

Mención Proyecto Final de Carrera

Patios, salones y escaleras

Alicia de Luis Sánchez (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid)

MEMORIA

"... Hablo de una arquitectura compleja y contradictoria basada en la riqueza y ambigüedad de la experiencia moderna, incluyendo la experiencia que es intrínseca al arte"

R. Venturi

La cuaterna clásica: Agua, tierra, aire y fuego.

Y una huella de un solar totalmente minado.

No es la única.

Se entiende la ciudad entonces a partir de los cuatro elementos, un escáner de capas de información que siempre están, pero no se ven, entendiendo la ciudad desde esa superposición de capas, desde el paisaje al edificio. El agua como ese arroyo que corría Madrid, el fuego es energía, la ciudad en movimiento, los flujos de personas, el aire son las partículas, los olores, el viento y la tierra la materia, lo pesado, la inercia.

Así buscamos pasar de esa cuaterna clásica a los parámetros físicos, a la ciudad... Se estudia esta y se definen los tipos arquitectónicos asociados propios del lugar. Y de esta forma se encuentran las huellas.

A finales del siglo XIX, se empiezan a levantar decenas de palacios y palacetes que vertebran el nuevo eje de Madrid. El Paseo de la Castellana. Edificios singulares y ostentosos por su vida y por su programa. Lugares de reunión, de fiestas, de eventos. Sin embargo, es hacia principios del siglo XX, con el boom inmobiliario cuando estas piezas desaparecerán, quedando a penas sus huellas con escasa documentación, y una docena de ellos que se mantuvieron en pie.

El proyecto es un manifiesto en favor de esos espacios desaparecidos, abandonados ante el crecimiento urbano del nuevo Madrid.

Se pasa así a la producción, localizándolos y catalogándolos para no olvidarlos. Así a partir de un trabajo de fotogrametría, se detectan los salones, antesalas, y estancias perdidas, y gracias a imágenes que se han podido recuperar se redibujan y reprograman cada uno de ellos

Bienvenidos a "Patios, salones y escaleras", un palacio en plano siglo XXI construido por y para el placer.

Con todas estas herramientas surge el proyecto sobre el gran vacío de Padre Damián, una concatenación de experiencias capaces de mirar al pasado para reprogramar el presente, tres tipos laberínticos diferenciados pero entremezclados.

Se presenta con la llegada, con un muro, un 1 kilómetro de subidas y bajadas que separa el edén de la metrópolis. Una entrada aparentemente clara que supone una distancia de preparación a la libertad.

Y así se llega al paraíso, al edén. Una nueva topografía que responderá a lo que ocurre debajo y que, a través de la superposición de caminos, vegetación, escorrentías y folies se enfrentará al jardín de las

máquinas o zócalo técnico el cual retoma la cuaterna clásica, convirtiendo a esta en el motor de la propuesta.

Para evitar la saturación de agua, el jardín se comporta como un colector. Los propios pilares que sostienen las bóvedas inferiores se encargarán de filtrar y recoger el agua como ya hacia Gaudí en la colonia Güell.

Llegamos a palacio. Un laberinto de las habitaciones perdidas reprogramadas, que ya avecinaba la sala de fotogrametría y que a través de una operación collage de esos salones se consigue el efecto, el laberinto... porque en un palacio no existen pasillos, cada salón es antesala a su vez.

Las plantas se estructuran en torno a tres patios que siguen los vientos y que, dependiendo de su situación, interior-exterior, sus dimensiones y/o su ornamento responderá a tres sensaciones diferentes, porque un palacio es exhibición, es ocio y es residencia.

El patio del ocio es vicio, desconexión y realidad paralela.

El patio escaparate son juegos de espejos, iluminaciones, proyecciones y mucha ficción.

Y el patio del sueño que significa descanso. Habitaciones. Residencia. No es vivienda ni tampoco hotel.

Con todo esto, los salones solo podían responder a ello... Desde la cata de Ginebras, una galería de espejos, el salón de escaleras infinitas, el salón de baile, el de música...

Un laberinto que solo funciona gracias a los elementos de conexión, escaleras rampas y pasadizos. Aunque nunca sabrás a donde te llevarán.

Entre todos ellos encontramos el salón del mobiliario tecnificado, donde se explican las nuevas lámparas de araña, como las antiguas cortinas de terciopelo se convierten en envoltorio acústico del salón de música, como se diseñan las barandillas...

Pero en un palacio nunca han faltado las miles de vitrinas repletas de juegos de porcelana pintada a mano, los jarrones en cualquier hueco, ni mucho menos los espejos para verse 360°, así que aquí tampoco podían faltar. Se utiliza el revestimiento cerámico en todas sus versiones y formatos, desde piezas de "mármol" de suelo a techo hasta pequeñas porcelanas recicladas en mosaico, piezas de oro, metalizada, de azulejo nacarado... todas estas son capaces de generar las sensaciones que se buscan en cada uno de los salones, son "las piezas fundamentales", nunca mejor dicho.

Finalmente, casi sin darnos cuenta, descendiendo por una rampa helicoidal se llega a la gruta, un espacio de acción pública, exhibición y narcisismo, un continuo desfile de cuerpos, de ocio, salones de juego, casino, encuentros...

Bajo las cáscaras de hormigón intersecadas aparecen mamparas de vidrio que provocan un juego de reflejos, separando, pero dejando ver, y animando a ese intercambio. Es un espacio de la tierra, que pesa y te absorbe. Se despiezan los 128 pilares en una base y sus respectivas cáscaras, dibujando una retícula central que se irregulariza buscando el perímetro.

Charles Baudelaire en Las flores del mal, parecía avvicinar lo encontrado: “La embriagante monotonía de metal, mármol y agua... Babel de escaleras y de arcadas, palacio sin fin, lleno de fuentes y cascadas, oro mate o bruñido, murallas de metal, piedras inauditas, olas mágicas, abismos de diamantes, túneles de pedrería, océano domado, ... incluso el color negro parecía limpio e irisado”

En definitiva, se convierte en una experiencia como nos hablaba Venturi. La experiencia de superponer capas laberínticas, la gruta, el jardín y el palacio y capas de ciudad, donde tierra y aire quedan divididos y unificados por agua y fuego.

El tiempo se ha suprimido y el 5G no funciona.

Nunca pasa nada, pero el aire está cargado de emoción.

En un palacio te lo dan todo hecho, pues aquí también.

La salida, sin embargo, la tendrá que encontrar usted.

Disfrute.