

**¿QUÉ OLOR TIENE
LA LLUVIA?**

A grainy, black and white photograph of a building facade with a window, serving as a background for the text. The image has a high level of contrast and a noisy, textured appearance, typical of a low-quality scan or a stylized artistic choice. The window is a prominent feature, showing some internal details like a curtain or a reflection. The overall tone is somber and atmospheric, fitting the theme of rain.

¿Qué olor tiene la lluvia?
What does rain smell like?

Claudio Magrini

PALABRAS CLAVE Peter Zumthor | Philippe Rahm | Diller y Scofidio | materia | fenómenos atmosféricos
 KEY WORDS Peter Zumthor | Philippe Rahm | Diller y Scofidio | matter | atmospheric phenomena

Claudio Magrini

Universidad Diego Portales (Santiago)

Santiago, 2012

Resumen_

Este artículo indaga en la función de la imagen en el proceso proyectual. Se estructura en torno a las potencialidades de la materia (en su estado más "bruto") y a fenómenos atmosféricos como temperatura, humedad, neblina y vapor. Destaca el uso de la imagen más allá de su función como sustantivo (como representación del producto finito), y a través del análisis de diversas obras demuestra que la imagen interesa en cuanto verbo, es decir, como continua manifestación del proceso proyectual en curso.

El artículo analiza obras como "Termas de Vals" (Zumthor), "Digestible Gulf Stream" (Rahm) y "Blur Building" (Diller y Scofidio), así como trabajos del propio autor.

Abstract_

This article explores the function of the image in the project process. It is structured around the potentialities of matter (in its "roughest" state) and atmospheric phenomena like temperature, humidity, fog and vapour. The use of the image stands out beyond its role as a noun (as a representation of the finite product), and through the analysis of various works shows that the image is interesting as a verb, that is, as a continuous manifestation of the project process in progress.

The article discusses works like "Therme Vals" (Zumthor), "Digestible Gulf Stream" (Rahm) and "Blur Building" (Diller and Scofidio), as well as works of the author himself.

AUSENCIA

El presente artículo no indaga en el predominio de la imagen arquitectónica como suplantación del ejercicio profesional, sino más bien en su contrario, en lo que automáticamente suele quedar excluido: el contacto directo con la materia, entendida en sus términos físicos y fenomenológicos, y el modo de acercarse a ella. En este juego dialéctico, la imagen lejos de buscar la exactitud de la realidad visual se vuelve instrumento de visualización (a menudo borroso) de la aproximación a la materia. La imagen no interesa como sustantivo, como representación del producto finito, sino en cuanto verbo, como continua (momentánea) manifestación del proceso proyectual en curso.

MATERIA

“Arquitectura siempre es materia concreta. La arquitectura no es abstracta, sino concreta. Un esbozo, un proyecto dibujado sobre papel, no es arquitectura, sino solo una representación insuficiente de la arquitectura, comparable a las notas de la música. La música necesita de la ejecución, la arquitectura de la construcción. Así se forma su cuerpo. Y éste es siempre sensual.”

Peter Zumthor (2006a)

Circula la siguiente anécdota: una arquitecta chilena recién titulada fue enviada a trabajar en el atelier de Zumthor con el propósito de ser puente de contacto para un hotel que el arquitecto suizo está proyectando en el norte de Chile. Zumthor le pidió desarrollar un cierto espacio y le dio tres semanas para hacerlo. Fiel a las enseñanzas académicas imperantes, la arquitecta recién titulada se aplicó con entusiasmo y de modo expedito al desarrollo completo y detallado del proyecto. El procedimiento provocó la irritación de Zumthor, quien tiene una forma de proyectar diametralmente opuesta, consistente en un proceso que él mismo denomina *“slow architecture”*.

Contrario a lo superficial y lo obvio (productos de la inmediatez tan alabada por nuestra sociedad), el maestro suizo aboga por una lenta y paciente búsqueda que se desprenda de la materia misma. De la cosa misma. *“Das Ding*

an sich” (la cosa en sí⁽¹⁾). El *noúmeno*, que según Kant son las realidades básicas más allá de la experiencia sensorial. En el caso de Zumthor, se trata de los atributos intrínsecos a la materia. La materia física, fenomenológica y psíquica.

En uno de sus textos, *“El núcleo duro de la belleza”*, Zumthor (2006b) manifiesta el deseo de «desarrollar una arquitectura que se desprenda de las cosas y que vuelva a las cosas» (*«...die von den Dingen ausgeht und zu den Dingen zurückkehrt»*).

Sin duda, este método proyectual está en la antípoda de las formas preconcebidas y las representaciones foto-realísticas, prácticas tan en boga hoy en día. Al iniciar el proceso proyectual, la realidad del proyecto aún no existe, hay que descubrirla, hay que estructurarla, hay que tejérla gradualmente en y con el tiempo. Entonces, ¿cómo dar cuenta de la realidad *in nuce*⁽²⁾? ¿Cómo representarla?

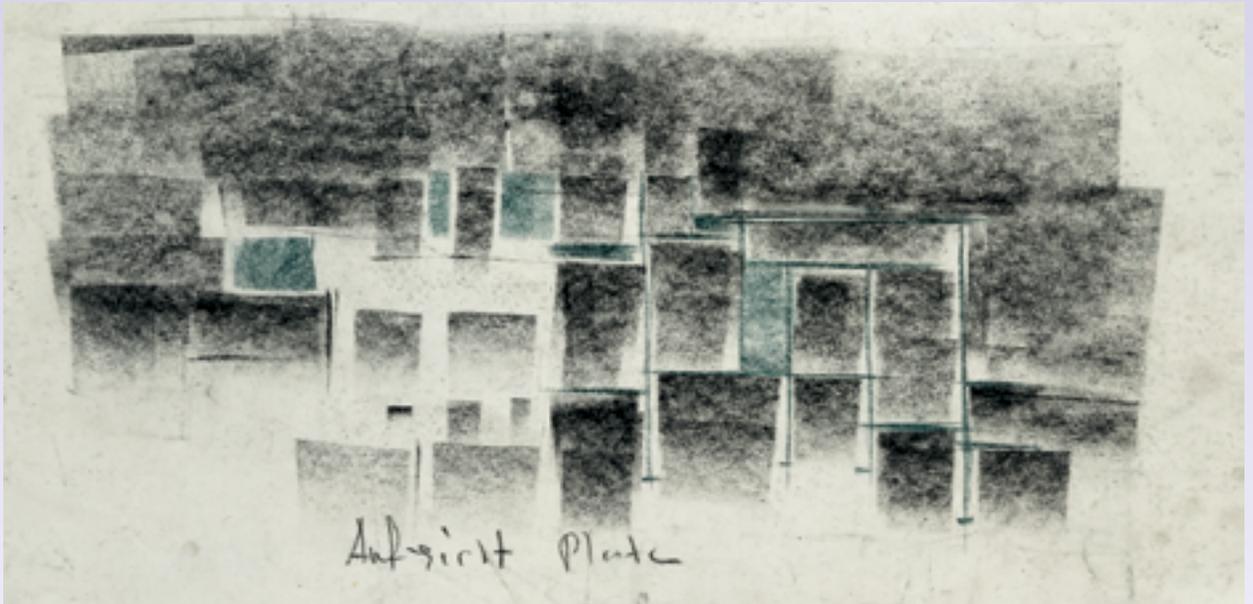
Al asumir la insuficiencia de cualquier forma de representación para dar cuenta de la realidad plena, Zumthor establece tres modos distintos de relacionarse con ella: la aproximación, la reducción y la materialización. A cada una le asigna una categoría particular de representación. Los dibujos de ideación (*Entwurfszeichnungen*) para la aproximación, los dibujos de proyecto (*Projektzeichnungen*) para la reducción y los dibujos técnicos constructivos (*Werkzeichnungen*) para la correcta materialización (Altés, s. f.).

Un caso sintomático de este proceder lo tenemos en las *“Termas de Vals”*, ilustrado por uno de sus *Entwurfszeichnungen* (dibujos de ideación). Las materias constructivas propuestas para este proyecto eran la montaña, la piedra y el agua. La intención era «captar algo del ser originario [...] de estos elementos» (Zumthor, 2006b). Al inicio del proceso proyectual, Zumthor se impuso trabajar con preguntas que no permitían ser traducidas en imágenes.

El dibujo es fascinante. Provoca una infinitud de imágenes mentales. Sugiere múltiples posibilidades de proyecto. Podemos perdernos horas y horas en su observación

(1) Las traducciones del inglés, el alemán y el italiano son del autor.

(2) N. del editor: *In nuce* o en estado embrionario.



Croquis de las "Termas de Vals", de Peter Zumthor. El dibujo establece una relación entre los tres elementos del proyecto: la montaña, el agua y la piedra.

detenida. Entre el esbozo y un diagrama espacial, el dibujo establece una relación entre la montaña, el agua y la piedra. Los tres elementos tienen la misma textura; lo que varía es su densidad y la tonalidad. La densidad para acentuar la masa; la tonalidad para indicar su materia: desde un gris claro a un gris profundo, casi negro, sin perder nunca la textura, para distinguir piedra y montaña, para atestiguar su desprendimiento geológico. Un azul grisáceo, de diferencia imperceptible con respecto a la paleta de grises, indica la masa de agua. Flux materia, materia prima donde agua y piedra son indisolublemente unidos. Unas pocas líneas separan la materia y dan pie a una disolución espacial y material desde lo compacto a lo aéreo.

El dibujo recuerda la pintura bizantina. Antes de la introducción de las leyes de la perspectiva renacentista, las figuras aún no convergían hacia un punto central de fuga, sino que sus elementos pictóricos se asociaban más libremente, en base a su importancia y su mutua atracción. Del mismo modo, en el diseño de las termas nos seduce el baile de aproximaciones recíprocas entre los volúmenes insinuados; el equilibrio precario y gravitatorio entre los elementos.

Otra característica fascinante de la pintura bizantina reside en el fondo. En esa superficie homogénea, en sus colores dorados o de un azul denso y profundo desde el cual emergen los ángeles. No recortados mediante líneas, sino difuminados en sus formas, haciendo imposible discernir el límite entre el fondo y la figura celestial. Como si emergieran de la materia prima misma, a mitad de camino entre lo divino, lo indecible y lo terrenal. En las termas, ¿dónde termina la montaña y dónde empieza la piedra? ¿Cuándo se da el cambio de estado entre estas dos materias que en un principio están unidas?

Podríamos añadir otras tríadas a las tres materias. Gris oscuro, gris claro, gris azul. Compacto, intermedio, aéreo. Lo esencial, lo originario, lo arcaico. Un juego con un fin de asociaciones arbitrarias, por cierto. Sin embargo, están ahí. Gatilladores de la imaginación. Todo está solo insinuado, aunque ya todo está definido. Asombra la similitud de la forma final de las termas con lo delineado en este primer esbozo. Aún nada en acto, pero todo en su potencial.

En otro de sus textos, "Enseñar arquitectura, aprender arquitectura", Zumthor (2006a) se refiere justamente a este tipo de imágenes. Su deseo es que los alumnos de arquitectura adopten un pensar en imágenes como método de proyecto. No cualquier imagen, sino aquellas que siempre permiten pensar el proyecto en modo integral ("*Das Denken in Bildern beim Entwerfen ist immer ganzheitlich*"). Imágenes que hacen percibir el suelo, el muro y el piso en su conjunto, así como la luz difuminada y la humedad suspendida. Imágenes que amplifican el sonido de la gravilla pisada y el viento infiltrándose en la ventana.

En una conferencia resumida en el libro *Atmósferas*, Zumthor (2006c) reflexiona sobre la calidad arquitectónica. Como constituyentes de esta condición, enumera nueve puntos y tres apéndices, que van desde el cuerpo de la arquitectura hasta la unión armónica entre los materiales, desde el sonido a la temperatura del espacio arquitectónico. Sin embargo, lo atractivo no es tanto el carácter poco material de los puntos abordados, sino, sobre todo, su orgullo por haber terminado su conferencia sin hablar de "forma".

El mismo orgullo y la misma satisfacción que percibimos en él cuando, finalmente, su obra cristaliza y decanta en una forma que no se esperaba de antemano y que lo sorprende por su fuerza expresiva. Una forma en que finalmente todo calza, que se vuelve natural, en sintonía con su entorno y su función. En palabras de Zumthor, «las cosas se han encontrado consigo mismas, son en ellas mismas» ("*Die Dinge sind dann zu sich gekommen, sind bei sich*").

FENÓMENOS

"Architecture should no longer build spaces, but rather create temperatures and atmospheres."

Philippe Rahm (2008)

Como constructor de atmósferas se define también otro suizo: Philippe Rahm. Pero a diferencia de Zumthor, quien se enfoca en el aspecto concreto y la sensualidad intrínseca de la materia, Rahm indaga en los procesos de los fenómenos.

Para superar la homogeneización del espacio moderno, Rahm se inspira en *La poética del espacio* de Gastón Bachelard. Fijándose en la riqueza espacial y la experiencia atmosférica típica de la casa tradicional (con sus ambientes superpuestos en la vertical), Rahm propone el fenómeno de la termodinámica aplicado al espacio habitacional para lograr así un “paisaje térmico” diferenciado dentro de un único espacio horizontal continuo.

Como un científico, Rahm se aproxima a los fenómenos mediante la teoría fenomenológica de la termodinámica, que a nivel macroscópico estudia los estados de equilibrio y los procesos de intercambio: la energía en tránsito. Así, Rahm enuncia la “arquitectura meteorológica” y despoja al sistema arquitectónico de sus elementos estáticos (muro, ventana, pórtico, etc.), para sustituirlos con elementos dinámicos e invisibles: calor, aire, vapor y luz. Su postulado le permite transitar desde «una composición métrica a una composición térmica, de un pensar estructural hacia un pensar climático» (Rahm, 2009). En consecuencia, las antiguas leyes de la composición arquitectónica (asimetría, duplicación, agregación, etc.) se rempazan por los fenómenos de la meteorología, clasificados según las siguientes tipologías arquitectónicas: conducción, convección, radiación, evaporación y presión atmosférica.

Las primeras tres tipologías corresponden a los principios básicos de la termodinámica. En la conducción, propia de los sólidos, la transferencia de energía térmica se produce mediante el choque, es decir, a través de la interacción directa de las partículas constituyentes de la materia. En este caso, la conducción es consecuencia de la energía cinética. En los fluidos, por su parte, la transferencia es resultado del movimiento del fluido mismo, en su intento de aplanar la diferencia térmica. Es la convección que en el aire produce las brisas y en el agua las corrientes. La tercera tipología, la radiación, ocurre entre dos materias que no tienen que estar en contacto directo. Es una transferencia térmica indirecta, que colma la distancia mediante ondas electromagnéticas que se propagan a través del vacío (liberado de materia). Esta transferencia se manifiesta, por ejemplo, en el calor que nos dispensa la radiación del sol.

Una de las investigaciones más notables de Rahm es “*Digestible Gulf Stream*”, presentada el 2008 en la Bienal de Arquitectura de Venecia bajo la forma de una instalación que trabaja con las cualidades invisibles, térmicas y climáticas del aire. Al colocar dos fuentes térmicas, constituidas por dos planos metálicos a distinta temperatura (a 28 °C la placa inferior y a 12 °C la placa superior) se produce, por convección, una corriente similar a la corriente oceánica del Golfo (debido a que el aire caliente se expande y tiende a subir, y el aire frío, al densificarse, tiende a bajar). En un sistema cerrado, se constituiría un flujo térmico continuo impulsado por sus dos polaridades.

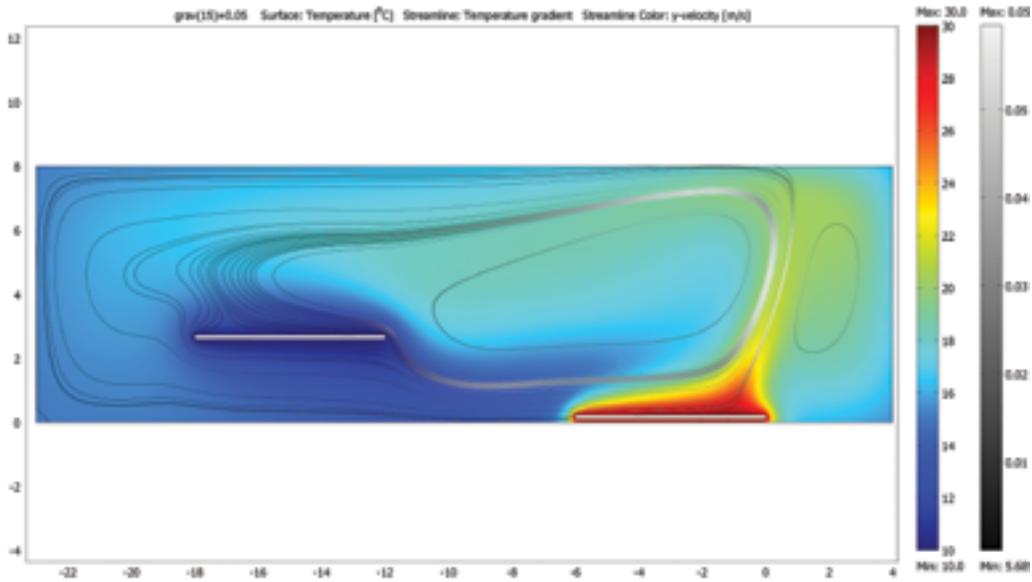
Sin duda, el modelo expresado en el esquema pone en entredicho la noción de confort térmico, establecido mundialmente como una temperatura homogénea de 20 o 21 °C, otorgando al habitante la posibilidad y la completa libertad para buscar la zona calórica más adecuada para las actividades cotidianas. Un habitante cuyas funciones corporales de respiración, transpiración y radiación térmica entran en sintonía fisiológica con la atmósfera creada.

Nuevamente es interesante observar las estrategias que persiguen la representación de una realidad invisible. Philippe Rahm utiliza tres aproximaciones: los esquemas, las instalaciones y los renders.

El esquema o el diagrama de flujos es el aporte de mayor consistencia en el ámbito de la representación. La lógica del mapa meteorológico es interesante. En términos funcionales reúne suficientes variables para insinuar una cierta atmósfera en su despliegue dinámico; en términos técnicos, gracias a su supuesto carácter científico, establece unos pocos (pero eficientes) criterios de representación.

Una paleta de colores comprendida entre el rojo y el azul representa la variación de temperatura y de humedad; la graduación de tonalidades de un mismo color evidencia las densidades o intensidades; las flechas indican la dirección de los vientos y, finalmente, las isogramas conectan en líneas continuas las áreas y puntos de igual valor en un campo anisotrópico de diversas variables.

El resultado es el mapa de un paisaje térmico en un determinado espacio. Por cierto, un mapa que visualiza el movimiento del aire, las presiones y las áreas atmosféricas. Pero, como



"Digestible Gulf Stream", instalación de Philippe Rahm para la Bienal de Arquitectura de Venecia (2008). Rahm utiliza esquemas, instalaciones y renders para representar una realidad invisible.

la mayoría de las observaciones científicas, dicho mapa queda mudo cuando se trata de transmitir las sensaciones corpóreas. Probablemente eso explica que Rahm provoque sutiles experiencias climáticas en sus instalaciones.

Rahm es autor de otra instalación, titulada "Diurnisme", que se expuso en 2007 en el Centro Pompidou de París. La obra fue pensada como una respuesta inversa a la iluminación urbana inventada en el siglo XIX. Con la luz artificial se hizo posible introducir de modo permanente el día en la noche, con profundas repercusiones en la psique del hombre. La pregunta que subyace en la instalación es: ¿qué pasaría si se introduce la noche en el día?

"Diurnisme" es una instalación lumínica que se inscribe dentro de la tipología de la radiación. Rahm bañó una habitación entera en una fuerte luz anaranjada-amarilla, cuyo espectro estaba compuesto por una longitud de onda superior a los 570 nanómetros. Esta frecuencia de luz provoca una respuesta fisiológica: el cuerpo desprende una neurohormona llamada melatonina, la que efectivamente nos induce a percibir la noche.

Las instalaciones de Rahm son dispositivos capaces de reproducir determinados fenómenos. Como objetos dispuestos en el espacio, son el nexo directo entre el fenómeno y la experiencia. Se relacionan con el cuerpo y no con la representación fotográfica que nos queda como registro último.

Extrañamos en estos trabajos de Rahm la presencia de una forma arquitectónica. Esa figura concreta, densa y cargada a la que nos acostumbra la obra de Zumthor. Los dispositivos son elementos previos a una forma futura, que será encontrada una vez que logre hacer coincidir la lógica del espacio habitacional con la lógica de las leyes termodinámicas. Según su página web, Rahm se encuentra desarrollando varios proyectos que, finalmente, darían cuenta de la factibilidad de pensar una arquitectura meteorológica. Hasta entonces, aparte de sus esquemas e instalaciones, solamente nos podremos remitir a los pocos renders que circulan en la red. Son las únicas representaciones que visualizan una arquitectura finita.

Sorprende lo poco expresivos que son estos *renders*. Tal vez esto se deba a un desinterés declarado del arquitec-

to, o a que aún no ha encontrado el modo de representar, en un soporte bidimensional, la profundidad y la riqueza fenomenológica que se libera cuando el cuerpo de una persona se sumerge en una atmósfera. Es probable que, frente a esta incapacidad, Rahm haya optado por gastar el mínimo esfuerzo en todo aquello que no sea central en la materialización de su idea.

No nos queda más que esperar pacientemente la materialización de su arquitectura meteorológica. En el aire quedan enlazadas las siguientes preguntas: ¿Es posible extraer la riqueza de sus cartografías térmicas? ¿Es posible prescindir de lo científico sin por eso perder lo fenomenológico?

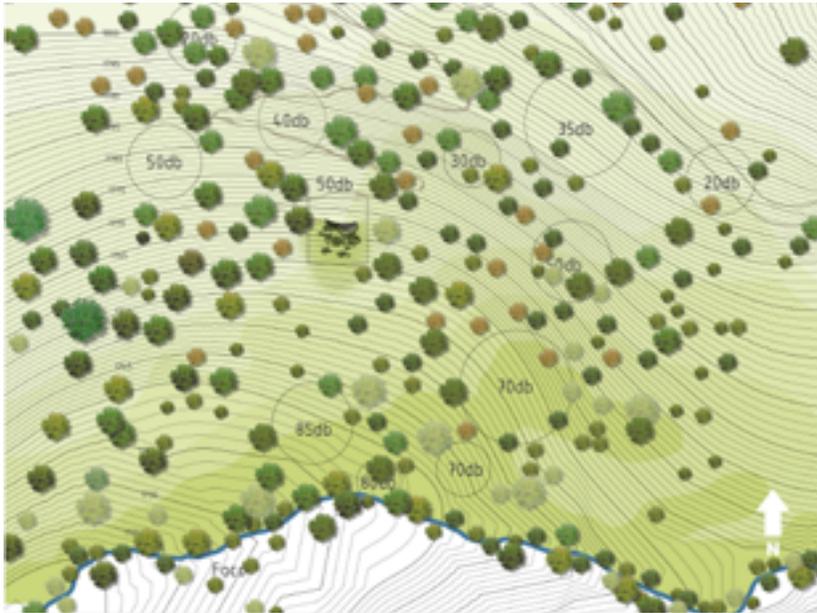
HUMEDAD

"Ningún artista cree en la verdad objetiva, es decir real en sí, del mundo que representa. Pero se podría decir que esta verdad objetiva, no solo para el artista, no existe para nadie."

Luigi Pirandello (s. f. a)

Abordaré este fenómeno a partir de mi experiencia personal como docente de un taller que se enfrenta con el paisaje y el territorio. Asombra la dificultad que las variables dinámicas de la naturaleza representan para los estudiantes de arquitectura, incluso en las fases previas a la titulación. La dificultad radica en visualizar estas variables e integrarlas a la ecuación arquitectónica. En cierto sentido, todo aquello que no se visualiza no existe.

Una vez nos tocó trabajar en Bucelemu, una pequeña localidad costera en la VI Región de Chile, una de las tantas que fueron duramente afectadas por el *tsunami* del 2010. La tarea del taller era pensar un pueblo costero anti-*tsunami*. El mayor problema era emplazar las caletas de pescadores. El único lugar apropiado era a los pies de un acantilado donde se unen el mar, la playa (completamente modificada por el *tsunami*) y el cono de eyección de un estero. Cada uno de estos elementos geográficos tiene sus dinámicas propias: la marea, las corrientes y las olas de gran tamaño en el mar; la batimetría cambiante



Mapa Biodinámico elaborado por alumnos del Taller 9 (2º semestre 2011) de la Escuela de Arquitectura UDP. El mapa representa el efecto de la humedad en la propagación del sonido del río.



Proyecto presentado al Concurso del Museo de la Memoria de Lima (Claudio Magrini asociado con Benavides & Watmough Arquitectos). La propuesta intenta convertir la neblina limeña en materia de arquitectura.

de los bancos de arena; y las intrusiones periódicas del estero con sus crecidas y emisiones arenosas. Todos ellos representaban peligros para la correcta protección de los botes pesqueros.

Para dar cuenta del carácter dinámico de este paisaje, encargamos un mapa que registrara y visualizara todos los fenómenos en una única imagen. La idea era que una vez dibujado, el mapa actuara como el palimpsesto subyacente a cualquier proyecto, persiguiendo una forma final que necesariamente incorporase los continuos cambios formales del contexto.

Después de esta experiencia, el ejercicio se ha convertido en uno de los hitos metodológicos del taller. Lo hemos denominado "mapa biodinámico". Ahora le encargamos a los alumnos elegir un fenómeno invisible, que en una primera etapa tiene que ser entendido en su carácter dinámico y sistémico, para luego buscar el modo correcto de representarlo.

Uno de los resultados que más captó mi interés fue el descubrimiento, por parte de un grupo de alumnos, de la capacidad propagadora de la humedad. Dichos estudiantes habían elegido, como campo de investigación, un río al pie de una ladera recubierta de abundante vegetación. Un paraje visualmente atractivo, elegido precisamente por su belleza. En una segunda instancia, los alumnos se focalizaron en el sonido producido por el río en uno de sus quiebres, donde el movimiento del agua abandonaba la trayectoria lineal para curvarse sobre sí mismo. Guiados por la curiosidad, registraron los alrededores para medir hasta dónde llegaba este sonido. Con sus *smartphones* catastraron los niveles de decibeles, pensando que éstos iban a disminuir linealmente en razón inversa a la distancia. Con sorpresa, descubrieron que había puntos más alejados con mayor índice de decibeles que los registrados en lugares más cercanos a la fuente de sonido. Un descubrimiento que cotejaron con la literatura científica, donde pudieron comprobar que, efectivamente, la humedad actúa como potenciador del sonido. Probada la veracidad del fenómeno, en una última visita al lugar pudieron individualizar la presencia de unos corredores húmedos que calzaban con su observación y que finalmente trataron de visualizar.

En sus alcances, la representación no se aventura mucho fuera de lo convencional. Con cifras se indica la cantidad de decibeles en los lugares medidos; mediante tonalidades de verde se señalan las zonas con distintos grados de humedad (medidas empíricamente). La superposición sobre la misma topografía grafica un paisaje de humedad. Similar a las cartografías de Rahm (aunque le falta un mayor grado científico), el mapa visualiza el impacto espacial de un fenómeno, pero poco nos dice acerca de su repercusión en la esfera sensorial.

La concepción de la humedad en cuanto agente amplificador de la realidad también es indirectamente avalada por Luigi Pirandello, quien ha desarrollado una especial relación con el humorismo, al punto que éste terminó convirtiéndose en el dispositivo de representación de la existencia humana, el catalizador mediante el cual percibimos de modo más agudo la realidad en la cual nos desenvolvemos.

La palabra humorismo deriva del latín "*humorert-em*", étimo que designa la humedad. El cuerpo húmedo es responsable de la salud de las personas según la medicina hipocrática. Un ejemplo de este modo de ver son los reumatismos, que se manifiestan en mayor grado cuando el ambiente está cargado de humedad.

Desconozco si Pirandello tenía claro o le importaba la procedencia etimológica del término, pero en sus manos el humorismo se convierte en el sentimiento humano capaz de desvelar la realidad. La existencia humana, en la *Weltanschauung* de Pirandello, se mueve constantemente entre dos polos, en el continuo contraste entre apariencia y realidad, entre máscara y persona, entre forma y vida. Una forma determinada por las leyes y las convenciones de la sociedad y la vida misma, que busca liberar la fuerza destructiva de sus instintos e impulsos vitales. Desafortunadamente, la dinámica de la vida sucumbe casi siempre a la estructura estática de las buenas conductas exigidas por la sociedad, alejando al ser humano de su propio ser.

El precio de esta disociación impuesta no es menor. A menudo somos testigos de los desfases trágicos que esto desencadena. Valgan como ejemplo las señoras de edad avanzada que siguen vistiéndose como veinteañeras. Un comportamiento ridículo que lo cómico registra como un

“darse cuenta de lo contrario” de lo que debiera ser. A diferencia del humor que se basa en el “sentimiento de lo contrario”, resultado de una sucesiva reflexión decantada del suceso y la identificación directa con el sujeto trágico. Mediante la reflexión podríamos entender (una de las posibilidades lógicas que otorgaría sentido a este actuar) que estas pobres señoras actúan de tal manera porque están emparejadas con hombres más jóvenes y que por miedo de perderlos reiteran infinitamente los cánones de belleza impuestos por nuestra sociedad. A través del mecanismo de la osmosis podemos sentir compasión por ellas, reconociendo en ellas parte de nuestro propio destino trágico, para así pasar de la risa a la piedad.

«El artista ordinario se fija en el cuerpo solamente; el humorista se fija en el cuerpo y en la sombra, y a veces más en la sombra que en el cuerpo; advierte todas las bromas de esta sombra, cómo a veces se alarga y a veces se acorta, como si quisiera hacerle muecas al cuerpo, que, mientras tanto, no la tiene en cuenta ni se preocupa de ella» (Pirandello, s. f. b).

NEBLINA

«Formless, massless, colorless, weightless, odorless, scaleless, featureless, meaningless».

Diller y Scofidio

Sin forma, sin masa, sin color, sin peso, sin olor, sin escala, sin función, sin sentido. Son los adjetivos anotados sobre una servilleta para fijar, desde el principio, el horizonte a seguir en la ideación y la materialización del “*Blur Building*”, una nube que flotaba por encima del lago suizo de Neuchatel durante la Expo de 2002.

En términos científicos, se podría describir el “edificio” como un andamiaje metálico que ocupa un volumen de 60 x 100 x 20 metros. Este andamiaje está dotado de 31.400 boquillas con aperturas de 120 micrones de diámetro, a través de los cuales el agua es forzada con una presión de 80 bares para ser pulverizada en gotitas finísimas de entre cuatro a diez micrones de diámetro. La pulverización es tan fina que las gotas quedan suspen-

didadas y saturan el aire con suficiente humedad para crear el efecto de neblina. Y es tanta la humedad concentrada, que se asienta en lo visible independientemente de las condiciones climáticas (DESIGNBOOM, 2002).

En términos conceptuales, «*Blur* no es un edificio, *Blur* es pura atmósfera, partículas de agua suspendidas en el aire. La neblina es una masa dinámica, fantasmal, que cambia su forma constantemente» (Diller, s. f. a). La neblina funciona gracias a un sistema computarizado que regula la emisión de la nebulización según las cambiantes condiciones climáticas de temperatura y humedad, además de la fuerza y la dirección de los vientos. Dos sistemas autopoieticos en constante interrelación formal y fenomenológica.

La ausencia de la forma y la materia física mina los fundamentos de la disciplina arquitectónica. Además, pone en duda los códigos de representación. Las imágenes del proyecto muestran, en su mayoría, el fenómeno construido. Quien busque imágenes en Google encontrará solamente unos pocos renders, tan habituales en la producción arquitectónica contemporánea obsesionada por la visualidad.

El render más representativo muestra una nube elíptica flotando encima de una superficie de agua sin pretensión estética alguna. La imagen asume la incapacidad de poder representar lo no-representable. El mismo término “*blur*” fue pensado por Elizabeth Diller (s. f. b) «como una alternativa a la nueva ortodoxia de la alta definición», como una pérdida.

Recuerda a Adolf Loos, otro arquitecto radical, contrario a la representación porque la consideraba incapaz de captar el espacio interior, esencial en la arquitectura y solo perceptible por el cuerpo. Pero, si Loos abnegaba de la fotografía, en el “*Blur Building*” ésta se constituye como el testimonio temporal más fiel del fenómeno. Y aunque ambos coinciden en la presencia corpórea como eje de nuestra experiencia, en los ambientes de Loos el sujeto pone a foco su percepción, mientras que la nube es «un ambiente envolvente en el cual el mundo es puesto fuera de foco para que nuestra dependencia visual pueda ser puesta en foco» (Diller, s. f. a).

El concurso del Museo de la Memoria en Lima, Perú, ofreció la oportunidad de problematizar la neblina. El pro-

yecto que presentamos al certamen (junto a Benavides & Watmough Arquitectos) operó con la pregunta concreta de cómo convertir la neblina en materia de arquitectura o cómo cristalizar el fenómeno en una forma finita. En este caso, fue lo opuesto a la desmaterialización.

Lo propio de un museo de la memoria, su elemento constituyente, es el mural con las fotografías de los difuntos. Lo propio del paisaje costero limeño es una espesa neblina que durante la mitad del año envuelve todo en un gris impenetrable. Nuestra propuesta consistió en unificar el elemento arquitectónico y el fenómeno meteorológico en una única experiencia arquitectónica. Mediante un sistema de vacíos se horadó el volumen compacto para así garantizar la succión de la neblina hacia su interior, cuyo núcleo consistía en un gran patio vidriado recubierto en su totalidad por las fotografías, invirtiendo así los códigos de la buena lectura. En un día soleado, las imágenes en contraluz pierden sus límites y se oscurecen en el centro. La memoria se vuelve borrosa, indefinida. Sin embargo, al llegar la neblina, la masa informe, los rostros representados emergen con nitidez desde el fondo. ¿No es nuestra memoria misma, un continuo tratar de poner a foco lo olvidado?

No ganamos el concurso. Ni siquiera resultamos entre los seleccionados. Sigo iludiéndome que se debió a nuestra incapacidad de representar lo anhelado.

VAPOR

*“El vapor se impregna en la ropa,
la piel, el pelo, las manos, los zapatos”*

Teresa Margolles

Lo más fascinante de la energía no es su aplicación en nuestras vidas cotidianas, sino los procesos invisibles subyacentes a su generación. Como el momento alquímico cuando la energía cinética del vapor se transmuta en energía eléctrica. O el provisorio momento terminal del proceso, cuando el agua caliente es enfriada en las torres de refrigeración, liberando espesas nubes de vapor. Es la manifestación visible del fenómeno de la evaporación. Contrariamente a lo que suelen pensar las personas,

quienes lo identifican como un agente de contaminación, el vapor es inocuo.

Tuvimos la oportunidad de trabajar con el vapor en un proyecto para la Termoeléctrica de Renca. A la intención de la termoeléctrica de colocar un letrero de gran tamaño con el texto “El vapor no contamina”, para así aminorar el temor infundado de la población adyacente, contrapusimos la idea de convertir el vapor en un elemento lúdico y sensorial que acercara a las personas al proceso energético. No a través de una comunicación textual abstracta, sino mediante la interacción fenomenológica directa del cuerpo con el vapor: imaginamos niños envueltos en vapor tratando de escapar a las altas temperaturas veraniegas.

A la intención de ocultar lo supuestamente feo de una instalación industrial, contrapusimos la idea de transparentar y, sobre todo, hacer relucir lo idiosincrático. En el caso específico de este proyecto, denominado “Bosque de vapor”, propusimos recuperar una estructura metálica abandonada (un montacargas) para elaborar un set de juegos de niños, dotados de sistemas de iluminación y nebulización. Al ser colocado en un parque donado a la población, los juegos amplificarían el ambiente húmedo típico de las torres de refrigeración.

A menudo la representación de una idea es más importante que la idea misma, especialmente en la pragmática vida profesional, basada en el arte de encantar al cliente y persuadirlo de la “necesidad” de un gasto económico elevado. Entonces, ¿cómo presentarle una atmósfera? ¿Cómo mostrarle lo invisible y lo vago?

Zumthor sugiere una pista posible. La encontramos en una de las “Lecciones americanas” de Italo Calvino dedicadas a la exactitud. Según Calvino (2002), la exactitud implica tres cosas: en primer lugar, «la ideación de una obra bien definida y bien calculada»; segundo, «la evocación de imágenes visuales nítidas, incisivas, memorables»; finalmente, «un lenguaje lo más preciso posible en cuanto léxico para dar cuenta de los matices del pensamiento y de la imaginación».

Calvino (2002) extrae esta lección de la lectura de la obra de Giacomo Leopardi, quien utiliza la vaguedad de modo consciente y activo:



"Bosque de vapor", Cancino & Magrini Arquitectos, 2012. El proyecto, en próxima ejecución, transforma una estructura metálica abandonada en juegos infantiles dotados con sistemas de iluminación y nebulización, amplificando el ambiente húmedo existente.

«Entonces, esto es lo que Leopardi nos pide para hacernos disfrutar la belleza de lo indeterminado y de lo vago. Es una atención extremadamente precisa y meticulosa que él exige en la composición de cada imagen, en la definición minuciosa de los detalles, en la elección de los objetos, de la atmósfera, para alcanzar la vaguedad deseada».

Resulta imposible mostrar directamente lo invisible. Por otro lado, el lenguaje científico carece de elocuencia expresiva (en cuanto ejercicio descriptivo preciso y minucioso). Asumidas estas dos premisas, a modo de hipótesis, perseguimos la exactitud a través de la simultánea superposición de indicadores indirectos del fenómeno y de la atmósfera que nos pusimos como horizonte en "Bosque de vapor". En específico, recurrimos a la vibrante atmósfera de un bosque: el musgo en los troncos de los árboles para insinuar la humedad, las hojas levantadas para indicar el viento, la sombra manchada en el suelo y el ramaje como indicadores de la densidad del follaje, el cambio de luces para mostrar los claros y, finalmente, la representación borrosa de los niños como indicador del continuo movimiento en busca del vapor que se desplaza de juego en juego.

A fin de cuentas, es solo un intento nostálgico de devolverle el peso específico a la materia. **m**

BIBLIOGRAFÍA

- ALTÉS ARLANDIS, Alberto. "Partituras e imágenes". En http://www.etsavega.net/dibex/Zumthor_partituras.htm. Acceso: 16/05/2012
- CALVINO, Italo. *Lezioni americane*. Oscar Mondadori, Milán, 2002.
- DESIGNBOOM. Diller & Scofidio: the Blur Building. En <http://www.designboom.com/eng/funclub/dillerscofidio.html>. Acceso: 16/05/2012
- DILLER, Elizabeth. "Lose the Building: Systems Theory, Architecture, and Diller+Scofidio's Blur". Entrevista de Cary Wolfe en www.carywolfe.com/16.3wolfe.html. Acceso: 16/05/2012
- DILLER, Elizabeth. En HILL, John. "Blur Building. The Architecture of Nothing". <http://www.archidose.org/writings/blur.html>. Acceso: 16/05/2012
- PIRANDELLO, Luigi. "L'umorismo; Aforismi e Citazioni". En <http://www.aforismario.it/luigi-pirandello-5.html>. Acceso: 16/05/2012
- PIRANDELLO, Luigi. "El humorismo". En http://www.pirandelloweb.com/espanol/pirandello_el_humorismo.html. Acceso: 16/05/2012
- RAHM, Philippe. "Digestible Gulf Stream". 2008. En <http://www.philipperahm.com/data/projects/digestiblegulfstream/index.html>. Acceso: 16/05/2012
- RAHM, Philippe. "Philippe Rahm, a nice interview". 2009. En <http://nicolasdorval-bory.blogspot.com/2009/08/philippe-rahm-nice-interview.html>. Acceso: 16/05/2012
- ZUMTHOR, Peter. "Architektur lehren, Architektur denken". En ZUMTHOR, Peter. *Architektur Denken*. Birkhäuser, Basilea, 2006.
- ZUMTHOR, Peter. "Der harte Kern der Schönheit". En ZUMTHOR, Peter. *Architektur Denken*. Birkhäuser, Basilea, 2006.
- ZUMTHOR, Peter. *Atmosphären*. Birkhäuser, Basilea, 2006

FUENTE DE IMÁGENES

- Página 66 y 69: Croquis "Termas de Vals". Copyright Atelier Peter Zumthor & Partners.
- Página 72 superior: "Digestible Gulf Stream". Copyright Diagrama: Philippe Rahm Architectes.
- Página 72 inferior: "Digestible Gulf Stream". Fotografía de Noboru Kawagishi.
- Página 74 superior: Mapa Biodinámico. Claudia Campos, Daniel Hortelano, Eduardo Jiménez.
- Página 74 centro: "Museo de la Memoria". Render: Claudio Aceituno.
- Página 74 inferior: "Museo de la Memoria". Render: Sebastián Tupper y Gonzalo Salazar.
- Página 78: "Bosque de vapor". Render: Fernanda Leyton.