

Sumario

Antoni Gaudí

7

Arquitectura con vida

8

Louis I. Kahn

13

El arquitecto que hablaba con sus edificios

14

Arquitectura flotante

17

Vivir en las nubes

18

¿Para qué pueden servir los globos?

19

¿Construimos una casita inflable?

21

Lina Bo Bardi

23

La Silla Bowl

24

Moshe Safdie

27

Construir arquitectura con cajas

28

Buckminster Fuller

31

Cúpula geodésica

32

Arquitectura de emergencia

35

Estructura plegada

36

John Lautner

39

Tracción y cómo funciona una rueda

40

Una casa para marcianos

41

Toyo Ito

45

Terremoto y esfuerzos sísmicos

47

Norman Foster

49

Los arquitectos, a veces, diseñan puentes

49

Millenium Bridge

51

Una casa para nómadas

55

Tensiones de rotura

55

Construir una jaima

56

La luz en arquitectura

59

Una mesa de luz

60

Luis Barragán

63

Una casa de colores

64

Sverre Fehn

67

Pabellón de Venecia

69

Zaha Hadid

71

Las formas de Zaha Hadid

73

**Robert Venturi &
Denise Scott-Brown**

75

Aprendiendo de Las Vegas

77

Shigeru Ban

81

Una casa de cartón

83

Geoffrey Bawa

85

Una casa verde

87

Ouagadougou

89

Casas de colores

92

Frank Lloyd Wright

93

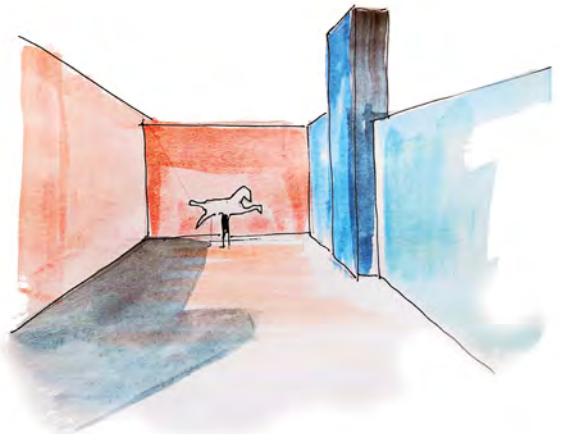
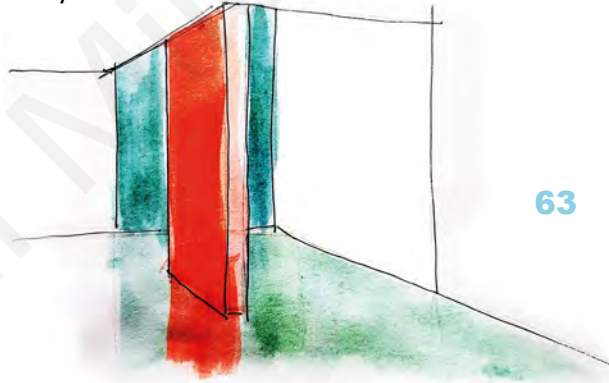
La casa de un perro

95

Luis Barragán

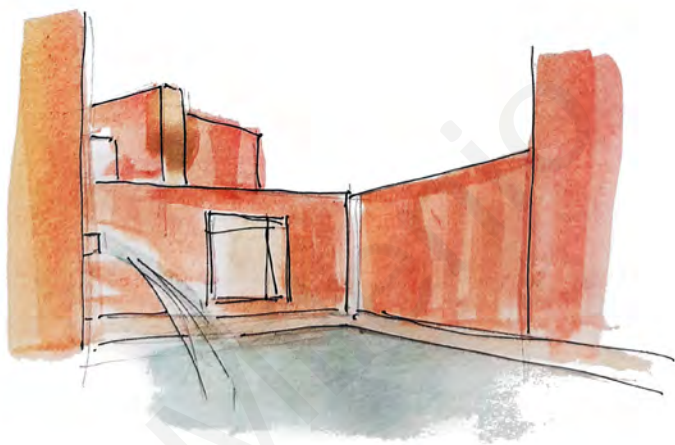


Luis Barragán (Guadalajara, 1902 - México DF, 1988) fue un arquitecto e ingeniero que trabajó fundamentalmente con el color. De pequeño pasaba los veranos en el campo, en Manzanilla de La Paz (Jalisco), con sus tres hermanos y sus tres hermanas, y lo que más le gustaba era jugar en el exterior. Esos juegos le ayudaron a entender la extensa cultura de su país. Años después estudió arquitectura e ingeniería y cuando terminó la carrera realizó un viaje por España y Francia (1925-1926). En estos países quedó impresionado por la arquitectura mediterránea; eso le hizo reflexionar sobre su propia cultura situada tan lejos de Europa, pero que al mismo tiempo tenía tanto parecido con la arquitectura vernácula del sur de España o de la costa azul francesa. Barragán desarrolló muchos proyectos de arquitectura, pero lo que más le interesaba era trabajar con el paisaje, sobre todo con las plantas, la luz y el color. Uno de los proyectos más interesantes de su carrera es su propia casa-estudio, en la que llevó al extremo sus trabajos con el color y la luz: utiliza colores más vivos y recortados. Su obra, pues, se caracteriza por utilizar volúmenes simples, como en los Jardines del Pedregal de San Ángel (1945) o Casa Gilardi (1976). En ellos, los volúmenes se unen y crean espacios entre sí que recuerdan a las calles estrechas de los poblados mexicanos. Para el arquitecto, el uso del color no era algo caprichoso, sino que estaba relacionado con su cultura, en la que los colores vivos tienen mucha importancia.



Una casa de colores

La Casa Estudio de Barragán es un proyecto que empezó a desarrollar en 1948, en Tacubaya (México). Desde fuera, no llama la atención, pero en el momento que se traspasa el umbral de la entrada esta se transforma en una explosión de luz y color. Los volúmenes básicos que componen la casa se pintan de colores: amarillo, blanco, rosa y naranja, los tonos



64

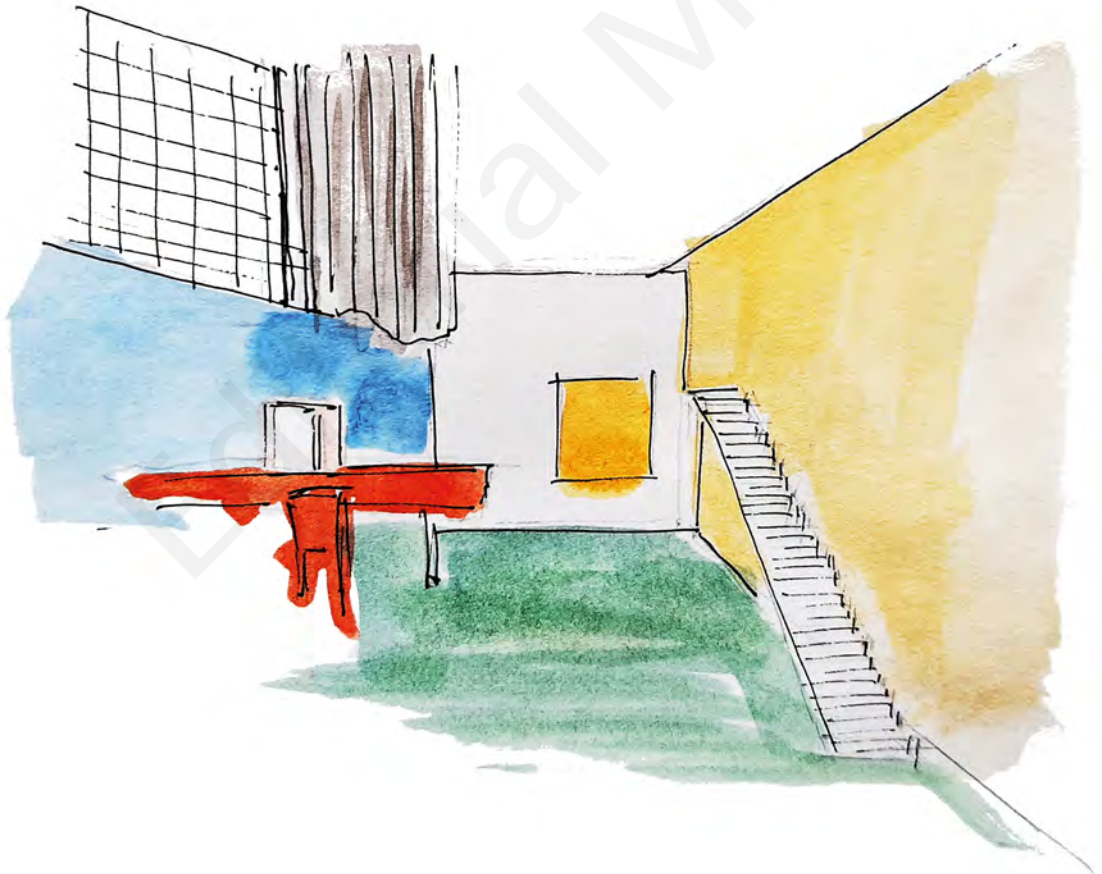


fundamentales de la cultura mexicana. Esta composición se completa con la inclusión de vegetación y agua. Una vez colocados todos los volúmenes, se abren huecos para que la luz vaya penetrando poco a poco y dando forma al proyecto.

Caminar por su interior, pues, es atravesar espacios casi oníricos, como habitar un lugar que no existe.

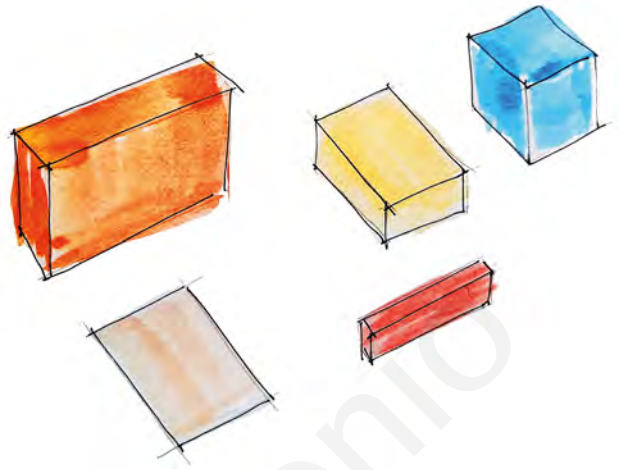
El espacio de su casa-estudio incorpora una serie de sensaciones a través del color y la arquitectura con las que se puede experimentar. Para ello, son necesarias unas cajas del tamaño más

grande posible, botes de pintura y un cortaplumas. En un primer momento, se compondrán los volúmenes y se les asignarán la función propia de la vivienda: uno será la sala de estar; otro, el espacio para dormir; otro, un aseo y, otro, la cocina. Las funciones se determinarán según el tamaño o la forma de la caja, tal y como se considere necesario. ¿Puede ser el baño más grande que la cocina? ¿Y tiene que estar el dormitorio al lado del baño o de la cocina? Estas preguntas serán las que poco a poco guiarán la composición de volúmenes y su variación.



JUEGO 14

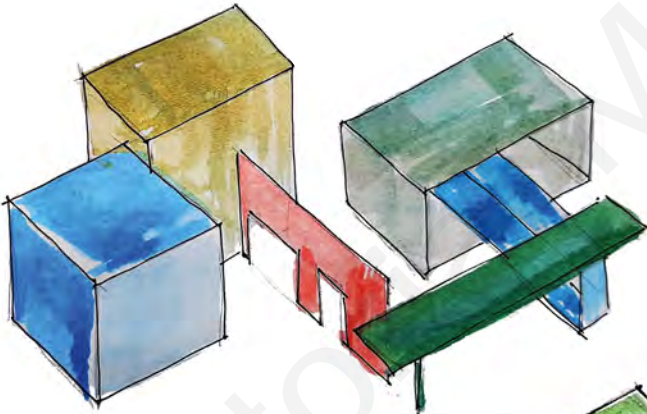
Una vez decidida la composición volumétrica final, los volúmenes se colorearán según el tono que ha de tener cada uno de los planos que componen esos espacios. Al mismo tiempo se decidirá dónde abrir los huecos para iluminar cada uno de los espacios. La relación entre color y luz será la herramienta que construye poco a poco su personalidad. Disfrutar de ese espacio, cambiarlo y entenderlo se convierten en un juego lleno de luz y color.



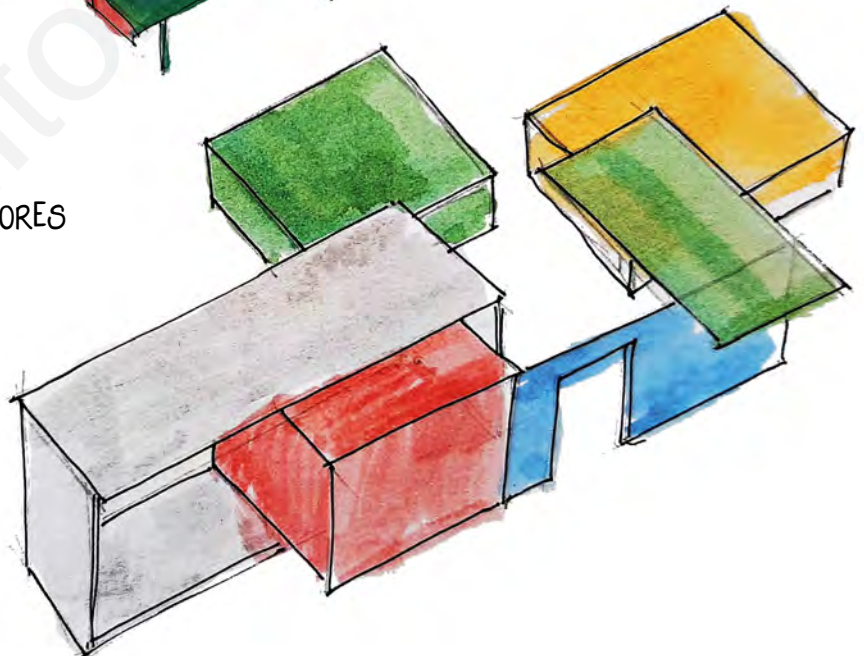
MATERIAL

- 7-8 cajas de cartón, sirven cajas de zapatos, cajas de té o cajas de galletas
- Tijeras, lápices de colores y témperas o ceras de colores
- 1 bote de pegamento

66



CAJAS DE COLORES



Frank Lloyd Wright



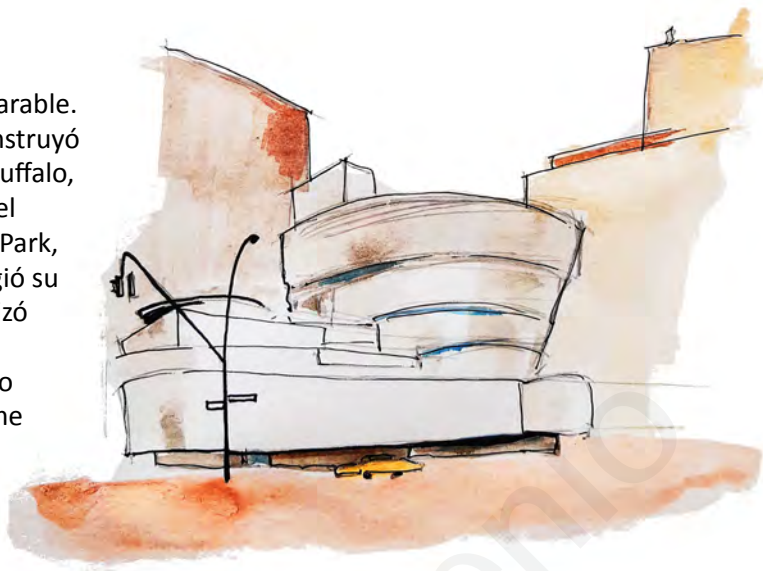
Frank Lloyd Wright (1867-1959) era un arquitecto americano muy conciencioso con su trabajo: desde pequeño sabía que se convertiría en arquitecto. Su madre, convencida de ello incluso antes de que este naciese, le compraba juegos de construcción y libros. Así estudió arquitectura en Estados Unidos, en la Universidad de Wisconsin, en una etapa de la historia en la que el país reafirmaba su propia identidad tras una devastadora guerra civil. Wright comenzó a ser percibido como un «arquitecto de la tierra».

Empezó trabajando para el arquitecto Joseph Lyman Silsbee, y, apenas unos años después, en el exitoso estudio de arquitectura de Adler y Sullivan. Pero pronto empezó a realizar muchos trabajos por su cuenta. Tras el nacimiento de su primer hijo se independizó. Y en 1893, después de varios años compaginando su trabajo en el estudio de Adler & Sullivan con el suyo propio, inauguró un estudio en Chicago. En su obra pretendía dotar a Estados Unidos de una nueva identidad arquitectónica. Y es que la crítica arquitectónica ve en Wright, a través del tipo de casas que diseña, algo nuevo, muy estadounidense y moderno. Las

casas diseñadas por el arquitecto se bautizaron como «Casas de la pradera», que son viviendas unifamiliares que incorporaban un lenguaje común imbricado en la cultura americana: grandes aleros, espacios continuos y adornos geométricos. Tanto es así que en 1896 enuncia su «work song», un texto en el que detalla su criterio arquitectónico y su forma de trabajar.



Su éxito se volvió imparable. Entre 1903 y 1905 construyó el edificio Larkin, en Buffalo, y, entre 1905 y 1907, el Templo Unitario (Oak Park, Chicago). En 1911 erigió su propia casa, que bautizó como «Taliesin», que convirtió en un estudio de arquitectura enorme en forma de taller. Aún muy joven, y con muchas ganas de trabajar, le llegaron proyectos de gran escala como el Hotel Imperial de Tokio (1913-1920), la Casa Robie (Chicago, 1908-1909), la Casa Alice Millard (Pasadena, California, 1923-1924), la Casa Kaufmann, conocida como «Casa de la Cascada» (Mill Run, Pennsylvania, 1935-1939), los laboratorios de investigación Johnson



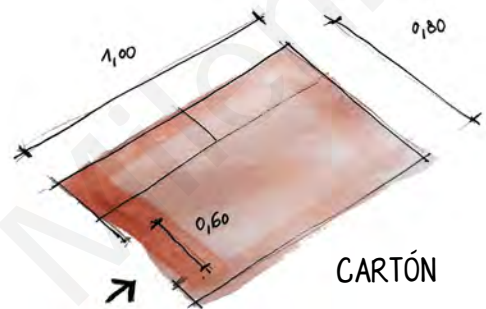
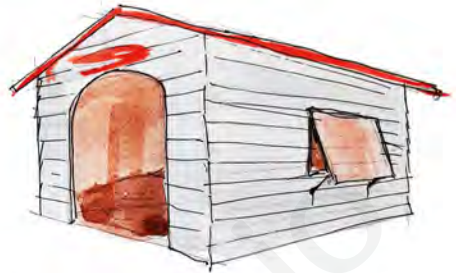
& Son (Racine, Wisconsin, 1943-1950) y el Museo Guggenheim de Nueva York (1943-1959).

Todas estas obras de arquitectura se han convertido en iconos y objeto de estudio, especialmente las últimas, las cuales descubren nuevos caminos y formas: ninguna se parece a la anterior.



La casa de un perro

En cierta ocasión, un cliente que había encargado una casa a Frank Lloyd Wright decidió escribirle un tiempo después de estar viviendo en ella. Wright pensó que se trataría de alguna queja sobre el diseño o algún problema derivado de la construcción. Pero en realidad, el cliente había quedado tan contento que no quería destrozarse el diseño de Wright añadiendo una casa para su perro y que no encajase en el conjunto, así que decidió encargarse también esta construcción aparentemente pequeña y sencilla.



Una casa para un perro parece una labor muy fácil, puesto que este animal tiene menos necesidades que un ser humano; sin embargo, hay un pequeño matiz. El perro tiene menos necesidades dentro de su casa porque realmente no es una casa, sino un lugar para dormir, tan solo es una habitación, puesto que el resto de sus necesidades las resuelve fuera de ella. Por tanto, es necesario diseñar un programa de necesidades para un perro. ¿Qué le gusta hacer al animal? Y en particular, ¿qué le gusta hacer a mi perro? ¡Porque cada animal es diferente!

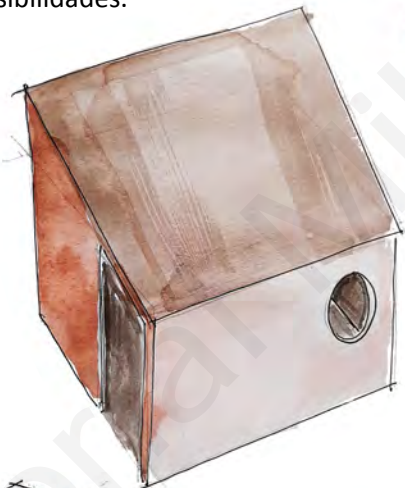
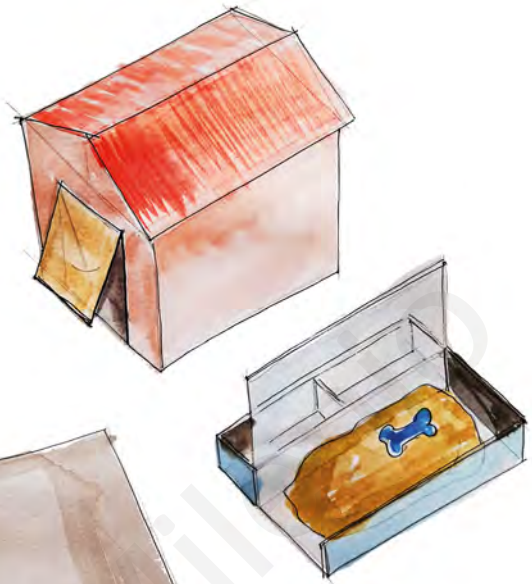
El programa de una caseta de un perro incluye las siguientes actividades: dormir, descansar y, quizás, comer. También puede incluir el alojamiento de los objetos que le pertenecen:

como su correa, sus juguetes o su comida. Estos son aspectos generales de un programa de necesidades, algo que se hace en todas las obras de arquitectura como primer acercamiento a la obra y al cliente. Pero después se ha de afinar el diseño, adaptando la casa a su cliente. Así que según sea el perro la casa se debe de adaptar a él.

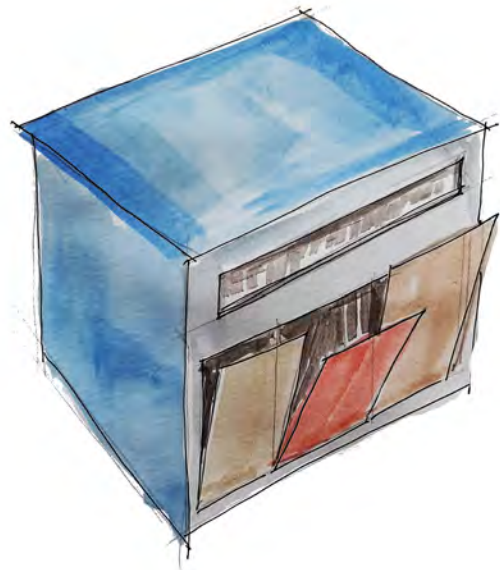
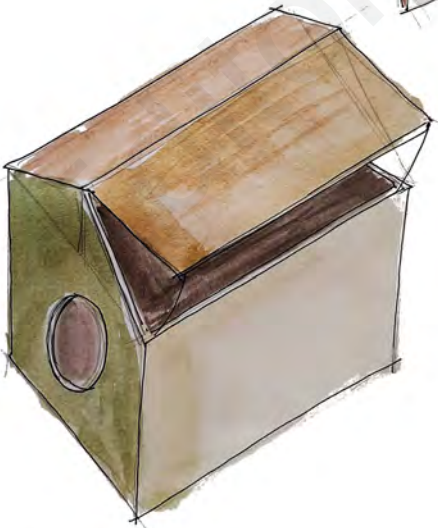
MATERIAL

- 4 planchas de cartón de 2 x 1 metros (según el tamaño del perro)
- Pinturas o ceras de colores
- 1 rollo de cinta adhesiva
- 1 cojín para perros
- 1 comedero para perros
- Juguetes de perro

Así pues, se realizará con madera, en el caso de ser una construcción exterior, o con cartón, si es interior. Pero estos materiales solo podrán ser su estructura, ya que una vez construida esta se enriquecerá con aquellos objetos que necesite su usuario, es decir, el perro. Un cojín, la apertura de una ventana, la forma de la puerta, la presencia o no de luz o los colores de la misma son aspectos importantes. A continuación se muestran algunas posibilidades.



TIPOLOGÍAS



© del texto y las ilustraciones: Nuria Prieto González, 2021

© de esta edición: Milenio Publicaciones, SL, 2021

Sant Salvador, 8 — 25005 Lleida
editorial@edmilenio.com
www.edmilenio.com

Primera edición: junio de 2021

ISBN: 978-84-9743-937-4

DL: L 228-2021

Impreso en Arts Gràfiques Bobalà, SL

www.bobala.cat

Printed in Spain

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, <www.cedro.org>) si necesita fotocopiar, escanear o hacer copias digitales de algún fragmento de esta obra.