



# CÁRCELES DE INVENCIÓN

01 EMPLAZAMIENTO: ¿QUÉ ES UN HIPERCUBO?  
PFG DAVID MESA CEDILLO // TRIBUNAL: BRU\_SERRA\_ALDABÓ\_PARICIO

¿Habitar la cuarta dimensión? Hiper cubo es un lugar cuatridimensional, enclave de ocho espacios cúbicos interrelacionados paralelamente entre ellos. No existe la noción de suelo, techo o paredes. Todas las caras son pisables, habitables. En función del recorrido del paseante, la experiencia de este mundo será diferente.

La rotura de los límites arriba y abajo abre un nuevo campo en el que el espacio se despliega. Una dimensión espacial más implica un desdoblamiento del espacio que, a su vez, afecta a las lógicas de los habitantes de la tercera dimensión. La realidad no se vive de la misma manera.

Cada uno de los espacios abre interrogantes sobre la propia existencia, sobre dónde estamos y cómo vivimos. Se produce un desplazamiento del lenguaje con el que aprehendemos el mundo. Es en este desplazarse dónde el espacio se abre a nuevos horizontes de sentido.

La Realidad Virtual es la llave que permite el acceso a este universo. Un ir más allá en la experiencia estética del espacio en que los límites entre habitar y sentir se emborronan. Cuestionar la manera como la arquitectura acontece a través de una realidad virtual que a su vez es, en su manifestación envolvente, una vivencia que fluye desde lo más profundo del ser.

Es en este venir a presencia de la obra dónde uno puede encontrarse a sí mismo rodeado de los acontecimientos que una vez ocurrieron. Palabras que hacía mucho tiempo que no se habían vuelto a escuchar. Resuenan a su vez en los movimientos y exploración del que transita por las distintas celdas del laberinto, de su existencia. Arquitectura materializada a través de la luz. Obra que no se agota en su recorrerse. Intento estéril del que intente estabilizarla entre muros de arcilla. Espejismo que se desvanece en la tridimensionalidad. Rincón en el que preguntarse ¿Qué es arquitectura?

