

# SCANDÖ

#00 UMBRAL



---

Información editorial

**Dirección**  
Equipo de Scando

**Colaboradores**  
Anónimo

---

Información legal

**Derechos de autor**

Cesión de derechos y material: [scando.informacion@gmail.com](mailto:scando.informacion@gmail.com)

Todos los contenidos publicados en la Revista Scando<sup>®</sup>, incluyendo textos, imágenes, ilustraciones y diseño, están protegidos por la legislación vigente en materia de propiedad intelectual.

Queda prohibida la reproducción total o parcial de cualquier contenido sin la autorización expresa de sus autores y/o de la editorial. Algunas imágenes o textos pueden estar sujetos a derechos de terceros. En caso de reclamaciones, Scando se compromete a revisar y, si es necesario, retirar el material afectado.

---

Producción y distribución

**Impresión**  
Indicar imprenta

**Formato**  
producto en formato físico y digital  
Adquisición digital en [www.revistascando.com](http://www.revistascando.com)

---

Envío de contenidos

Cesión de derechos y material: [scando.informacion@gmail.com](mailto:scando.informacion@gmail.com)

Los textos e ilustraciones enviados para su publicación deberán ser originales e inéditos y no haber sido publicados en otro medio sin previa autorización.

La editorial se reserva el derecho de edición, corrección y adaptación de los textos enviados.

Al enviar contenido a Revista Ejemplo, el autor concede a la editorial el derecho de publicación y distribución en formato impreso y digital.

---

Contacto

Web: [www.revistascando.com](http://www.revistascando.com)  
email: [scando.informacion@gmail.com](mailto:scando.informacion@gmail.com)  
Redes sociales: [scando.dwg](http://scando.dwg)



---

Condiciones de uso y responsabilidad

Scando no se hace responsable del contenido crítico ni de reclamaciones ante informaciones de este tipo o similares. La revista no se hace responsable por el uso indebido de la información contenida en sus publicaciones ni asume ninguna responsabilidad por errores tipográficos, de contenido o por la interpretación de los lectores.

# ¿QUÉ ES SCANDŌ?

---

En SCANDŌ, no buscamos ser una revista más de divulgación arquitectónica. Nuestro propósito es provocar el pensamiento crítico, sembrar dudas y abrir nuevas perspectivas que de otro modo podrían pasar desapercibidas. Queremos desafiar las interpretaciones establecidas y explorar los significados ocultos de los conceptos, jugando con sus múltiples lecturas para ofrecer una visión distinta de la arquitectura.

Nuestro enfoque se dirige tanto a estudiantes como a profesionales y apasionados de este arte. Nos interesa el debate, la reflexión y el análisis profundo. Así, en cada edición abordaremos ideas con dobles sentidos, exploraremos nuevas perspectivas y ofreceremos críticas que vayan más allá de la superficie.

SCANDŌ es también actualidad, opinión y análisis. Creemos que la crítica arquitectónica es esencial para entender nuestro entorno y enriquecer el pensamiento colectivo. Nos interesa la arquitectura como fenómeno vivo, en constante transformación, y queremos acercar esta visión a quienes suelen mantenerse al margen de la lectura especializada.

Apostamos por una perspectiva fresca, abierta y rigurosa, con la convicción de que el conocimiento arquitectónico debe ser accesible y desafiante a la vez.

Este primer número es solo el comienzo. Agradecemos la confianza de quienes nos leen y esperamos que en estas páginas se perciba la pasión y dedicación de todo el equipo de SCANDŌ.

---



**SCANDŌ: Pensar la arquitectura.**

## **6** Estilo y diseño

### **Minimalismo orgánico**

El umbral en la arquitectura minimalista es una transición sensorial, donde luz y textura sustituyen los límites físicos, creando una experiencia fluida.

## **10** De-construcción

### **De Roma a Japón**

Análisis constructivo del Teshima Art Museum, en relación con el Panteón de Roma. Las cáscaras de hormigón y su proceso de construcción.

## **14** art.dwg

### **Umbral en el cine**

En El Resplandor, los pasillos del hotel Overlook representan el concepto de umbral, físico y psicológico, reflejando la transición de Jack hacia la locura.

## **18** Ciudad en debate

### **P. Coruña Marítima**

¿Quieres conocer cómo se transformará el puerto de A Coruña? Descubre el desarrollo y retos del proyecto Coruña Marítima.

## **22** Repensando

### **El umbral continuo**

Vivimos rodeados de umbrales que definen el cambio, desde la arquitectura hasta las etapas emocionales y existenciales de la vida.

## **26** Cierre

### **¡Gracias!**

por formar parte de SCANDŌ.

## **8** Proyecto destacado

### **Teshima Art Museum**

Una obra sensorial sin puertas ni paredes, fusiona arquitectura, arte y naturaleza en una experiencia única.

## **12** CTSociedad

### **Ni dentro ni fuera**

El umbral en la ciudad contemporánea refleja exclusión social, especialmente para los sin hogar, pero podría ser un espacio inclusivo.

## **16** Mainstream

### **The Brutalist**

La película de Brady Corbet explora la lucha del arquitecto entre su visión artística y las demandas de un sistema que lo transforma.

## **20** La Metralla

### **Crisis en la UDC**

Crisis estructural y financiera en la Universidad: cierre de infraestructuras deterioradas y un déficit preocupante. ¿Futuro incierto?

## **24** Bloque interactivo

### **Juegos y actividades**

Sopa de letras, tests, "¿Qué arquitecto eres? Coleccionables y mucho más

**U**mbral es espacio, pero también es tiempo. O quizás sea el tiempo que pasas en un espacio. Es un baremo que indica dónde empieza y acaba algo, es un término que define el propio ser de ese algo.

Umbral es el momento que existe entre sensaciones que cambian, entre sonidos, espectros, luz y sustancia. Es todo aquello que no es algo en concreto, es la transición entre dos conjuntos de cosas que intersecan en algún lugar.

No es solo una frontera entre dentro y fuera, sino una condición, un estado intermedio donde la arquitectura deja de ser contenedor para volverse transición. Allí donde todo se redefine, donde cada paso transforma la forma en que habitamos el mundo. Umbral no es un límite, es una pausa, un respiro, un punto de inflexión donde el espacio deja de ser solo materia y se convierte en experiencia.

¿Hasta dónde llega el espacio? ¿Dónde comienza la experiencia?

Atrévete a cruzar el umbral.

# ESTILO Y DISEÑO

## ESTILO MINIMALISTA Y ORGÁNICO

En la arquitectura tradicional, el umbral ha sido siempre un elemento claro y delimitado: una puerta monumental, un arco imponente o un pórtico que marca de forma precisa la transición entre un espacio y otro. Sin embargo, en la arquitectura minimalista y orgánica, esta concepción se disuelve y se transforma en una experiencia sutil, fluida y en constante cambio. Aquí, el umbral no es una barrera física evidente, sino un momento de transición que se percibe más a través de los sentidos que de la forma. No es un punto fijo, sino un proceso de adaptación espacial en el que el entorno, la luz, la textura y el sonido juegan un papel fundamental.

En este estilo arquitectónico, los espacios no están estrictamente separados, sino que fluyen unos dentro de otros, creando una sensación de continuidad donde el umbral deja de ser un elemento arquitectónico concreto para convertirse en una percepción gradual. No hay puertas pesadas ni muros gruesos que determinen dónde empieza y dónde acaba un espacio, sino cambios en la luz, en la altura o en la materialidad que generan una transición sutil. La fusión con la naturaleza es clave: la arquitectura se abre al paisaje, lo enmarca y lo deja atravesarla, permitiendo que los límites entre interior y exterior se diluyan hasta casi desaparecer. La materialidad también contribuye a esta sensación de fluidez, con el uso de superficies homogéneas y texturas que se integran unas con otras sin interrupciones visuales o táctiles.

Más allá de su aspecto físico, el umbral en esta arquitectura se experimenta a través de la luz y la sombra, del sonido y la acústica, de la temperatura y la textura. La entrada a un espacio puede estar marcada no por una puerta, sino por un haz de luz que filtra el ambiente de manera progresiva. El sonido de un patio abierto puede transformarse en el silencio de un corredor cubierto, creando una sensación de transición sin necesidad de muros o divisiones evidentes. Del mismo modo, la temperatura y los materiales pueden sugerir un umbral de forma sutil: el cambio de un suelo de piedra fría a uno de madera cálida puede indicar que hemos pasado de un espacio público a uno más íntimo sin necesidad de una frontera física que lo determine.

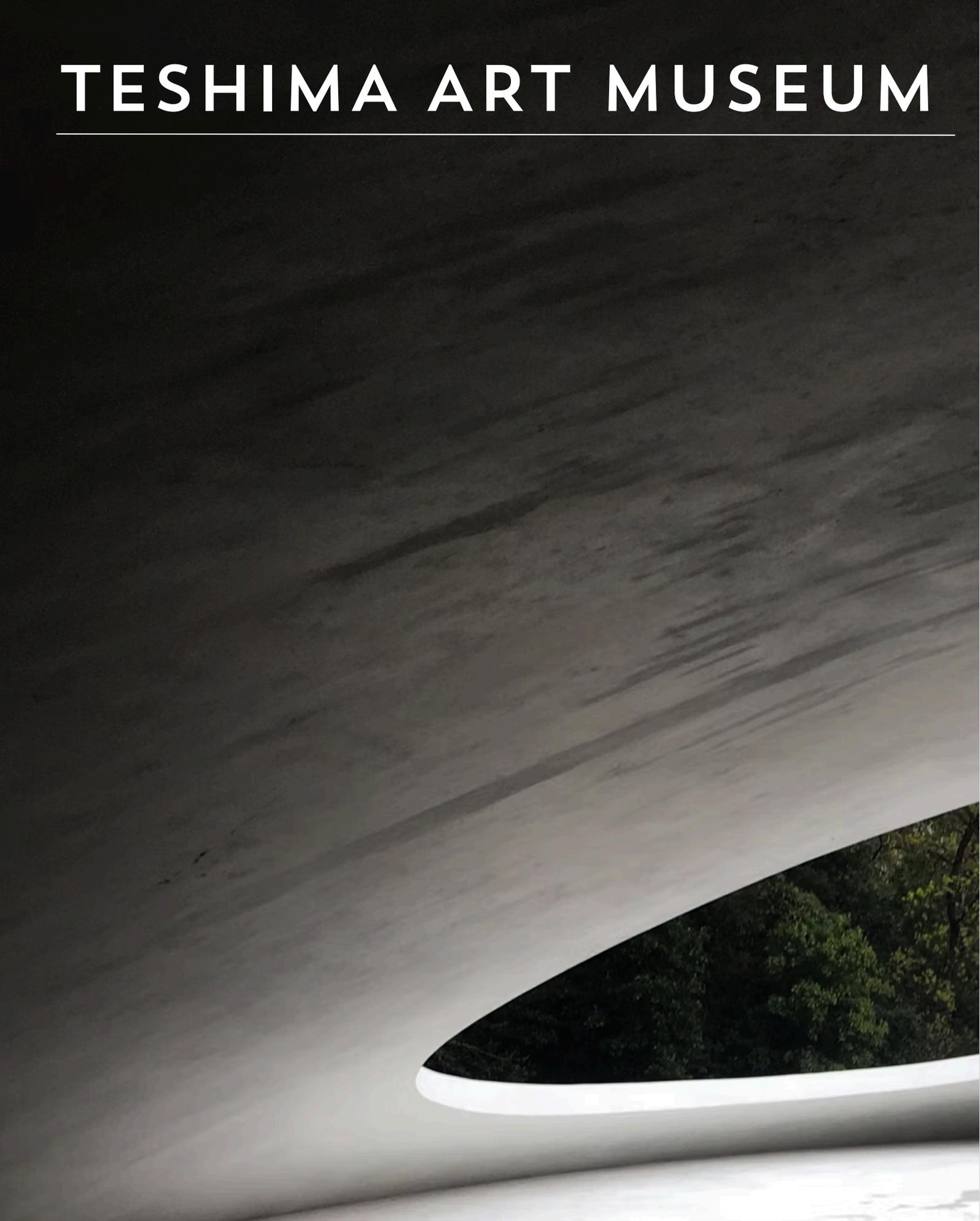


Esta concepción del umbral no es solo una estrategia espacial, sino que responde también a una visión filosófica del espacio que tiene raíces profundas en la tradición japonesa. El concepto de "間" (ma) lo define no como un simple punto de paso, sino como un intervalo, un espacio intermedio que invita a la pausa y a la contemplación. La idea de "借景" (shakkei) o paisaje prestado refuerza esta integración con el entorno, en la que el umbral no separa, sino que enmarca y conecta. Y la estética del "侘寂" (wabi-sabi) nos recuerda que todo umbral es efímero, que cambia con la luz, con el clima y con la percepción del visitante, haciendo que cada cruce sea único.

En la arquitectura minimalista y orgánica, el umbral es un elemento casi invisible, pero profundamente significativo. No es un límite, sino un momento de transición que nos conecta con el espacio de una manera más sensorial y emocional. Puede ser la brisa que atraviesa un patio, la sombra proyectada por un voladizo, el cambio sutil de textura bajo nuestros pies. No se trata de cruzar una puerta, sino de experimentar un cambio en la percepción del entorno. Aquí, el umbral deja de ser una simple barrera arquitectónica para convertirse en una vivencia, en un instante en el que el espacio se transforma y nos transforma con él.

# TESHIMA ART MUSEUM

---



**Arquitecto:** Ryue Nishizawa (cofundador de SANAA), Premio Pritzker en 2010

**Ubicación:** Isla de Teshima, Kagawa, Japón

**Año:** 2010

Es posible imaginar un lugar donde el espacio se siente infinito, donde no hay paredes ni puertas, y donde la luz, el viento y el sonido se mezclan en perfecta armonía. Así es el Teshima Art Museum, diseñado por Ryue Nishizawa en colaboración con la artista Rei Naito, un edificio y obra de arte conceptual que trasciende la arquitectura convencional para convertirse en una experiencia sensorial total.

Ubicado en una colina de 70 metros sobre el nivel del mar en la isla de Teshima, el museo parece una gran gota de agua posada sobre el paisaje, integrándose con la naturaleza y la tradición japonesa. No hay esquinas, ni columnas, ni puertas que delimiten el espacio, permitiendo que el interior fluya hacia el exterior sin interrupciones. El museo es un umbral en sí mismo, una transición constante entre interior y exterior. La luz natural penetra a través de dos aperturas elípticas en la cubierta, proyectando sombras en transformación continua, mientras que el viento y la lluvia atraviesan el espacio, convirtiendo el clima en parte de la experiencia. La percepción del visitante cambia a cada momento, generando una sensación de fluidez y suspensión en el tiempo. La arquitectura se disuelve en la atmósfera, convirtiendo cada sonido, reflejo y corriente de aire en un elemento compositivo de la obra.

La obra "Matrix" de Rei Naito, la única expuesta en el museo, refuerza esta percepción. La artista busca expresar la esencia misma de la existencia a través de la interacción del agua con el espacio. Pequeñas gotas emergen del suelo y se desplazan con un movimiento casi imperceptible, respondiendo a cambios sutiles en la temperatura y la humedad. A través de esta instalación, Naito plantea una reflexión sobre la fragilidad de la vida, la interconexión entre los elementos naturales y la percepción del tiempo como un flujo incesante. "Matrix" no es solo una manifestación visual, sino una exploración de lo efímero y lo intangible, donde cada variación en el entorno transforma la experiencia del espectador.

Este museo no es solo un lugar para ver arte, sino para sentirlo en cada célula del cuerpo. Sin puertas ni muros convencionales, el museo redefine el concepto de refugio. En lugar de separar, su arquitectura conecta, en un umbral donde la estructura, la naturaleza y la percepción del visitante se entrelazan en una experiencia sensorial en constante evolución. La combinación de elementos arquitectónicos, climáticos y artísticos diluye los límites entre el ser humano y el entorno, transformando cada visita en una exploración personal del espacio, la materia y el tiempo.



**Dimensiones aproximadas:** 40 x 60 m. 4,5 m en su punto más alto

**Orientación:** E-W

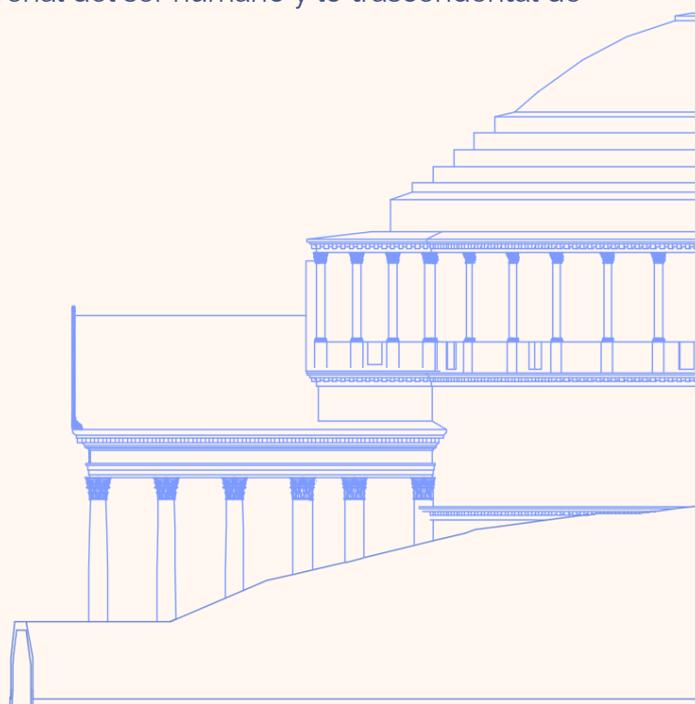
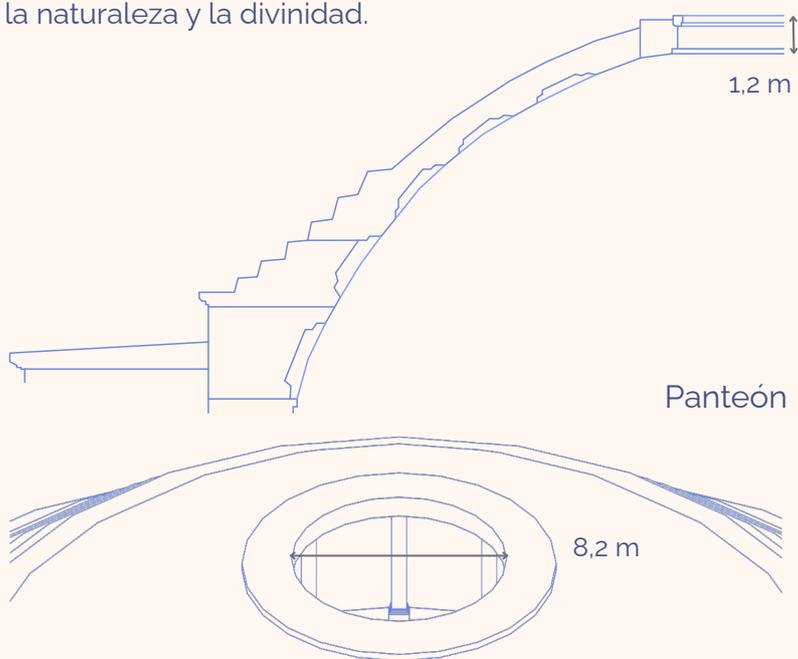
**Lugar:** A 160 metros del mar de Seto, sobre una loma de 70 m de alto

**Materialidad:** Se compone de una única cáscara de hormigón de 25 cm de ancho

# DE-CONSTRUCCIÓN

Desde hace casi dos milenios, el óculo del Panteón de Roma ha proyectado una línea recta entre el terreno y el cosmos, un umbral celestial, un edificio ancestral donde los romanos proyectaron uno de sus mayores artefactos técnicos y metafóricos. El Teshima Art Museum mantiene esta idea, aunque transportada a otro contexto temporal y cultural. Es una arquitectura que no encierra, sino que se abre: al clima, a la naturaleza y a lo invisible. Bajo su silencio curvo, el umbral se convierte en experiencia.

El **proyecto** del Teshima se organiza en torno a dos grandes óculos que perforan la cubierta como umbrales de luz y aire. Este gesto, íntimo y atmosférico, remite al gran precedente histórico del Panteón de Roma, donde un único óculo central conectaba el espacio interior con el cosmos. Ambos edificios, separados por casi dos mil años, construyen desde el vacío y hacen del hormigón una materia espiritual. En el Panteón, el óculo corona una cúpula perfecta, geométrica y totalizante; en el Teshima, los huecos elípticos descentralizados desmaterializan la arquitectura y dispersan su centro. Ambos invitan a mirar hacia arriba, pero con intenciones opuestas: uno monumentaliza lo divino, el otro acoge la conexión con lo efímero. Lo que es indudable es que ambos edificios comparten algo que va más allá de la arquitectura: La conexión entre lo terrenal del ser humano y lo trascendental de la naturaleza y la divinidad.

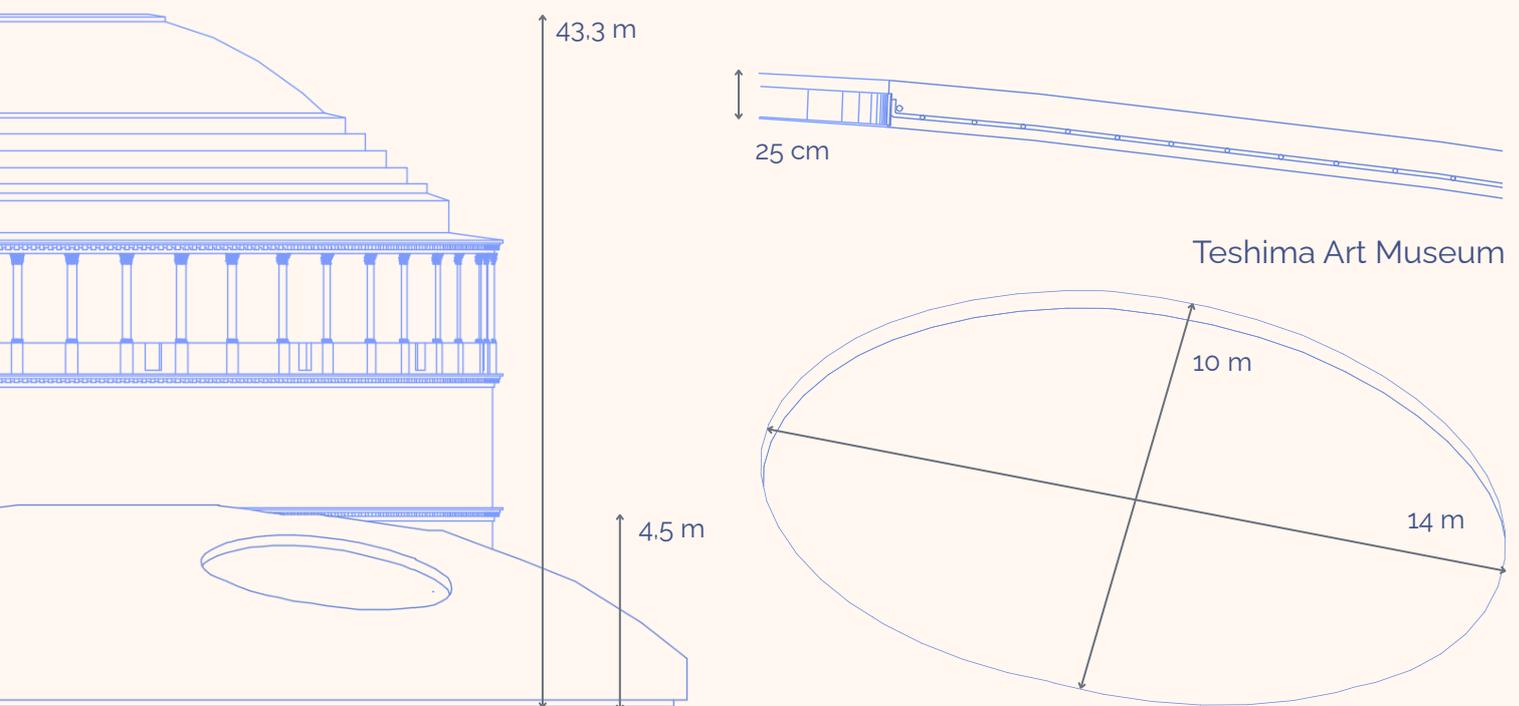


<b>Ubicación</b>	Isla de Teshima, Japón	Roma, Italia
<b>Año</b>	2010	125 d.C
<b>Diámetro de la cúpula</b>	40 x 60 m aprox	43.3 m
<b>Diámetro del óculo</b>	10-14 m	8.2 m
<b>Espesor</b>	25 cm constante	6.4 m en la base → 1.2 m en la clave
<b>Material principal</b>	Hormigón altamente fluido sin juntas, vertido en una sola fase	Hormigón romano (opus caementicium), con agregados ligeros como toba y piedra pómez
<b>Estructura previa / Soporte</b>	Terraplén de tierra compactada como cimbra temporal	Cimbra de madera ligera (probable)
<b>Forma estructural</b>	Lámina continua de doble curvatura (forma libre)	Cúpula hemisférica con casetones, basada en la geometría perfecta
<b>Forma de las aperturas</b>	Dos óculos elípticos irregulares orientados según luz, viento y cargas	Óculo circular de 8.2 m de diámetro en el centro de la cúpula
<b>Altura máxima</b>	Variable, integrada en la topografía	43.3 m desde el suelo hasta el óculo
<b>Sistema constructivo</b>	Vertido continuo in situ con encofrado flexible, sin juntas ni columnas	Construcción por anillos concéntricos con aligeramiento progresivo y casetones

La **ejecución** de ambos proyectos es similar, aunque con técnicas diferentes:

La cúpula del Panteón fue realizada mediante un sistema de encofrado radial de madera, sobre el que se vertieron capas sucesivas de hormigón romano (mortero con puzolana), aligeradas progresivamente con materiales más livianos como piedra pómez y ánforas vacías, dando lugar al reconocible sistema de casetones radiales que aligeran la cúpula que ha llegado hasta nuestros días. La estructura se apoya sobre un muro cilíndrico de gran espesor y la clave queda liberada por un óculo de 9 m de diámetro. Su altura interior es igual al diámetro: 43,3 metros, formando una esfera perfecta inscrita en el espacio.

En contraste, la cubierta del Teshima se construyó sobre un terraplén artificial que sirvió de soporte al encofrado curvo, realizado con moldes personalizados. Sobre este terraplén se llevó a cabo la disposición de un armado reticular de acero. El vertido del hormigón se hizo en una única fase, utilizando una mezcla de alta fluidez sin juntas visibles. El curado fue controlado para evitar fisuras y lograr una cáscara autoportante de tan solo 25 cm de espesor, sin apoyos intermedios. Las aperturas no se evitaron: se integraron estructuralmente, equilibrando tensiones y aportando ventilación y luz natural, sirviendo como elemento aligerante, al igual que se realizó en Roma. Mientras el Panteón trabaja con masa y compresión, el Teshima lo hace con membrana y ligereza.



Ambas arquitecturas, separadas por siglos, juegan al mismo juego: el de domar la gravedad mediante el vacío.

El Panteón busca la perfección geométrica y la eternidad, encerrando el cielo en una esfera completa que representa el poder y el orden cósmico. Teshima, en cambio, se abre al paisaje y a lo inestable, construyendo un espacio que respira con el entorno.

Uno mira al infinito desde la simetría y la masa; el otro, desde la fluidez y la impermanencia. Ambos edificios eliminan el ornamento para hablar solo con la luz, la materia y la proporción. Sus óculos no son ventanas, sino umbrales: portales hacia lo intangible.



12

En la ciudad contemporánea, el umbral es un espacio de transición, una frontera entre lo público y lo privado, entre el refugio y la intemperie, entre la pertenencia y la exclusión. Para quienes tienen un hogar, el umbral es un lugar efímero, un punto de paso que apenas se percibe antes de cruzar la puerta. Pero para quienes no lo tienen, el umbral se convierte en una residencia forzada, en el límite ambiguo entre la vida urbana y el olvido social. Los indigentes no viven dentro ni fuera del sistema, sino en ese intersticio donde la ciudad los tolera sin aceptarlos del todo.

No es casualidad que muchas personas sin hogar busquen cobijo en los portales de los edificios. Estos espacios ofrecen un mínimo de resguardo contra la intemperie, una barrera parcial contra el viento, la lluvia y el frío. Son los últimos refugios de la arquitectura que no han sido diseñados explícitamente para expulsarlos, los resquicios donde la ciudad aún no ha aplicado su "arquitectura" hostil. En un entorno que los empuja constantemente hacia los márgenes, los umbrales representan la posibilidad de un refugio momentáneo dentro de un sistema que no les ofrece otro.

Sin embargo, esta ocupación de los umbrales genera una reacción ambigua en la sociedad. Para quienes caminan por la ciudad, ver a alguien durmiendo en un portal despierta incomodidad, a veces miedo, otras veces indiferencia. La arquitectura responde a esta percepción con medidas cada vez más agresivas: bancos divididos para impedir que alguien se acueste, superficies inclinadas en los portales, rejas o pinchos en los rincones donde alguien podría resguardarse. Esta arquitectura hostil es la manifestación física de una sociedad que no solo ignora la pobreza extrema, sino que la combate con herramientas diseñadas para hacer que desaparezca visualmente, sin solucionar el problema real.

El umbral, en este contexto, es también un símbolo de exclusión. Marca el límite entre quienes tienen derecho a estar dentro y quienes deben permanecer fuera. No es solo la puerta de un edificio, sino la frontera de un sistema que no admite a todos por igual. Las personas sin hogar habitan ese límite porque no se les permite integrarse en el interior de la sociedad de la misma manera que quienes tienen un hogar, un empleo o una red de apoyo. Su permanencia en los portales no es una elección, sino la última opción antes de la invisibilidad total.

A pesar de esto, el miedo a la indigencia no es solo de quienes la sufren, sino también de quienes la observan. La presencia de personas sin hogar en los umbrales de la ciudad recuerda la fragilidad de las estructuras sociales, la posibilidad siempre latente de caer en la exclusión. No es solo la pobreza lo que incomoda, sino la idea de que el umbral es una zona inestable, un territorio que cualquiera podría ocupar si las circunstancias cambian. En lugar de abordar este miedo con soluciones estructurales, la respuesta predominante ha sido la criminalización, la expulsión y el silenciamiento de estas realidades.

Si queremos repensar el umbral desde una perspectiva más justa, es necesario verlo no solo como un espacio físico, sino como una metáfora de la sociedad que hemos construido. No puede seguir siendo la frontera donde las personas sin hogar quedan atrapadas entre la indiferencia y la hostilidad. En lugar de expulsarlos con estrategias urbanas diseñadas para hacerles la vida aún más difícil, las ciudades deberían asumir su responsabilidad en la creación de espacios inclusivos, accesibles y humanizados. El umbral no debería ser el último refugio de los excluidos, sino el primer paso hacia la reintegración y el reconocimiento de su derecho a existir dentro de la ciudad.



## art.dwg

El resplandor, dirigida por Stanley Kubrick en 1980 y basada en la novela homónima de Stephen King se ha convertido en una de las películas de terror más icónicas de la historia del cine. Mas allá del terror, es un ejemplo perfecto para ver cómo podemos encontrar el concepto de umbral fuera del marco arquitectónico.

Si mencionamos El resplandor es imposible que no se nos venga a la mente alguno de los fotogramas en los que aparecen los característicos pasillos.

Estos pasillos, junto a otras estancias abiertas, que se podrían entender también como espacios de paso — el hall, el bar... — construyen un escenario continuo en el que se desarrolla la trama, rompiendo con el concepto de umbral como vacío entre llenos.

Es así que el hotel Overlook pasa de ser un mero escenario para convertirse casi en un personaje más partícipe en la historia.

Por otro lado también podemos entender el hotel Overlook como un punto de unión entre lo real — el exterior idílico en el que se sitúa — y lo sobrenatural — aquellos actos que suceden en el interior de sus muros—. Incluso podemos darle una vuelta más y ver la película como el cruce del protagonista, Jack, por el umbral psicológico entre la cordura hasta la locura.

Es necesario mencionar también el elemento del laberinto en los jardines, el laberinto vegetal es en si un conjunto de piezas y un todo, en el coinciden el paso y la estancia.

De manera que, junto a una fotografía excepcional y una actuación conmovedora de los personajes, podemos apreciar el concepto de umbral en todas sus acepciones.



# MAINSTREAM THE BRUTALIST:



## ¿ARQUITECTURA DE LA IDENTIDAD O IDENTIDAD DE LA ARQUITECTURA?

La arquitectura no es solo la construcción de espacios, sino también la manifestación de una identidad, de una memoria colectiva y de las tensiones de su tiempo, una corriente artística. *The Brutalist*, dirigida por Brady Corbet, no es una película sobre arquitectura en un sentido convencional, sino sobre la brutalidad del mundo que la moldea y la forma en que el arquitecto—como figura histórica y artística—queda atrapado en ella.

Desde su título, la película ya evoca más que un estilo arquitectónico. El brutalismo, con su hormigón desnudo, geometrías pesadas y rechazo de la ornamentación, ha sido históricamente una respuesta a la devastación y la necesidad de reconstrucción. Pero también ha sido objeto de controversia, visto por muchos como un símbolo de imposición y control. En *The Brutalist*, esta ambigüedad del brutalismo resuena en su protagonista, un arquitecto húngaro que, como su obra, lucha por encontrar su lugar en una sociedad que lo absorbe, lo moldea y lo transforma.

Uno de los temas más potentes de la película es la idea del arquitecto como exiliado, como alguien que debe adaptarse a un nuevo contexto y, en el proceso, redefine su propia identidad. La historia sigue a László Toth y su esposa cuando emigran a Estados Unidos en busca de oportunidades, solo para encontrarse con un sistema que los empuja a comprometer su visión artística. Aquí, la película toca un punto crítico: la arquitectura es siempre un diálogo entre el creador y el poder, entre la idea y la necesidad. ¿Puede un arquitecto mantenerse fiel a sus ideales cuando las condiciones económicas, políticas y sociales exigen concesiones?

La arquitectura brutalista, con su pretensión de honestidad material y social, se convierte en un reflejo de este conflicto. Se supone que es una arquitectura para el pueblo, funcional y accesible, pero en la práctica, a menudo ha sido percibida como fría, alienante e impositiva. De la misma forma, el protagonista de la película debe enfrentar el choque entre su visión artística y las demandas de quienes financian su trabajo.

Uno de los grandes aciertos de *The Brutalist* es cómo cuestiona la idea del arquitecto como figura heroica. Durante siglos, la narrativa del arquitecto ha estado marcada por la imagen del genio incomprendido que lucha contra el mundo para plasmar su visión. Sin embargo, la película nos muestra una versión más cruda: un arquitecto atrapado en un sistema que lo devora y lo condiciona.

Aquí es donde *The Brutalist* plantea una cuestión incómoda: ¿es adecuado seguir romantizando la figura del arquitecto como un creador solitario, cuando en realidad la arquitectura es el resultado de múltiples fuerzas económicas y políticas? László no es un Le Corbusier moldeando el futuro con líneas maestras, sino alguien que debe negociar constantemente su lugar en el mundo. En este sentido, la película desmonta la idea del arquitecto como un demiurgo todopoderoso y lo muestra como lo que realmente es: una figura intermedia, a veces visionaria, a veces víctima de las circunstancias. De alguna manera, Laszlo Toth acaba siendo víctima de su propio sueño, acaba siendo una marioneta del negocio estadounidense.

La película también nos obliga a cuestionar el brutalismo en sí mismo. ¿Es una arquitectura de esperanza o de opresión? Nació como un intento de crear espacios funcionales y accesibles, consecuente a la reconstrucción en materiales baratos tras las guerras mundiales, pero terminó asociado con la arquitectura institucional y autoritaria. En *The Brutalist*, esta dualidad se refleja tanto en los espacios como en los personajes. La arquitectura se convierte en un espejo de las tensiones entre ideales y realidad, entre el pasado y el presente, entre la voluntad de construir y la inevitabilidad de ser condicionado por el contexto. El brutalismo es la venda con la que la arquitectura responde a su propia corriente.

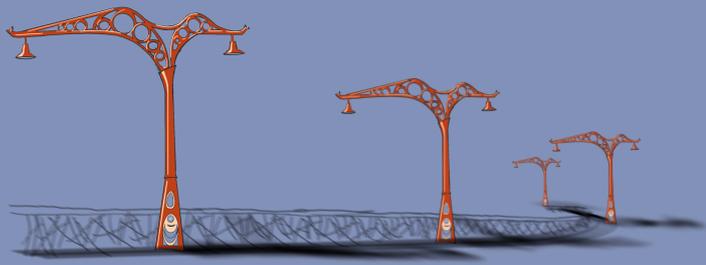
*The Brutalist* no es solo una película sobre arquitectura, sino sobre lo que significa construir en un mundo que constantemente se destruye. Es un retrato de un arquitecto que lucha por su lugar en una sociedad que le exige compromiso, sacrificio y adaptación. Y es, sobre todo, una reflexión sobre el brutalismo como idea: ¿es un símbolo de resistencia o de sumisión?

Desde luego la estética de la película refleja la identidad de la corriente brutalista, pero nos deja la pregunta abierta que sugiere una conclusión inquietante: la arquitectura no solo define el espacio, sino también al contexto de quienes la crean.



# PROYECTO CORUÑA MARÍTIMA

## ¿UN NUEVO UMBRAL O UN OBSTÁCULO?



### ¿Qué es el proyecto Coruña Marítima?

Es una iniciativa promovida por diversas administraciones para transformar el espacio del Puerto Interior de A Coruña en un entorno más habitable y accesible para la ciudadanía.

### Un poco de contexto

El puerto ha sido, durante siglos, el origen y motor económico de la ciudad, al igual que en muchas otras villas costeras de Galicia, que acaban teniendo tipologías urbanas similares. Con la industrialización en el siglo XIX, esta área pasó de ser el umbral de la ciudad a convertirse en una barrera visual de naves, grúas y chimeneas.

Durante el siglo XX, A Coruña creció de forma exponencial con el puerto como principal fuente de empleo, pero este desarrollo dejó una huella significativa en un espacio de gran valor histórico y simbólico. Para reducir el tráfico marítimo en el puerto histórico, en 2005 comenzó la construcción del Puerto Exterior el Punta Langosteira (Arteixo).

### ¿En qué consiste el proyecto?

La intervención se extiende desde el Dique de Pedro Barrié de la Maza hasta la Dársena de Oza, con el objetivo de reorganizar el área portuaria. Algunos sectores se convertirán en espacios de uso público, otros en áreas residenciales y otros mantendrán su actividad comercial. Sin embargo, aunque se hable de espacios "públicos", en la práctica muchos de ellos estarán sujetos a algún tipo de privatización o control.

### ¿Es Coruña Marítima una intervención coherente con la ciudad y su fachada marítima?

A primera vista, el proyecto parece una solución lógica y beneficiosa para el medio ambiente y la población. Retirar la actividad industrial del centro urbano es una medida lógica, pero surge una cuestión clave: ¿qué hacemos en su lugar? A Coruña lleva más de un siglo y medio mirando al mar a través de grúas y naves. En la mayoría de los casos, sería adecuado eliminar estos obstáculos para recuperar la relación de la ciudad con el océano y con su identidad. No obstante, la experiencia previa con proyectos "fallidos" como el conjunto del área comercial de Los Cantones y el Palexco demuestra que no siempre se logra una integración efectiva del espacio con el entorno marítimo.

Estas intervenciones, lejos de conectar la ciudad con el mar, han generado nuevas barreras. Por otro lado, existen algunas actuaciones que sí han favorecido este vínculo, como el paseo marítimo diseñado por Manuel de las Casas. A pesar de no ser un proyecto especialmente "arquitectónico", ha gentrificado zonas abandonadas, creado nuevos espacios públicos, zonas de recreo y un nuevo emblema para la ciudad: **Su umbral con el mar.**

**Su umbral con el mar.**

Playa de Orzán

San Roque

Playa de Riazor



## Pros y contras:

El área de intervención tiene el potencial de convertirse en el nuevo epicentro de la ciudad. El objetivo del proyecto es beneficioso para el patrimonio cultural y para el bienestar colectivo.

Coruña Marítima es una oportunidad clave para redefinir la experiencia urbana en la ciudad, pero su gestión plantea desafíos. La creación de la Comisión Coruña Marítima, integrada por representantes políticos y administrativos junto con un comité técnico de apoyo, evidencia un problema frecuente en este tipo de proyectos: las primeras decisiones no recaen en urbanistas ni arquitectos, sino en gestores políticos.

Otro aspecto preocupante es la falta de consideración hacia la densidad de población y los flujos de transporte en la ciudad, que ya presenta carencias en cuanto a transporte público y movilidad en general. En lugar de abordar estos retos, el plan incorpora nuevas áreas residenciales y comerciales que podrían saturar aún más las redes de movilidad.

Si bien es cierto que la intervención puede mejorar la calidad de vida y generar nuevos espacios atractivos, cualquier actuación de esta magnitud debe respetar la identidad histórica y simbólica de la ciudad. Integrar adecuadamente el proyecto en su contexto es esencial, y no parece que se vaya a conseguir construyendo edificios a 10 metros del mar.

Un detalle llamativo es la inclusión de un buzón de propuestas para la ciudadanía. Aunque la participación pública debería ser siempre un pilar fundamental en estos procesos, cabe preguntarse: ¿hasta qué punto se tendrán en cuenta las opiniones frente a los intereses políticos y económicos?



## ¿Oportunidad o barrera?

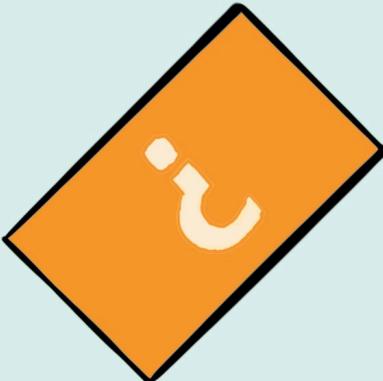
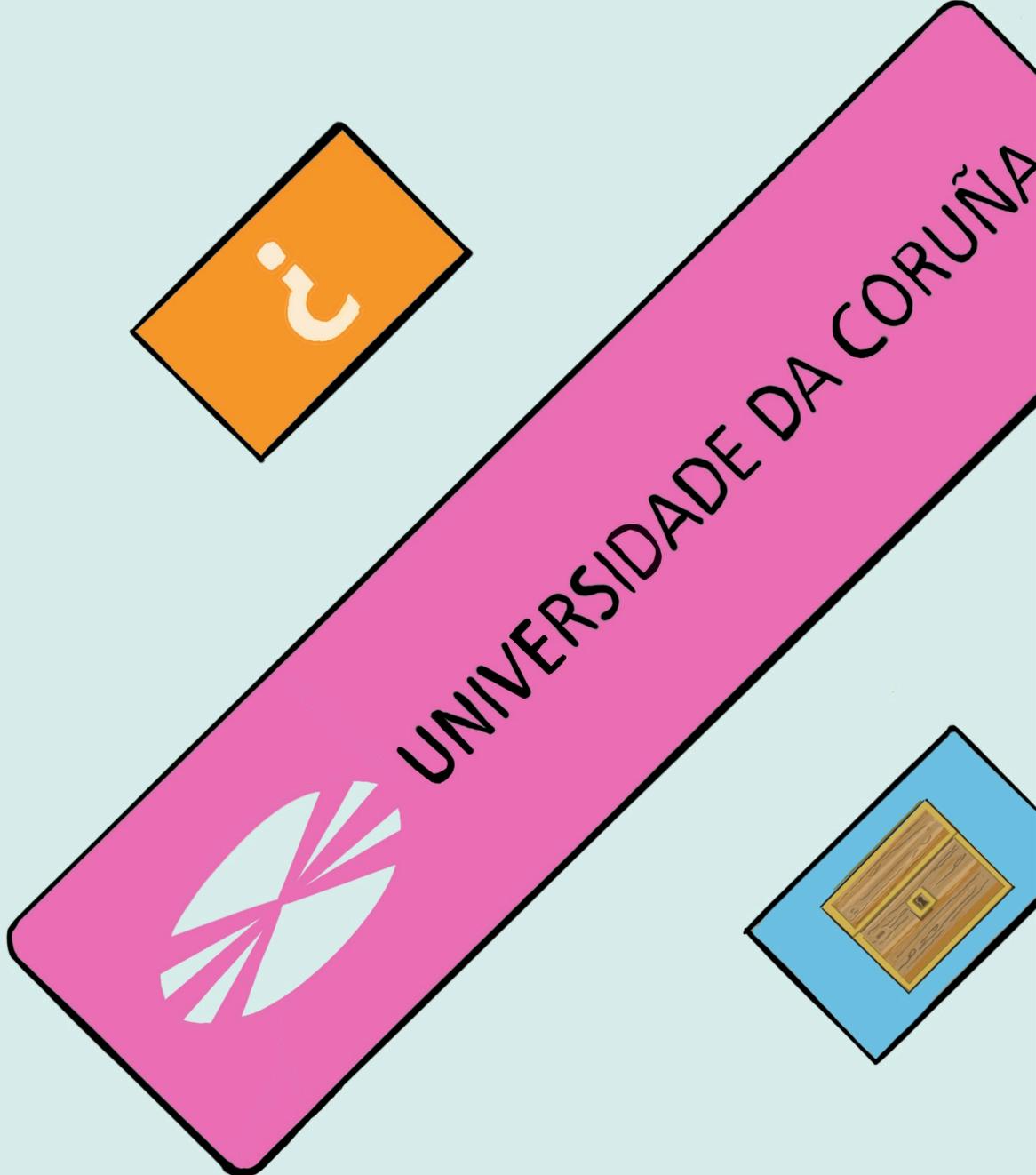
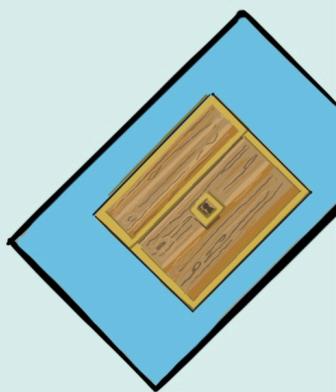
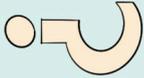
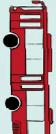
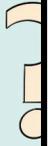
La fachada marítima de A Coruña se encuentra en un punto clave: tiene la oportunidad de convertirse en un nuevo núcleo urbano o en una barrera que perpetúe la desconexión con el mar. La ciudad debe su existencia a su vínculo con el océano, y cualquier intervención debe devolverle la importancia que merece. ¿Será un umbral abierto a la ciudadanía o una nueva barrera que limite su conexión con su identidad?

Si te interesa el urbanismo, la historia de A Coruña o simplemente el futuro de los espacios públicos, desde SCANDO te animamos a informarte más sobre el proyecto Coruña Marítima. Gran parte de la información es pública, y tu opinión como ciudadano importa.



**Investiga, pregunta, participa! Porque la ciudad no solo la diseñan arquitectos y políticos: La ciudad la construimos entre todos.**

**SUPERFICIE DEL PROYECTO**  
aprox: 1.150.000 m<sup>2</sup>

 <b>COMIENZO CURSO</b>	50€ FACULTADE CIENCIAS DA EDUCACIÓN	 FONDOS UE	100€ FACULTADE DEREITO	200€  EMISIONES GAS RADÓN	0,15€  BUS UDC	110€ FACULTADE CIENCIAS DA SAÚDE		0€ TADE RAPIA	
4,00€ ETSA	<div style="text-align: center;">     </div>								
300€  SEGUNDA MATRÍCULA									
350€ EUAT									
									
0,15€  BUS UDC									
320€ FACULTADE CIENCIAS									
 FONDOS UE									
130€ FACULTADE SOCIOLOXÍA									
350€ FACULTADE ECONOMÍA E EMPRESA									
 A LA BIBLIOTECA	280€ FACULTADE FILOLOXÍA	150€ FILTRACIONES AGUA 	360€ FACULTADE TURISMO	140€ FACULTADE CIENCIAS DA COMUNICACIÓN	0,15€  BUS UDC	220€ FACULTADE INFORMÁTICA	130€ ETSECCP		

## Crisis en la ETSAC: La Pajarera cerrada y el abandono de la universidad

La Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña (ETSAC) enfrenta una crisis estructural y financiera que pone en entredicho la gestión de la Universidade da Coruña (UDC) y su compromiso con la calidad educativa. El cierre de la "Pajarera", un espacio clave para la comunidad académica, es el reflejo más reciente de una serie de deficiencias que afectan gravemente al centro.

La "Pajarera" es el nombre con el que los estudiantes se refieren a un taller donde trabajan con maquetas y materiales para dar forma a sus proyectos. Surge como proyecto respuesta a la falta de espacio en la ETSAC, permitiendo a los alumnos construir y experimentar a escalas reales. Sin embargo, en lugar de ser un apoyo a la formación, se ha convertido en un símbolo del abandono institucional, con cierres recurrentes que impiden su uso. Es habitual en los docentes de arquitectura que utilicen las propias instalaciones de la escuela como el ejemplo más claro de lo que no se debe hacer. La "Pajarera" ha sido clausurada debido a filtraciones de agua que comprometen los sistemas eléctricos, con el riesgo potencial de explosiones e incendios si se activan los circuitos afectados. Sin un diagnóstico claro del problema, la universidad ha optado por una solución temporal: una malla impermeable, un parche simbólico que resume la falta de inversión y previsión.

Este espacio ya había sido cerrado anteriormente por la presencia de gas radón, una amenaza silenciosa derivada de una ventilación deficiente. Dos clausuras en apenas un año dejan en evidencia la dejadez institucional y el peligro que asumen los estudiantes al pasar por un edificio que, lejos de inspirar el diseño del futuro, se cae a pedazos en el presente.

Mientras tanto, la accesibilidad del centro sigue siendo un desafío diario. De los cuatro ascensores disponibles en la ETSAC, solo dos están operativos, obligando a estudiantes y personal a recorrer hasta diez tramos de escaleras para desplazarse entre la primera y la última planta. La razón: el recorte presupuestario impide afrontar las reparaciones necesarias, dejando en segundo plano las condiciones mínimas de accesibilidad. Un edificio donde la movilidad es un problema crónico y sin resolver plantea una pregunta inevitable: si no se puede garantizar la accesibilidad en una escuela de arquitectura, ¿qué mensaje se está enviando a las futuras generaciones de arquitectos?

### **Pero esta crisis no se queda en la ETSAC:**

La UDC ha confirmado un déficit de tesorería de 13 millones de euros, lo que ha llevado a recortes del 30% en los gastos corrientes de todos los centros universitarios. Mientras se priorizan proyectos como la creación de un nuevo Campus Internacional de Sostenibilidad —cuyo presupuesto inicial ronda los 25 millones de euros—, las infraestructuras existentes quedan en un estado de abandono. La universidad ha optado por la venta de edificios en desuso, como el de Serantes en el campus de Ferrol, en un intento desesperado de aliviar su situación financiera.

La gestión del presupuesto universitario ha sido ampliamente criticada. Aunque la Xunta de Galicia se comprometió a compensar la gratuidad de matrículas con financiación adicional, estos fondos aún no se han reflejado en mejoras palpables dentro de los campus. Lo que sí se percibe es el deterioro progresivo de las instalaciones, con problemas estructurales que se acumulan y soluciones que nunca llegan. Hemos visto como progresivamente se iban haciendo recortes en sectores energéticos, ascensores, transporte, cerrando edificios enteros, y más recientemente eliminando el 90% de espacio digital en la nube. ¿Qué será lo siguiente?

Queda claro que la gestión deficiente por parte de la UDC deja un panorama desalentador para el mantenimiento de sus instalaciones. La comunidad estudiantil se enfrenta a un deterioro progresivo de sus instalaciones, sin respuestas claras ni soluciones a la vista. ¿Hasta cuándo tendrá que soportar la UDC esta situación? ¿Será necesario un accidente para que se tomen medidas reales?

Los problemas de la Pajarera son solo un síntoma de un problema mayor: privatización y mala gestión de intereses. Mientras se prioricen proyectos nuevos en lugar de garantizar infraestructuras seguras y funcionales, los estudiantes seguirán pagando las consecuencias de esta nefasta administración. Arquitectura sin accesibilidad. Urbanismo sin planificación. Sostenibilidad sin inversión. En la ETSAC, las contradicciones pesan más que los planos y maquetas.

# REPENSANDO

Vivimos rodeados de umbrales, pero rara vez los percibimos. Nos movemos de un espacio a otro sin detenernos en ese instante de transición, sin notar el momento en que dejamos atrás un lugar para entrar en otro. Sin embargo, los umbrales están en todas partes: en la puerta de nuestra casa, en la sombra que proyecta un árbol, en el cambio de sonido al pasar de una calle bulliciosa a un rincón silencioso, en la línea difusa entre el día y la noche, entre lo que fue y lo que será.

Aprender a ver umbrales es aprender a leer el espacio de otra manera. Es detenerse en lo que normalmente se ignora, en ese fragmento de realidad que marca un antes y un después sin necesidad de ser evidente. Porque los umbrales no son solo puertas o arcos monumentales, sino momentos de cambio, transiciones sutiles que nos atraviesan sin que nos demos cuenta. Son el frío que sentimos al cruzar la entrada de un templo, la repentina calma al pasar del ruido de una avenida a la penumbra de un patio interior, la sensación de intimidad al entrar en casa después de un día en la ciudad. No son simples separaciones, sino oportunidades para observar cómo un estado se convierte en otro.

La arquitectura nos enseña que los umbrales pueden ser físicos: puertas, pórticos, pasajes o desniveles que nos conducen de un lugar a otro. Pero también pueden ser sensoriales: un cambio en la textura del suelo, la forma en que la luz baña un espacio o la manera en que el sonido se atenúa al cruzar un umbral invisible. Existen umbrales temporales, como el amanecer y el atardecer, y umbrales emocionales, como el instante en que dejamos de ser espectadores para convertirnos en habitantes de un lugar.





## LO QUE VEMOS

En la ciudad, los umbrales no solo marcan el paso de lo público a lo privado, sino también de lo permitido a lo excluido. Hay umbrales que protegen, que invitan a cruzar, pero también umbrales que separan, que imponen barreras invisibles a quienes no tienen derecho a pasar. La arquitectura hostil es un claro ejemplo de cómo los umbrales pueden convertirse en mecanismos de control: bancos con separadores para impedir el descanso, pórticos con pinchos para evitar que alguien se refugie en ellos, espacios diseñados no para recibir, sino para expulsar. Son umbrales impuestos para recordar quién pertenece y quién no.

Pero si miramos más allá de la arquitectura, descubrimos que los umbrales también existen en la vida cotidiana. Son las transiciones que marcan nuestra existencia: el paso de la infancia a la adultez, de lo conocido a lo desconocido, de la permanencia al cambio. Hay umbrales en los comienzos y en los finales, en los viajes, en las despedidas, en las decisiones que transforman nuestro camino. Son momentos en los que nos detenemos al borde de algo nuevo, en los que sentimos la incertidumbre de lo que viene, la nostalgia de lo que dejamos atrás.

Ver los umbrales es reconocer que todo está en constante transformación. Que nada es completamente estático ni absoluto. Que en cada puerta, en cada sombra, en cada cambio de luz o de temperatura hay una historia esperando ser descubierta. Aprender a verlos es también aprender a habitarlos, a atravesarlos con conciencia, a darles el valor que merecen. Porque al final, todo lo que vivimos es un tránsito entre espacios, y quizás comprender los umbrales sea también comprender mejor la forma en que nos movemos por el mundo.

## TEST: ¿QUÉ ARQUITECTO ERES?

La arquitectura es una extensión de nuestra forma de ver el mundo. Responde estas 7 preguntas y descubre qué arquitecto se parece más a ti en su manera de proyectar. Escoge una opción por cada pregunta y apunta la letra. Al final, revisa qué letra elegiste más veces y encuentra tu resultado.

### ¿Qué es lo más importante en un edificio?

- A) La estructura y la claridad formal.
- B) La funcionalidad y la lógica constructiva.
- C) La relación con el entorno y los materiales.
- D) La fluidez del espacio y las formas dinámicas.
- E) La monumentalidad y la presencia del edificio.
- F) La integración de tecnología y sostenibilidad.
- G) La respuesta a necesidades sociales reales.

### ¿Cómo imaginas la distribución del espacio?

- A) Espacios abiertos, diáfanos y con pocas divisiones.
- B) Modular, ordenado y basado en medidas racionales.
- C) Con transiciones fluidas y adaptadas al contexto.
- D) No convencional, con formas inesperadas.
- E) Espacios definidos por la luz y la materia.
- F) Flexibles y capaces de adaptarse en el tiempo.
- G) Diseñados para la gente y sus necesidades reales.

### ¿Qué material elegirías como protagonista?

- A) Acero y vidrio.
- B) Hormigón y paneles prefabricados.
- C) Madera y piedra local.
- D) Materiales compuestos y de última tecnología.
- E) Ladrillo, hormigón visto y texturas expresivas.
- F) Materiales ligeros y tecnológicos.
- G) Materiales accesibles y económicos.

### ¿Qué frase te representa mejor?

- A) "Menos es más".
- B) "Una casa es una máquina para habitar".
- C) "Un edificio debe crecer desde su sitio".
- D) "La arquitectura debe desafiar lo establecido".
- E) "Lo que fue, es y será".
- F) "La innovación define el futuro".
- G) "La arquitectura es para las personas".

### ¿Cómo resuelves la relación entre estructura y diseño?

- A) La estructura es el diseño.
- B) Primero la función, luego la forma.
- C) La estructura debe integrarse con la naturaleza.
- D) La estructura debe permitir libertad formal.
- E) La estructura se convierte en un elemento expresivo.
- F) La estructura debe ser eficiente y ligera.
- G) La estructura debe ser accesible y replicable.

### ¿Cómo debería relacionarse la arquitectura con la ciudad?

- A) Debe integrarse de manera sobria y elegante.
- B) Debe ser una máquina eficiente para la vida urbana.
- C) Debe respetar el entorno y potenciar la identidad local.
- D) Debe romper con lo establecido y sorprender.
- E) Debe marcar una presencia fuerte y atemporal.
- F) Debe aportar soluciones tecnológicas innovadoras.
- G) Debe ser accesible y mejorar la calidad de vida de todos.

### ¿Qué emoción quieres que genere tu arquitectura?

- A) Paz, equilibrio y pureza formal.
- B) Orden, lógica y claridad.
- C) Armonía con el entorno y calidez.
- D) Asombro, dinamismo y vanguardia.
- E) Respeto, solemnidad y presencia.
- F) Innovación, ligereza y apertura.
- G) Inclusión, comunidad y bienestar.

---

#### Mayoría de A → MIES VAN DER ROHE |

Claridad absoluta, líneas precisas y materiales que hablan por sí mismos. Para ti, la arquitectura debe ser pura, sin adornos innecesarios, con una lógica impecable y una estética precisa.

#### Mayoría de B → LE CORBUSIER |

Eres metódico y analítico, buscas la eficiencia en cada espacio. Crees que la arquitectura debe mejorar la vida, optimizando cada metro cuadrado con soluciones funcionales y visionarias.

#### Mayoría de C → FRANK LLOYD WRIGHT |

Diseñas espacios que respiran, con materiales cálidos y luz natural. Para ti, la arquitectura debe integrarse con el entorno y fluir con la vida de quienes la habitan.

#### Mayoría de G → ALEJANDRO ARAVENA |

Para ti, la arquitectura es una herramienta de cambio social. Diseñas con materiales accesibles, procesos colaborativos y soluciones que responden a necesidades reales.

#### Mayoría de D → ZAHA HADID |

No te conformas con lo tradicional, buscas innovar con formas audaces y dinámicas. Tu arquitectura es un reto a la gravedad y una exploración de lo imposible.

#### Mayoría de E → LOUIS KAHN |

Te atrae la monumentalidad, los materiales con peso y la trascendencia de la arquitectura. Creas espacios que imponen respeto, con una profundidad que va más allá de lo funcional.

#### Mayoría de F → RENZO PIANO |

Equilibras innovación y sensibilidad, con un enfoque sostenible y preciso. Buscas estructuras ligeras, eficientes y accesibles, donde la tecnología está al servicio del bienestar humano.

## ADIVINA EL EDIFICIO

Te damos tres pistas sobre un edificio famoso. ¿Puedes adivinar cuál es?

### A.

Construcción en hierro, revolución técnica en su época. Símbolo inconfundible de una capital europea. Rechazado al principio, hoy es uno de los monumentos más visitados del mundo.

### B.

Su techo parece enormes velas blancas en movimiento. Construcción compleja, completada tras años de retraso. Enclavado junto al agua, su silueta es el emblema de una ciudad australiana.

### C.

Piel metálica y formas curvas que desafían la geometría. Un museo que transformó la imagen de su ciudad. Obra maestra de la arquitectura contemporánea en España.

### D.

Fusión perfecta entre arquitectura y naturaleza. Construido sobre una cascada, el sonido del agua lo envuelve. Icono del organicismo, diseñado en 1935.

### E.

Un refugio silencioso que parece una gota de agua en la tierra. Forma minimalista, casi invisible en el paisaje. Ubicado en Japón, juega con la luz y el tiempo.

### F.

Su fachada azul brillante y curva parece una burbuja alienígena. Ventanas redondas lo hacen parecer un organismo vivo. Un museo que cambió el perfil de una ciudad austriaca.

### G.

Un mirador con suelo de cristal suspendido en el aire. Su estructura en voladizo desafía la gravedad. Se encuentra en el borde de un cañón en Norteamérica.



UMBRAL ARCO LADRILLO COLUMNA ATRIO  
ESCALERA FACHADA VOLADIZO BOVEDA PILAR

## JEROGLÍFICOS ARQUITECTÓNICOS

Descifra los nombres de estos arquitectos o edificios icónicos a partir de emojis y símbolos. ¡Piénsalo bien!

Arquitecto 1



Arquitecto 2



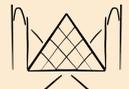
Arquitecto 3



Arquitecto 4



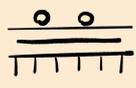
Edificio 1



Edificio 2



Edificio 3



Edificio 4



Adivina el edificio con pistas:

Jeroglíficos arquitectónicos:

A: Torre Eiffel  
B: Ópera de Sídney  
C: Museo Guggenheim de Bilbao  
D: Casa de la Cascada  
E: Teshima Art Museum  
F: Kunsthau Graz (Austria)  
G: Skywalk Grand Canyon  
ARO 1: Le Corbusier  
ARO 2: Antoni Gaudí  
ARO 3: Louis Kahn  
ARO 4: Buckminster Fuller  
EDIF 1: Pirámide de Louvre  
EDIF 2: Casa de la Cascada  
EDIF 3: Villa Savoye  
EDIF 4: Museo Guggenheim de Nueva York

SOLUCIONES

Desde SCANDŌ, queremos agradecerte por haber formado parte de este primer número. Tu tiempo, tu curiosidad y tu interés en cuestionar la arquitectura nos impulsan a seguir adelante.

Esperamos que estas páginas hayan abierto nuevas preguntas, generado dudas y, sobre todo, despertado la inquietud por mirar la arquitectura desde otra perspectiva.

Este es solo el comienzo. Nos emociona seguir explorando, sumando voces y ampliando este espacio de reflexión. Si te ha inspirado, si te ha provocado o si simplemente quieres compartir tus ideas o proyectos artísticos, estaremos encantados de leerte en futuras ediciones.

Actualmente, todos los costes de la revista los asumimos los creadores, ya que aún no contamos con patrocinadores. Para poder seguir creciendo, ampliar nuestro contenido y ofrecer ediciones más extensas, cualquier apoyo es bienvenido. Si deseas colaborar con una donación o conocer formas de apoyar este proyecto, puedes ponerte en contacto con nosotros.

También estamos abiertos a colaboraciones y propuestas editoriales. Si quieres escribir, compartir tu visión o explorar posibles sinergias, estaremos felices de escucharte.

Gracias por estar aquí. Nos vemos pronto.

✉ Contacto: [scando.informacion@gmail.com](mailto:scando.informacion@gmail.com)

Apóyanos:



El equipo de SCANDŌ



[www.revistascando.com](http://www.revistascando.com)

