



PAPERS/ ACTIONS/ OTHERS/

Título: Make it strange!

Subtítulo: La experiencia del extrañamiento en la producción de espacios arquitectónicos.

Resumen

Esta investigación trata de reflexionar acerca de las distintas prácticas de extrañamiento en la generación de espacios arquitectónicos. Se analizan aquellas experiencias artísticas que tratan romper con lo cotidiano para crear nuevas oportunidades, nuevas formas de conocimiento. Se pretende desvelar los mecanismos de generación y comunicación de proyecto mediante acciones de extrañamiento. Cuando irrumpe en nuestro proyecto un elemento desestabilizador, un imprevisto, nos genera extrañeza. Trataremos de dar respuesta a ¿Cuáles son las maneras de incorporar lo extraño dentro de nuestros procesos creativos? La extrañeza se plantea como un objetivo, como una búsqueda que trata de incorporar lo arbitrario, lo azaroso, lo asombroso. Se reflexiona sobre el papel de estos elementos en el proceso de la creación artística, su interacción con el espectador y de qué manera influyen en el creador y en la obra resultante.

Nos proponemos *extrañar* para situarnos fuera de lo cotidiano, para crear e imaginar situaciones nuevas, para crear nuevas oportunidades, nuevos modos de mirar. La arquitectura, como disciplina, entre otras, de generación de experiencias estéticas y espaciales, a través de ciertas "técnicas de extrañamiento" puede ser transformadora, emancipadora social y crear nuevos imaginarios.

.....
Palabras clave: imprevisto, extrañamiento, asombro, proyectar.

Title: Make it strange!

Subtitle: The estrangement experience in the action of designing architectural spaces.

Abstract

This research attempts to reflect on the different practices of estrangement in the architectural generation of architectural spaces. It analyzes those artistic experiences that try to break with the daily to create new opportunities and new forms of knowledge. It is intended to reveal the generation and communication mechanisms through estrangement actions. When a destabilizing or an unexpected element pops in our project it generates strangeness. Being immersed in the creative process has the capacity for it to be redefined. We will try to answer to: What are the ways to incorporate the strangeness within our creative processes? Strangeness arises as an objective, as a search that tries to incorporate the arbitrary, the random, the astounding and the wonder. We reflect on the role of these elements in the process of artistic creation and how influences creators and the resulting work.

We propose to *strange* on the everyday, to create and imagine new situations, to create new opportunities and new ways of looking. Architecture, as a discipline, among others, of generating aesthetic and spatial experiences, through certain "techniques of estrangement" can be transformative, emancipating and create new imaginaries.

Key words: unexpected, estrangement, astounding, design.

Título: Make it strange!

Subtítulo: La experiencia del extrañamiento en la producción de espacios arquitectónicos.

Hashtag: #makeitstrange!

.....

Introducción al concepto de lo extraño

“La extrañeza respecto del mundo es un momento del arte; quien lo percibe de otra manera que como extraño no lo percibe en absoluto” Theodor W. Adorno: Teoría estética, 1970.

Lo extraño y el extrañamiento son conceptos clave que nos van a acompañar en este artículo. Su definición comporta muchos puntos de vista, más allá de lo que comúnmente entendemos como “lo lejano, lo raro” y “el estado mental en el que nos sentimos incómodos, fuera de nosotros, alienados”.

El diccionario de la RAE define el extrañamiento como la acción o efecto de extrañar o extrañarse. Extrañar es sentir la novedad de algo que usamos, echando de menos lo que nos es habitual que proviene del latín *extraneāre* o ‘tratar como a un extraño’.

Extrañar es ver u oír con admiración o extrañeza algo. Es desterrar a un país extranjero. Extrañar es situarse fuera de lo cotidiano.

Lo extraño surge al escapar de la monotonía, de lo habitual, por tanto, es una parte del proceso creativo, de la imaginación, de la invención. Es perseguida por aquellos interesados en la búsqueda de nuevas ideas y experiencias. A los grandes inventores, científicos y artistas se los ha calificado de locos o necios al plantear unas propuestas tan “extrañas” al planteamiento convencional del conocimiento, tan rupturistas con lo cotidiano. Picasso, Einstein o Le Corbusier son figuras icónicas tanto por su obra como sus excentricidades, rarezas que producían incomodidad, su desbordante fuerza creativa se plasmaba en una constante ruptura con lo tradicional, un permanente extrañamiento, buscado o no.

Plantearemos, ¿en qué medida y cómo el extrañamiento puede ser una potente herramienta capaz de encuadrar la producción de espacios arquitectónicos desde exigencias comunicativas y operativas diferentes, en una sociedad cada vez más interconectada y participativa? La extrañeza, considerada en este artículo como un objetivo, se configura como una herramienta estimulante y provocadora, que puede llegar a convertirse en una disposición operativa e innovadora.

Para desarrollar esta investigación, revisaremos el origen del concepto de extrañamiento en el campo literario y teatral y su influencia en el arte de las vanguardias artísticas (inicios del s. XX) y en el movimiento surrealista. Se analiza como el azar y la arbitrariedad, insertados de manera deliberada en el proceso creativo, juegan un papel fundamental en la ruptura de expectativas y generación de asombro. El extrañamiento se abordará desde otras visiones que puedan arrojar luz fuera de sus límites disciplinares arquitectónicos para desembocar en propuestas arquitectónicas basadas en la producción de experiencias que trasciendan los estados de vivencias conocidos, para romper con las convenciones formales y simbólicas tradicionales. Estas propuestas poseen algún tipo de renuncia de los atributos tradicionales de la arquitectura como son el orden, la materia, el peso, la escala, para ofrecer unos espacios concebidos como “trampas para la extrañeza”

Estética de lo extraño: origen en el arte y literatura

El extrañamiento forma parte de la existencia humana. El deseo por conocer que nos caracteriza arranca con un modo de mirar: ante la extrañeza de las cosas. Aristóteles nos decía en su *Metafísica* que el origen de la filosofía está la admiración o asombro denominado *Thaumasía*. (Cerezo, 1963:7). La experiencia estética se desencadena gracias a la *Thaumasía* que nos lleva a no asumir las cosas como sobrevenidas, sino que nos impulsa a pensar en/sobre ellas y disfrutarlas. El extrañamiento o asombro es actitud clave para el conocimiento.

La reacción que provoca en nosotros un suceso imprevisto es el extrañamiento, por lo que vamos a defender la necesidad de extrañarnos para potenciar la acción de crear. La admiración o asombro es el motor o impulso que nos lanza a la búsqueda del conocimiento. La extrañeza es una invitación a recuperar la mirada esencial de las cosas.

Es crucial para entender la influencia del concepto de extrañamiento en el contexto general de la filosofía, la literatura, el arte y la política, el papel y la influencia del Formalismo Ruso, y en particular el concepto de *desfamiliarización* o *extrañamiento*. El escritor Victor Sklovski enuncia el concepto de *‘ostranénie’* o *extrañamiento* definido como el acto de dotar a un objeto de “extrañeza”, sacándolo de la red de

percepciones repetidas, estereotipadas o automatizadas. (Sklovski, 1917) Para el teórico ruso, la finalidad del arte era la de provocar la visión de los objetos, evitando su reconocimiento automático por medio de una presentación 'extrañada' de los mismos, creando una nueva percepción de éstos, haciendo difícil su forma. La finalidad del arte no es considerada por Sklovski tan sólo como la transmisión de un significado, sino la de crear una nueva experiencia de percepción de los objetos. En "El arte como artificio" de 1917 Sklovski afirma: "*Para dar sensación de vida, para sentir los objetos, para percibir que la piedra es piedra, existe eso que se llama arte. La finalidad del arte es dar una sensación del objeto como visión y no como reconocimiento; los procedimientos del arte son el de la singularización de los objetos, y el que consiste en oscurecer la forma, en aumentar la dificultad y la duración de la percepción. El acto de percepción es en arte un fin en sí y debe ser prolongado. El arte es un medio de experimentar el devenir del objeto: lo que ya está 'realizado' no interesa para el arte*" (V. Sklovski, 1970: 60).

Mediante procedimientos o técnicas como la exageración, el esperpento (Fig.1), lo grotesco, la parodia, el absurdo, se nos presenta una nueva perspectiva de la visión habitual de la realidad.



Fig. 1. *Esperpento*. Caprichos de Goya. *Hasta su abuelo* y *Los espejos*. 1797-99
(Fuente: [https://commons.wikimedia.org/wiki/caprichos de Goya](https://commons.wikimedia.org/wiki/caprichos_de_Goya))

Un punto de vista similar, en el contexto del teatro del siglo XX, lo ejemplifica Bertolt Brecht con el concepto *Verfremdungseffekt* o *efecto de distanciamiento*, que consiste en *convertir el objeto... desde algo ordinario, familiar, inmediatamente accesible, en algo peculiar, sorprendente e inesperado*. (Benjamin, 2009) Para Brecht extrañar es presentar la acción desde otra óptica, arrancándolos de su percepción automatizada y cotidiana, haciendo que el espectador tome distancia de lo que sucede en escena para así llegar a un juicio crítico. Así, la concepción y puesta en escena del llamado *teatro épico* de Brecht está basado en el empleo de técnicas de distanciamiento aplicadas en el escenario: personajes que interrumpen el argumento con números musicales que narran y comentan lo sucedido en escena, máscaras en los personajes, empleo de proyecciones, carteles o fotos al fondo del escenario, anuncios o carteles que interrumpen la acción... todos ellos elementos que influyen en el distanciamiento de la historia en su conjunto. Estas técnicas contribuyen a distanciar la obra, es decir, a hacerla aparecer *extraña* ante los ojos del espectador, con el objetivo de estimular la capacidad crítica de pensar y reaccionar de éste.

Formas de extrañamiento en el arte. El horizonte artístico-estético de lo extraño

El concepto de *extrañamiento* formalista tuvo una enorme influencia en la crítica literaria del siglo XX y en el arte de vanguardias. Podría decirse que el Cubismo tiene sus raíces en la práctica deliberada del extrañamiento. Del mismo modo, el surrealismo ha significado para el arte, la literatura y el pensamiento una profunda transformación cultural y un revolucionario modo de interpretar la realidad. Supuso una clara ruptura con lo establecido, exaltando la intuición y convirtiéndose en una vía de acceso a los fondos más ocultos de la mente. De ahí su gran atractivo y su poder seductor. La obra de René Magritte recoge múltiples estrategias de extrañamiento antes mencionadas, basadas en lo inconsciente, lo fortuito, lo automático y lo onírico. Magritte nos propone la alteración de la apariencia habitual de algunos objetos cotidianos al adquirir éstos un tamaño desproporcionado. Mediante el simple truco de situar un objeto completamente banal fuera de su contexto usual consigue imágenes impactantes y llenas de misterio. ¿Es una manzana enorme en el interior de una habitación o un espacio muy reducido que contiene una manzana? ¹ (Fig 2).

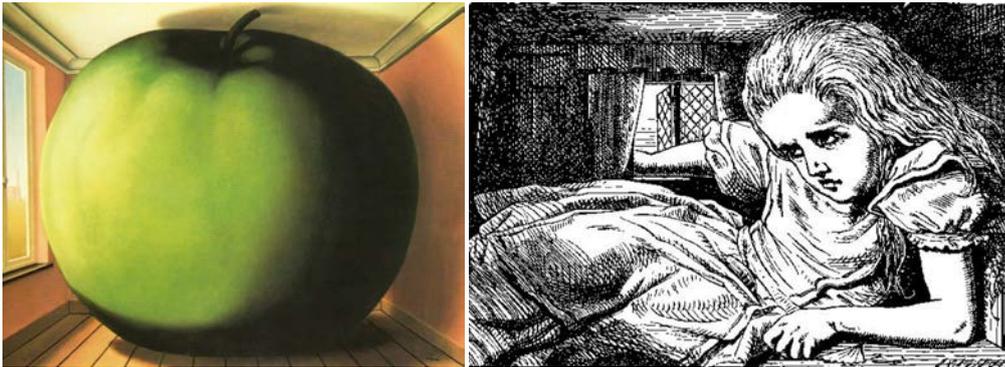


Fig. 2. Magritte. *La habitación para escuchar*, 1952 + Ilustración de John Tenniel, *Alicia en el País de las Maravillas*, 1865.

Vemos que la manipulación escalar actúa como herramienta eficaz para provocar una situación de extrañamiento. La fantasía de empequeñecimiento o agigantamiento ha inspirado numerosos relatos e historias ayudando a esclarecer relaciones difícilmente explicables en contextos reales.

El azar y lo arbitrario en la acción creadora

Toda acción creadora se caracteriza por su impredecibilidad provocando una reacción en cadena que será la causa de nuevos procesos impredecibles (Arendt, 1995:105-106) El extrañamiento en la acción creadora se fundamenta en la ruptura de expectativas, en la sorpresa, ya sea provocada por la imprevisibilidad de la llegada del estado poético (autor), ya sea por la contradicción de los códigos habituales de representación que experimenta el receptor ante el extraño carácter de la obra de arte, provocando un despliegue extraordinario de los recursos receptivos. El fenómeno del extrañamiento se manifiesta no sólo en la recepción de la obra artística, en el efecto producido que afecta a nuestra percepción de la realidad, sino también en el propio proceso creativo del autor pudiendo llegar a convertirse en una necesidad de primer orden.

En ocasiones el factor azar es explotado deliberadamente para obtener un resultado sorprendente o imprevisible. Uno de los mecanismos importantes para que el deseo de la acción no se bloquee por los juicios habituales, es su vinculación con lo arbitrario. Este concepto, bastante tratado en la cultura arquitectónica, se nos presenta aquí como una herramienta clave basada en la pura acción frente a la búsqueda de justificaciones racionales. Como afirma Rafael Moneo en su discurso "Sobre el concepto de arbitrariedad en Arquitectura" con motivo de su ingreso en la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando en el año 2005, en el último cuarto del siglo XX, son numerosos los arquitectos que hacen uso del concepto de arbitrariedad para fundamentar sus trabajos. Como ejemplo de esta nueva actitud ante lo arbitrario en arquitectura, el arquitecto John Hejduk propone a sus estudiantes en Cooper Union diseñar una casa tomando como pretexto un cuadro de Juan Gris: "*Hejduk, con su propuesta, parece decirnos que la arquitectura es indiferente ante la forma. Que todas las formas pueden ser arquitecturizadas. O dicho de otro modo, colonizadas por la arquitectura. Algo que es tanto como afirmar la arbitrariedad de la forma arquitectónica*" (R. Moneo, 2005:35) La materialización formal para algunos de sus proyectos nos propone que cualquier trama, cualquier figura o colección de figuras puede ser susceptible de ser transformada en arquitectura. (Fig. 3)



Fig. 3. *Wall House 2*, John Hejduk, 1968-1974 + *Guitarra-botella y vidrio*, Juan Gris, 1914.
(Fuente:http://images.adsttc.com/media/images/5038/231b/28ba/0d59/9b00/103a/large_jpg/stringio.jpg?1414199812)

El conocido ejemplo de arbitrariedad en arquitectura lo encontramos el carismático edificio de oficinas prismáticos en Los Ángeles de Frank Gehry, en el que se produce un doble caso de extrañamiento: Durante el proceso creativo y para completar el atrio de entrada al edificio, se recurre a la elección aleatoria de un elemento ajeno al proceso creativo, unos binoculares aumentados de escala, afirmando que todo puede ser arquitectura. Por otro lado se provoca un extrañamiento en el espectador, al cambiar de escala un objeto cotidiano no previsto. Su práctica arquitectónica está basada en el “azar productivo” que lo vincula a los trabajos de los artistas surrealistas, a artistas como John Cage en la música y a Claes Oldenburg en la escultura. (Fig.4)



Fig.4. *Chiat Day Building*, Frank Gehry, 1991 + *Pinza de la ropa* de Claes Oldenburg, 1976
(Fuente: https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3ABinoculars_Building.jpg y <https://www.flickr.com/photos/kaitlinmarie/4977629653>)

Otro ejemplo donde se manifiesta esta aleatoriedad en el uso de formas se encuentra en la remodelación su propia vivienda, donde Frank Gehry investiga el potencial que tienen los materiales industriales, de manera libre y provocadora. Se abren huecos inesperados, se añaden volúmenes ajenos a la propia geometría. Gehry está en contacto con artistas contemporáneos como Claes Oldenburg, y su obra le sugiere que la descontextualización de un objeto mediante el cambio de escala puede servir para otros fines que aquellos para los que fue creado.

Arquitecturas del extrañamiento

Como afirma Anthony Vidler, en *The Architectural Uncanny*, artistas expresionistas y escritores (Kubín, Kafka) exploraron las condiciones menos nostálgicas de la extrañeza de la modernidad. Simbolistas, futuristas, dadaístas y surrealistas encontraron en la extrañeza un estado entre el sueño y el despertar particularmente susceptible de ser explotado. De esta manera, lo extraño se renueva como categoría estética, pero ahora concebido como el signo de la propensión moderna hacia la conmoción y la perturbación o el shock. (Vidler, 1992) En el campo de la arquitectura, Vidler argumenta que arquitectos como Coop Himmelblau, Bernard Tschumi, Peter Eisenmann, Zaha Hadid, etc. han empleado prácticas de extrañamiento para fomentar malestar e incomodidad en una clara intención de oponerse a lo establecido con el fin de crear espacios inquietantes. La aparición de lo extraño en el discurso de la arquitectura de finales del siglo XX, como hemos visto, no es un fenómeno exclusivamente contemporáneo. Desde una perspectiva psicoanalítica, en particular a partir del ensayo de Ernst Jentsch *La psicología del extrañamiento* en 1906, y posteriormente por Sigmund Freud, en su ensayo *Das Unheimliche* en 1919, se refiere al término alemán *unheimlich*, traducido como *lo inquietante* o *lo siniestro* en su análisis sobre “lo extraño”. Lo extraño es entendido por Freud como “lo contrario a lo que es familiar”. Más allá de una simple explicación de lo extraño como algo misterioso, lo describe como una peculiar mezcla entre lo familiar y lo no familiar, de manera paradójica, cómo puede sentirse algo extrañamente familiar o cómo algo familiar puede sentirse extrañamente diferente.

La arquitectura de Hejduk posee esta capacidad para manifestar lo extraño familiar. Sus artefactos construyen *situaciones* basadas en el extrañamiento. Parece dibujar objetos y espacios que se derivan de un tipo de energía subconsciente, insinuando el lado oscuro, siniestro, tratando de revelar una presencia de ausencia. Su arquitectura hereda las prácticas situacionistas sobre la experiencia del espacio nómada o el *flâneur* baudeleriano. Como él mismo describe, sus *trazados arquitectónicos son apariciones, bosquejos, ficciones. No son esquemas sino fantasmas*. (Hejduk, 1993) (Fig. 5)

Centrados en este siglo, una serie de artistas y arquitectos contemporáneos preocupados por las relaciones espaciales y psicológicas tratan de dar respuesta a las nuevas condiciones de vida

contemporánea, dominada por las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación y caracterizada por su fugacidad e imprevisibilidad. Propuestas de distanciamiento, desmaterialización, manipulación escalar, dislocación del orden lógico constructivo... surgen como estrategias para la generación de experiencias que trasciendan los estados de vivenciales conocidos.



Fig. 5. John Hejduk, *Víctimas*. 1993.

La desmaterialización se ha convertido en una de las herramientas más eficaces para la producción de experiencias de extrañamiento en la que una serie de artistas contemporáneos someten al espectador a una experiencia de desorientación perceptiva. Los ambientes luminicos propuestos por Turrell, las instalaciones atmosféricas de Anish Kapoor y Olafur Eliassen contribuyen a la búsqueda de una nueva estética en la que la densidad ambiental implica la desmaterialización o ligereza tectónica. Este último artista propone en su célebre instalación *The Weather Project* (2003), ubicada en la sala de Turbinas de la Tate Modern de Londres, la recreación de un ambiente inquietante bañado por el sol del atardecer, creando una atmósfera neblinosa y extrema que envuelve los cuerpos con una densidad estética, creando un shock perceptivo en el visitante. La experiencia espacial se transforma en una experiencia estética, con protagonismo del visitante en muchas de sus obras, al someterle constantemente a experiencias inesperadas. En el campo de la arquitectura encontramos un ejemplo paradigmático en el que se desafía el principio básico de materialidad en el Blur Building de Diller y Scofidio para el pabellón principal de la Expo Suiza en 2002. Este edificio se concibió como una gran estructura ligera, basada en un diseño de 1950 de Buckminster Fuller, que quedaba envuelta por una neblina creada por el agua bombeada desde el lago donde se ubicaba. Quienes se adentraban en el edificio perdían cualquier referencia visual o acústica al quedar envueltos por una materia difusa, permanentemente blanca.²

Puesta en práctica de la técnica de desmaterialización: SANAA

La estrategia de la desmaterialización también es clave para entender algunas de las propuestas de los arquitectos Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa (SANAA). En el Museo de Arte de Kanazawa 1999 o en el Pabellón de Vidrio del Museo de Toledo (Ohio, 2006) proponen una arquitectura donde sus cerramientos se diluyen y la estructura casi desaparece. El volumen se desmaterializa desdibujando sus límites, propiciando el efecto sorpresa en sus espacios. Proponen una arquitectura "mínima" para poder responder a un programa que cambia según el uso de sus habitantes. Mediante la desmaterialización se da paso a la ampliación del vacío en el que desarrollar diferentes acontecimientos, cambiantes en el tiempo. Se plantea una arquitectura capaz de influir sobre el individuo y sus relaciones, buscando nuevas posibilidades de relación y de comunicación. Se trata de una estrategia basada en la generación espacios indefinidos que no sólo respondan a las exigencias programáticas predefinidas sino que también puedan dar cabida a otros criterios como el cambio, la relación con el entorno, la interacción social, la participación activa o la circulación. De esta manera se dota al usuario de la capacidad de elegir y transformar los espacios.

"Su construcción en el límite es una arquitectura negativa, que se alcanza a través del despojamiento: los edificios procuran desprenderse del grosor, prescindir de la inercia, liberarse de la densidad; el proceso produce objetos de apariencia inmaterial, metafísicos en tanto trascienden las convenciones cotidianas del mundo sensorial, y oníricos en cuanto alojados en la frontera imprecisa que separa el sueño y la vigilia" (Fernández-Galiano 2006:6)

Puesta en práctica de la técnica de distanciamiento: Lacaton y Vassal

Los arquitectos Lacaton y Vassal proponen la *técnica de distanciamiento* preconizado por Brecht, que consiste en distanciar la representación de manera que el objeto representado aparezca bajo una nueva perspectiva, que revele un aspecto oculto o inadvertido. Se trata de despertar en el espectador una actitud crítica racional que le permita sacar sus propias conclusiones. La puesta en práctica de este procedimiento en sus proyectos se realiza a través de una mutación tipológica que da lugar a una arquitectura más dinámica y abierta, como es el caso de la Escuela de Arquitectura de Nantes, 2009. Proponen un espacio aparentemente inacabado, con capacidad de evolución en el tiempo, mediante un recorrido continuo a través del cual se experimentan los diferentes espacios. Se colocan los usos programados dentro de una estructura mucho mayor que ellos, dejando como resultado espacios con usos no programados o “espacios extra”. Lo predecible se aísla de lo impredecible, posibilitando una evolución libre del programa. Frente a la idea de un espacio programado para cada función se propone un espacio desprogramado capaz de albergar usos y acontecimientos diversos, inesperados. La inclusión de estos “espacios extra” es el mecanismo proyectual clave generador de indeterminación, que proporciona al usuario nuevas posibilidades de uso.

“Intentamos concebir los espacios sin tener claro a priori lo que acogerán. Esa voluntad de desconexión entre la estructura y el programa es, a nuestro entender, la condición necesaria para un desbloqueo que es indispensable en la reinención de lo cotidiano.” (Lacaton y Vassal, 2011)



Fig. 6. Fotograma de *One Week*, Buster Keaton, 1920 + Vivienda de Frank Gehry, 1978.
(https://commons.wikimedia.org/wiki/File%3AKeaton_One_Week_1920.jpg y
<http://www.ncmodernist.org/gehry-gehry-3.jpg>)

Conclusión

Hagámoslo extraño. Si no te ven ó escuchan, hazlo extraño. Provoca la interacción con el espectador, provoca la incomodidad que se transforma en reflexión, provoca el enfado que desemboca en acción por parte del espectador. El extrañamiento puede ser una herramienta creativa muy útil para desarrollar acciones sociales. Con la ruptura de expectativas y el alejamiento de lo convencional a través de estas técnicas se produce una mayor implicación del espectador o usuario, para acentuar su experiencia y el redescubrimiento de ciertos espacios, buscando que éste, al experimentarlas, sea consciente de la visión renovada de estos espacios que recorre o habita.

Proponemos practicar de manera activa técnicas de extrañeza como la manipulación escalar, la desmaterialización, la alteración de los órdenes tradicionales, permitiendo encontrar peculiaridades inesperadas en lo cotidiano. Se propone de esta manera poder incorporar y aplicar en nuestras prácticas el ejercicio del extrañamiento como herramienta para distanciarnos de lo “común” y de lo “normal” con el fin de actualizar nuestra percepción de la realidad, mostrándonos otros modos de mirar. Abrámonos a otras racionalidades, a otros registros y a otras miradas comunicacionales como espacios de articulación para abordar lo fluido, lo complejo y lo situacional.

La arquitectura como disciplina, entre otras, de generación de experiencias estéticas y espaciales, a través de ciertas “técnicas de extrañamiento” puede ser transformadora, emancipadora y crear nuevos imaginarios.

Notas:

1. Magritte emplea el juego constante de desvelos de arbitrariedades. Sus obras están llenas de elementos contradictorios y paradójicos: son trampas intencionadas para desorientar los sentidos. El artista crea impactantes y seductoras ilusiones ópticas que provocan en el espectador un enorme asombro, llevándole irremediamente a admitir que la realidad que observamos es pura ilusión y está estructurada en base a nuestra limitada percepción. Su obra refleja ante todo su deseo de ruptura con el mundo convencional.
2. Como afirma Liz Diller *“además de proteger de la lluvia y generar más espacio útil, la arquitectura no es más que un generador de efectos especiales que deleita y perturba los sentidos”* (en “Diller se divierte con la arquitectura”, EG. 2007) Se expresa de esta manera la intención de renunciar a cualquier material constructivo tradicional a favor del uso de agua, para crear un arquitectura atmosférica. Hoy en día el arquitecto suizo Philip Rahm explora un nuevo lenguaje arquitectónico basado en el clima y la meteorología, como elemento de composición no tradicional. La arquitectura como meteorología se abre a otras dimensiones y definiciones espaciales; explorando las cualidades atmosféricas del espacio (temperatura, presión atmosférica, agua, vapor, luz, etc.)

Referencias:

- ARENDR, H., CRUZ, M., & BIRULÉS, F. (1995). De la historia a la acción. Barcelona, Paidós.
- BENJAMIN, W. (2009). ¿Qué es el teatro épico? Obras II, Madrid, Abada, 2009.
- CEREZO GALÁN, P. (1963). La admiración como origen de la filosofía. Universitat de Barcelona. <http://www.raco.cat/index.php/Convivium/article/view/76236>.
- DIDI-HUBERMAN, G. (2013). Cuando Las imágenes toman posición. Madrid. Ed. Antonio Machado.
- FERNÁNDEZ-GALIANO, L. (2006). SANAA en sueños. AV. Arquitectura y Vivienda. Madrid.
- FERNÁNDEZ TAVIEL DE ANDRADE, B., & MAGRITTE, R. (2000). Ver y leer a Magritte. Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- FOSTER, H., KRAUSS, R. E., BOIS, Y. A., & BUCHLOH, B. H. D. (2006). Arte Desde 1900: Modernidad, Antimodernidad, Posmodernidad. Tres Cantos, Ed. Akal.
- GASPAR VERDÚ V. (2004). Influencia de las Puestas en escena Brechtianas: El ejemplo de E. Boni. , Tesis Doctoral, Universidad de Valencia.
- HEJDUK, J. (1993). Víctimas: un trabajo de John Hejduk. Murcia, España, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos.
- LACATON Y VASSAL (2011). Libertad estructural, condición para el milagro, en 2G nº 60. Madrid.
- MONEO, R., & TERÁN, F. D. (2005). Sobre el concepto de arbitrariedad en arquitectura. Madrid, Real Academia de Bellas Artes de San Fernando.
- SANMARTÍN ORTÍ, P. (2004). Desautomatización y creación, en Dicenda. Cuadernos de Filología Hispánica, nº 22.
- SANMARTÍN ORTÍ, P., & GARCÍA BERRIO, A. (2006). La finalidad poética en el formalismo ruso el concepto de desautomatización. Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- SEGUÍ DE LA RIVA, J. (2000-2007), J. Dibujar, proyectar. (XL-XLI y XXXIX) Madrid, Instituto Juan de Herrera.
- VIDLER, A. (1992). The architectural uncanny: essays in the modern unhomey. Cambridge, Mass, MIT Press.
- ZAERA, ALEJANDRO. (2007). Una conversación con Kazuyo Sejima y Ryue Nishizawa. El Croquis SANAA 1983-2004. Madrid. El Croquis Editorial.