría de la opacidad uno de los *leit motiv* de su pabellón.

c) DOCUMENTACION GRAFICA



Vista de la fachada de acceso al interior del pabellón
Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007



Tramo final de la rampa. Conexión con el espacio interior.
Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007



Amplio ventanal que aporta luz al espacio interior del pabellón
Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007



La rampa en espiral alrededor del pabellón
Pabellón *Serpentine Gallery*. Olafur Eliasson y Kjetil Thorsen. Londres. 2007

4.1.3. PABELLON *SERPENTINE GALLERY* 2009

a) LOS AUTORES

SANAA es el estudio común entre Kazujo Sejima y Ryue Nishizawa. Su sede está en Tokio, donde fue fundada en 1995. Sin duda, uno de los equipos más prestigiosos internacionalmente que, desde sus comienzos en Japón hasta su reconocimiento mundial han sabido elaborar todo un dictamen de propuestas, tanto estéticas como de ingeniería, logrando situar su arquitectura como una de las más sólidas del panorama actual. Han sido capaces de crear una arquitectura en la que combinan la simplicidad técnica, llegando a definir un nuevo lenguaje arquitectónico que combina la luz con la percepción. Sejima y Nishizawa han sido galardonados con numerosos premios, entre ellos el galardón más importante en la escena arquitectónica, el premio Pritzker del año 2010.



Kazujo Sejima
Ibaraki, Japón. 1956

Sejima estudió arquitectura en la universidad de mujeres de Japón, antes de ir a trabajar junto al célebre arquitecto Toyo Ito. Comienza su andadura profesional en 1987 y fue nombrada arquitecto del año en Japón en 1992. En el año 2010, se hizo con las riendas de la Bienal de Venecia.



Ryue Nishizawa
Tokio, Japón. 1966

Nishizawa estudió arquitectura en la Escuela Nacional de Yokohama y además de trabajar junto a Sejima, ha mantenido su labor como arquitecto independiente desde 1997. Uno de sus más recientes trabajos ha sido el Teshima Art museum, en el año 2010.

b) EL PROCESO CREATIVO DEL DISEÑO DEL PROYECTO

CONCEPTOS PREVIOS Y REFERENCIAS

El estudio de arquitectura SANAA, liderado por los arquitectos Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa, ha logrado definir a lo largo de su trayectoria profesional un nuevo lenguaje arquitectónico basado en tres aspectos que definen sus ideas e intereses: la relación entre los espacios, la relación entre el medio ambiente y la arquitectura, y la relación entre ésta y el usuario de la misma. Estas relaciones, asentadas en la luz y en la percepción, exploran la transparencia y la ligereza, permitiendo así la combinación de simplicidad estética y complejidad técnica, siendo capaces de encontrar algo extraordinario en lo ordinario, forzar la extrema delgadez en algunas de sus soluciones e incluso hacer razonable la inesperada aparición desordenada de huecos en un edificio, tal y como se puede apreciar en el Museo de Arte Contemporáneo del siglo XXI, ubicado en Kanazawa, Japón, o en la escuela Zollverein de Dirección y Diseño, en Essen, Alemania.



Zollverein School. SANAA. Essen, Alemania. 2006
21 St Museum Contemporary Art. SANAA. Kanazawa, Japón. 2004

Los proyectos de SANAA permiten escenarios abiertos logrando hacer visible la conexión entre los diferentes espacios, el medio ambiente natural y los usuarios, y esto lo consiguen a través de entender el proceso del proyecto como un proceso de clasificación de las necesidades del programa del edificio.

Estudian el programa de necesidades sin resaltar ningún elemento excepcional o inusual, por lo que tienden a homogeneizar los espacios, distribuyendo estos de la forma más sencilla posible, sin grandes gestos. Consideran que el programa de necesidades de cada una de sus obras es demasiado abstracto como para otorgarle una forma concreta. Por lo tanto, todos sus proyectos comienzan a pensarse en planta, reflejando cada una de las necesidades del programa de la forma más aséptica posible. La obra de SANAA se concibe, percibe y se estudia posteriormente, para una mayor claridad en su entendimiento, desde la vista en planta. En algunas se puede apreciar la luz, la transparencia visual, y en otras tantas, además, la indefinición de un punto central que provoca el dinamismo y la extensión de la planta.

Uno de las obras más significativas de Sejima y Nishizawa, en la que se puede apreciar lo antes descrito es el Centro de Aprendizaje *Rolex*, localizado en Laussane, Suiza. Kazuyo Sejima explicaba así el proyecto:

*Diseñamos el edificio como un gran y único espacio y lo ubicamos en el centro de la parcela para facilitar el acceso desde las instalaciones de alrededor. Todo el programa se instaló en este único espacio. Se trata de un espacio de 166.5 metros x 121.5 metros, suavemente ondulado y convertido en una especie de espacio topológico. Esta ondulación crea un gran espacio abierto bajo el edificio invitando a la gente a caminar por debajo y ubicando la entrada principal en el centro del edificio. Este espacio topológico con formas de valles, colinas y montículos genera varios jardines de luz de diferentes tamaños y características diversas. Cada espacio es separado suavemente y continuo a la vez, conectando con el exterior (...)*⁵⁰



Rolex Learning Center. SANAA. Lausanne, Suiza. 2010

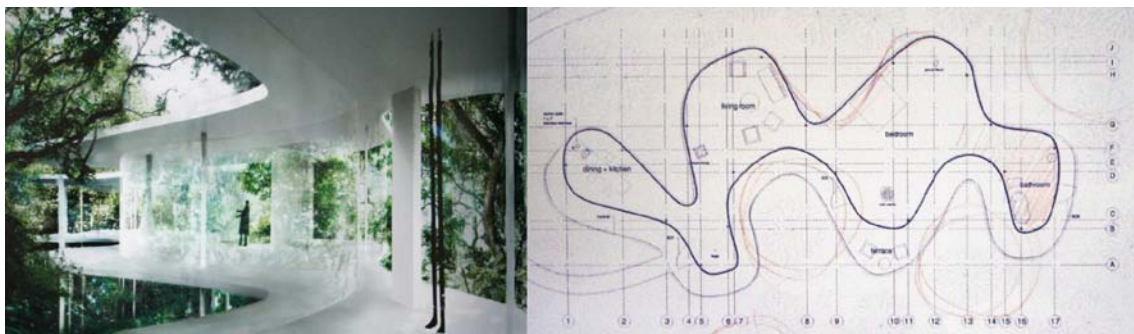
⁵⁰ DELLA CASA, Francesco. *Rolex Learning Center*. EPFL. Lausanne, Suiza, 2010, p. 37.

Sejima y Nishizawa han aportado una gran cantidad de ideas a la arquitectura contemporánea, pero aún siguen sin escribir un tratado teórico que las recoja. El pabellón que se construyó en los jardines de la *Serpentine Gallery*, en el año 2009, recoge esa cantidad ingente de ideas teóricas. Ideas que se aplican teniendo en cuenta las pre-existencias del parque: recorridos, árboles,... y que condiciona al pabellón a buscar huecos entre la arboleda queriendo formar parte de ella, del entorno. Crean, pues, una fusión orgánica entre la arquitectura y el medio ambiente, generando incluso un recorrido nuevo de acceso a la galería de arte, y que permite, a medida que se recorre, disfrutar del programa de necesidades requerido por la galería de arte.



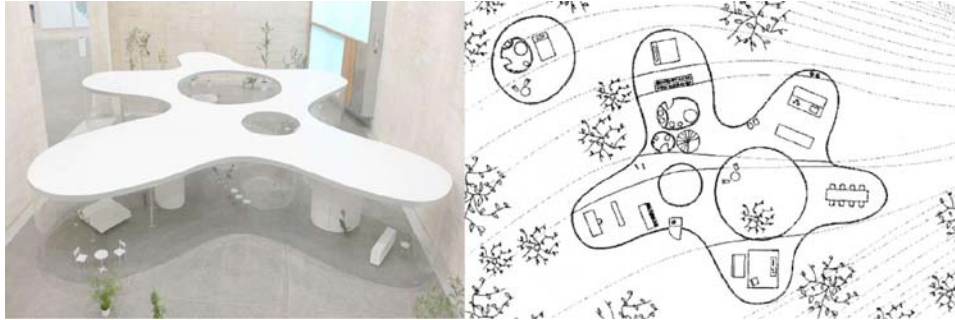
Recorrido nuevo de acceso a la galería. Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009

Pero no es la primera vez que estos dos arquitectos fusionan su obra material con la naturaleza. Lo siguen haciendo y lo hicieron, hace años, en varios proyectos, en particular en el diseño de dos viviendas que jamás serían construidas. Una de esas viviendas se proyectó en el estado de Nueva York, en el año 2005, la otra, en una pequeña población europea, un año después. A continuación varias imágenes de sendas obras donde se refleja la similitud con la obra que construirían poco tiempo después en los jardines de Kensington.



Vivienda. Maqueta y plano. SANAA. Nueva York, USA. 2005

*La casa se eleva desde el suelo, flotando en el aire y ligeramente curvada para evitar los árboles. Para reducir el impacto visual, la planta es plana y por eso puedes sentir la naturaleza desde donde estés. (...) Puedes relajarte al aire libre y disfrutar de la vida sobre los árboles desde la terraza que se adentra en el bosque.(...)*⁵¹



Vivienda. Maqueta y plano. SANAA. Viena, Austria. 2006

En el 2º proyecto, los clientes insistieron en que querían un "jardín con una casa", no "una casa con jardín". Esta exigencia provocó que la vivienda fuera diseñada con una total transparencia y con un jardín fluyendo a través de ella. En ambas escenas, en ambas viviendas, no hay límites visuales asociados a la materia. Los límites los impone la cubierta, la cual circula por el entorno generando un espacio que forma parte de la naturaleza, no un objeto posado en la misma.

Esta misma relación entre cubierta y naturaleza se refleja en el pabellón objeto de análisis, en el cual los autores crean un espacio cercano a lo inesperado, que pone en cuestión los límites de la percepción e invita a los visitantes a internarse en una especie de mundo flotante y evanescente en el cual nada es tal y como se percibe, y todo puede llegar a cambiar con un simple parpadeo. Y es aquí donde reside la importancia de la relación de la arquitectura con el usuario. Los integrantes de SANAA aplican su teoría llena de luz, transparencia y percepción a las necesidades que la galería de arte les transmite: un espacio público que acoja actos variados con cafetería y sala polivalente de reuniones, con zonas varias de descanso.

⁵¹ HASEGAWA, Yuko. *Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa SANAA*. Electa. Milán, 2006, p. 82.

MATERIALIZACION DE LOS CONCEPTOS

Los arquitectos japoneses propusieron, para definir el espacio público otorgado, crear un jardín dentro de otro jardín. Y lo hicieron con un simple y ligero plano horizontal sostenido con delgadas columnas y, con la participación, casi tímida, de dos planos verticales curvos, a modo de partición, en el interior del pabellón. El uso de elementos horizontales y verticales para configurar un determinado espacio es muy modernista y nos recuerda a una de las obras emblemáticas de Mies van der Rohe, el pabellón de Barcelona, el cual podría considerarse como una abstracción del pabellón que nos ocupa. Ambos pabellones se extienden mas allá de los límites convencionales.



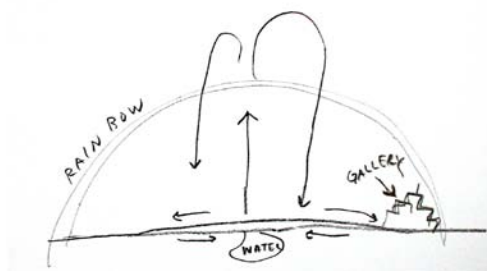
Pabellón Alemán. Mies van der Rohe. Exposición Universal de Barcelona. 1929
Pabellón Serpentine Gallery. SANAA. Londres. 2009

Los arquitectos declararon en el año 2009:

El pabellón es una sencilla cubierta de aluminio. No está diseñada tanto como un objeto sino como un espacio que proporciona una experiencia diferente dentro de la continuidad del parque. La amplitud de la cubierta es tal que se desarrolla alrededor de los árboles y actúa como una copa más. Su altura varía de un punto a otro y una de las hojas desciende hasta convertirse en mesa. Otra parte de la cubierta también resguarda espacios interiores del viento y la lluvia. Otras partes se elevan y fluyen hacia el cielo. Ambas caras son reflectantes y muestran el cielo por arriba y el parque por abajo.⁵²

⁵² FEIREISS, Kristin, COMMEREILL, Hans-Jürgen. *SANAA: Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa*. Aedes. Berlín, 2010, p. 42.

Como se puede apreciar, la cubierta del pabellón es un elemento importante en la definición de la obra, una cubierta con influencias de elementos naturales, como el arco iris, el agua o las hojas de los árboles, que originaron esa forma orgánica que presenta con curvas innovadoras e intrínsecamente contemporáneas.



Influencias de elementos naturales. Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009

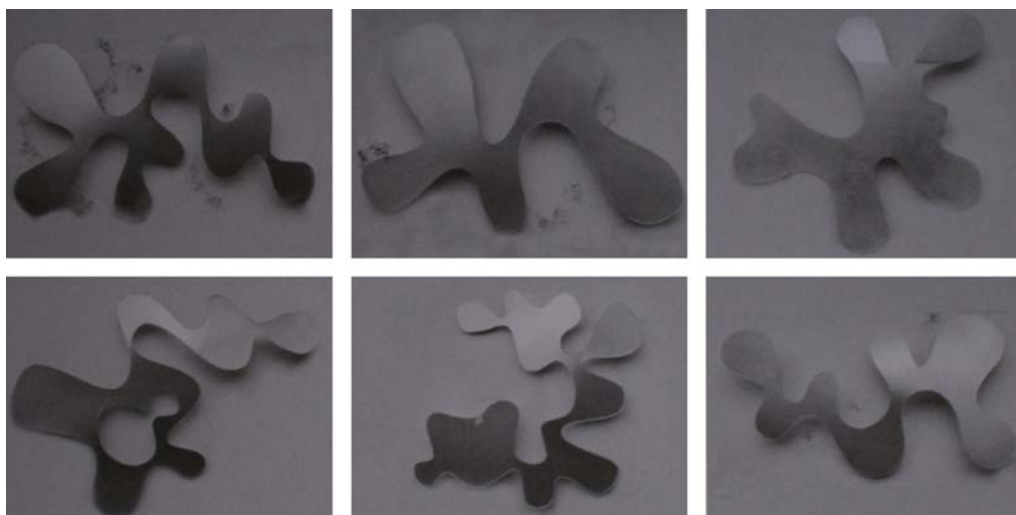
Esta marquesina permite que el pabellón se extienda en todas direcciones, no tiene un punto central, es como un paseo entre los árboles. En una entrevista con los responsables de la galería, Julia Peyton Jones y Hans Ulrich Obrist, Ryue Nishizawa habló de la evolución del diseño:

*Queríamos crear una cubierta que circulara por el parque, y su forma está determinada principalmente por los árboles existentes. En un primer momento la zona de la mesa era muy grande y se extendía por el parque hacia Round Pond. Fuimos reduciendo su tamaño a medida que se desarrollaba el proceso de diseño. Al principio era más como un arroyo en el paisaje.*⁵³

Y es el acabado de la cubierta en aluminio reflectante el responsable del efecto de ambigüedad y confusión que experimenta el visitante cuando se adentra en el pabellón. Ese efecto tiene la capacidad de animar la composición, llegando incluso a reflejar el parque, con sus árboles, sus hojas, su hierba, de una manera distorsionada que relativiza por completo las ideas esenciales de arriba, abajo, dentro y fuera. Los reflejos y la ligereza generan un *mundo flotante* suspendido entre el cielo y la tierra. "Se amplifica la belleza de los alrededores" dice Ryue Nishizawa. Tanto el entorno como el ocupante pueden

⁵³ FEIREISS, Kristin, COMMEREILL, Hans-Jürgen. *SANAA: Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa*. Aedes. Berlín, 2010, p. 44.

llegar a protagonizar la exposición, adquieren unas dimensiones inesperadas. Pero a pesar de todo lo anterior, no todo el peso recae en ella. También es revelador la disposición de las columnas, que parecen estar dispuestas al azar, negando así cualquier intento de jerarquía espacial, sin olvidar que con su esbeltez y la ausencia de paramentos, los arquitectos pudieron experimentar con la arquitectura como si de un paisaje se tratara.



Formas recortadas para explorar la cubierta del pabellón
Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009

Uno de los aspectos a destacar, además del rigor en la ejecución, es la sencillez en los detalles. El encuentro entre el plano horizontal y los elementos verticales, tanto las particiones curvas de material acrílico como los pilares de acero, pierden definición al reflejarse en la superficie horizontal, enfatizando más aún la sensación de ligereza.

La ubicación del pabellón no solo responde a las pre-existencias, antes mencionadas, sino también a un estudio en el cual se ha investigado el ángulo de observación aplicado desde la zona inferior de esta cubierta flotante hacia la galería de arte, hasta encontrar el encaje perfecto y llegar a crear una continuidad inesperada entre el parque y el edificio ya existente. Desde determinados ángulos, la cubierta del pabellón puede llegar a evocar un estanque curvo suspendido en el aire. Pero también se preocuparon de otros

aspectos, como la disposición de cada una de las necesidades del programa: la sala polivalente para reuniones, proyecciones y exposiciones se ubicó al oeste, lo más cerca posible de la galería, para así evitar el ruido del incesante tráfico que circula en las inmediaciones. En cambio, la cafetería se localiza en la zona opuesta, muy cerca de la carretera de acceso a los extensos jardines de Kensington.

Como se ha descrito al principio, para estos arquitectos las relaciones entre los elementos están presentes constantemente en cada una de sus obras. El pabellón es una colección de esas relaciones: se relaciona con el medio ambiente de su alrededor, surcando entre los árboles e intentando buscar su sitio, su espacio interior está relacionado también con ese entorno permitiendo una continuidad visual permanente y, sobre todo, la tan importante relación del usuario con ese ambiente ambiguo de imágenes deformadas que se provocan en su interior, y del que eres víctima cuando miras a tu alrededor. Esta conexión entorno-espacio interior-usuario permite que nuestra mirada, nuestras sensaciones, alcancen un protagonismo relevante.

Para finalizar, concretar que los integrantes de SANAA consiguen con este pabellón un correcto diálogo entre la libertad y el control, la acción deliberada y la vaguedad, siendo capaz de distorsionar nuestras percepciones y a la vez nuestra realidad.

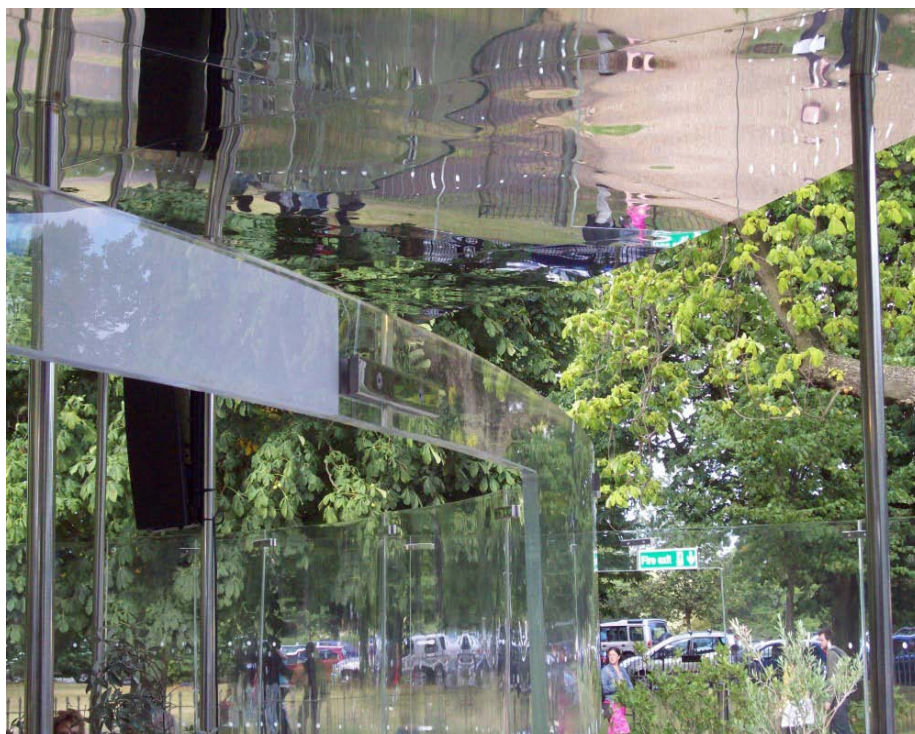
c) DOCUMENTACION GRAFICA



Nuevo recorrido de acceso a la galería a través del pabellón
Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009



El pabellón surcado entre los árboles
Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009



El encuentro entre el plano horizontal y los elementos verticales pierde definición
Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009



La cubierta de aluminio provoca ambigüedad y confusión al visitante
Pabellón *Serpentine Gallery*. SANAA. Londres. 2009

5. CONCLUSIONES

5. CONCLUSIONES

A lo largo de nuestra investigación para esta Tesis de Máster hemos intentado abordar el tema de la arquitectura temporal desde diferentes puntos de vista. Hemos considerado arquitectura efímera a aquellos refugios que el hombre nómada de antaño empleaba contra las inclemencias atmosféricas, o a las construcciones, a modo de escenario, erigidas para soportar actos de índole política o religiosa, muy propios de la época romana. Incluso los altares barrocos y renacentistas han sido incluidos en este tipo de construcción temporal. Pero, evidentemente, no nos hemos olvidado del que es el más claro ejemplo de arquitectura efímera, el pabellón de exposición. Todas estas construcciones comparten un mismo destino, se exhiben, se muestran, algunas incluso son objeto de estudio y experimentación, pero todas ellas no tienen una permanencia indefinida, al transcurrir unos pocos días, unas semanas, unos meses tal vez, desaparecen. Pero lo hacen desde el punto de vista material, no perdura su construcción, su solidez material, sino su recuerdo en forma de fotografía y texto, que han servido y servirán de base, de referencia, a obras futuras, y de una manera u otra, seguirán estando presentes.

Lo efímero en el campo de la construcción no tiene por qué estar directamente vinculado a la desaparición material. Existe otro tipo de desaparición, aquella que no se ve y que no todos podemos apreciar. A lo largo y ancho de la geografía existen construcciones que, a pesar de su rotundidad material, son consideradas efímeras, ya que lo que ha dejado de ser es la función que las originó. También permanecen en pie muchos edificios, también considerados efímeros, y realmente hace tiempo que dejaron de estar entre nosotros, debido sobre todo a la transformación que su esencia ha sufrido a lo largo de su existencia, bien a causa del paso del tiempo, bien debido a la intervención humana. Y son estos cambios los responsables de que estos edificios estén vacíos de conceptos, los mismos que aplicó el arquitecto para concebirlos en su origen.

Finalmente incluimos aquella arquitectura que nunca fue construida para desaparecer, pero por avatares del destino se derriba. Y es aquí donde, otra vez, la fotografía adquiere suma importancia. A través de ella volvemos a recordar lo que fue de aquella arquitectura que nunca tuvo intención de ser temporal.

También se han incluido en este recorrido otro tipo de arquitectura efímera, aquella que aparece, se establece en un espacio durante un tiempo determinado, en ocasiones para cumplir un cometido, y tras éste, desaparece. Pero vuelve a aparecer, a regenerarse, en un espacio completamente distinto al anterior para volver a desempeñar la misma función, y así sucesivamente. Los stands de ferias comerciales son el más vivo ejemplo de estas arquitecturas móviles, itinerantes, y también efímeras, así como las diversas escenografías que se emplean en teatros o en sets de televisión. Este carácter móvil de las construcciones temporales lo hemos estudiado en el urbanismo utópico de mediados del siglo XX, donde la escala de lo efímero alcanza niveles importantes, no hablamos ya de pabellones, stands o escenografías, sino de ciudades dotadas de movilidad, y debido a ésta característica, desaparecen y vuelven a aparecer continuamente en espacios diversos.

Tanto los stands, así como las escenografías y las ciudades utópicas del siglo pasado son arquitecturas que no desaparecen como tal, lo que se desvanece es el espacio que se crea y configura en torno a ellas, y que no volverá a ser el mismo tras el paso de éstas.

Los pabellones de exposición también han estado presentes en esta investigación. Hemos recorrido su historia, desde aquel primer pabellón del rey Luis XIV ubicado en los jardines de Versalles hasta los pabellones actuales de las exposiciones universales. Muchas de estas construcciones llegan a convertirse en auténticos iconos de la arquitectura al alojarse en ellos los principios y el lenguaje arquitectónico de sus creadores, provocando que

muchos de ellos se reconstruyan años después de su desaparición. Una aparición totalmente descontextualizada.

Actualmente los pabellones de exposición, dado su carácter temporal, son considerados auténticos laboratorios en los cuales se ensayan, no solo materiales de reciente aplicación con tendencia a ser reutilizables, sino nuevas e innovadoras técnicas constructivas. Materiales y técnicas que se pondrán en práctica, más adelante, en construcciones permanentes.

En la *Serpentine Gallery*, una galería de arte londinense se está llevando a cabo, desde el año 2000, un experimento arquitectónico en el que se aplica lo antes escrito. Cada año, un comité de selección de esta galería elige a un arquitecto, que nunca haya construido en el Reino Unido, para que proyecte, construya, exponga y desmonte un pabellón en un periodo de tiempo cercano a los seis meses. En esta actividad no solo se intentan reutilizan los materiales para obras posteriores, sino también el espacio que cede la galería para su construcción. En cada una de estas obras, el arquitecto elegido ha de intentar reflejar su particular lenguaje arquitectónico a través de un proceso creativo donde la creatividad debería ser la protagonista absoluta. Pero no siempre es así.

Hemos observado en nuestra investigación que en algunos pabellones, el resultado de su proceso creativo es una adaptación personal de otras obras existentes en su carrera profesional: en algunas ocasiones se aporta algo innovador a ésta, en otras se crean copias de obras suyas anteriores. En el caso de las adaptaciones, la creatividad se cuestiona en todo momento. Pero a pesar de todo, sean obras originales, meras adaptaciones o copias, el proceso creativo del diseño del proyecto se puede enriquecer cuando intervienen varias disciplinas en él.

En los tres pabellones que hemos investigado hemos podido apreciar lo antes expuesto. Un pabellón donde se adapta una solución ya existente con el aporte

de algo tan innovador como un algoritmo matemático, debido a esas interferencias que se crean cuando se unen un arquitecto y un ingeniero en el proceso creativo, un segundo pabellón donde un pintor y un arquitecto deciden crear una obra singular e interesante, fusionando conocimientos y experiencias personales, y un tercer pabellón, en el cual dos arquitectos copian una obra suya anterior, apenas aportando algo nuevo. En el resto de los pabellones de la *Serpentine Gallery* nos hemos encontrado una ligera variedad, desde diseños originales, con pocas influencias de obras anteriores del autor, hasta pabellones donde apenas existen conexiones entre distintas disciplinas en el proceso de creación.

La importancia de la arquitectura efímera queda patente a lo largo de la historia de la arquitectura. En un principio surge sin más pretensiones que la de protegernos, más adelante se desarrolla para hacer frente a una determinada función, política o religiosa, hasta la actualidad donde a veces se presenta como un divertimento sin más pretensiones que la de exponerse ella misma a la vez que se muestra, en ocasiones, la filosofía de sus creadores, llegando a convertirse en un instrumento de ensayo muy útil para una actualidad que reclama constantemente retos y cambios.

6. BIBLIOGRAFÍA

6. BIBLIOGRAFÍA

BACHELARD, Gastón. *El derecho de soñar*. Fondo de Cultura Económica. México, 1985.

BALMOND, Cecil. *Conversation: Cecil Balmond and Toyo Ito*. Architecture and Urbanism, nº 5. Londres, 2004.

BERGER, John. *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000-2001.

BUCI-GLUKSMANN, Christine. *Estética de lo efímero*. Arena Libros. Madrid, 2010

CANOGAR, Daniel. *Ciudades efímeras: Exposiciones universales: espectáculo y tecnología*. Julio Ollero Editor. Madrid, 1992.

CAPITEL, Antón. *Metamorfosis de monumentos y teorías de la restauración*. Alianza. Madrid, 1988.

DELLA CASA, Francesco. *Rolex Learning Center*. EPFL. Lausanne, Suiza, 2010.

ELIASSON, Olafur. *Serpentine Gallery Pavilion 2007*. Olafur Eliasson and Kjetil Thorsen. Lars Müller Publishers. London, 2007.

FEIREISS, Kristin, COMMEREILL, Hans-Jürgen. *SANAA: Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa*. Aedes. Berlín, 2010.

HASEGAWA, Yuko. *Kazuyo Sejima + Ryue Nishizawa SANAA*. Electa. Milán, 2006.

ITO, Toyo y BALMOND, Cecil. *Serpentine Gallery 2002: Toyo Ito with Arup. Telescoweb. Workshop for Architecture and Urbanism*. Japón, 2002.

ITO, Toyo. *Arquitectura en el bosque de los medios*. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Valencia, 2004.

JODIDIO, Philip. *Serpentine Gallery Pavilions*. TASCHEN. Alemania, 2011.

MARINA, José Antonio. *Teoría de la inteligencia creadora*. Editorial Anagrama, S.A. Barcelona, 1993.

MOSTAEDI, Arian. *Nuevos conceptos de diseño de stands*. Structure. Barcelona, 2004.

MURO, Carles. *Arquitecturas fugaces*. Lampreave. Madrid, 1997.

PHILIPPOU, Styliane. *Oscar Niemeyer: curves of irreverence*. Yale University Press. New Haven, Londres, 2008.

PUENTE, Moisés. *Pabellones de exposición*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000.

ROQUETA MATIAS, Santiago, FORT MIR, Josep M. *Arquitectura, art i espai efímer*. Edicions UPC. Barcelona, 1999.

VENTURI, Robert. *Complejidad y contradicción en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 1992.

WIGLEY, Mark. *Constant's New Babylon: the hyper-architecture of desire*. Rotterdam:010. Rotterdam, 1998.

ZWEIG, Stefan. *El misterio de la creación artística*. Acantilado. Barcelona, 2006.

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora Paula Santiago por su asesoramiento y dedicación, con los cuales he dado forma definitiva a las ideas.

A todos mis compañeros del departamento de *Expresión Gráfica Arquitectónica* de la Escuela de Arquitectura, especialmente a muchos de ellos, sobre todo a Ángela García.

Y por último, gracias a mis padres y abuelos maternos por estar siempre a mi lado, sobre todo estos dos últimos años.

