

Sintiendo la ausencia del vacío (Atmosferas Cambiantes)

Contemplación vs Atmosfera

El proyecto rebate la idea de la **contemplación** como la manera más apropiada de experimentar la arquitectura, y cuestiona la idea de edificio como objeto de arte para ser observado por un usuario experto y pasivo. Una arquitectura contemplativa solo reafirma la autoridad del arquitecto y devalúa al usuario, esta forma de aproximación solo valora el sentido de lo visual, en la que el oído, el olfato y el tacto están erradicados de la aproximación y percepción del usuario.

En su lugar el proyecto plantea la construcción de **atmosferas cambiantes** (paisajes y ambientes), una arquitectura abierta en la que cada usuario percibe una infinidad de efectos ambientales que cambian constantemente las percepciones, involucrando los otros sentidos como: el tacto, el oído y el olfato; una arquitectura que amplifica las percepciones e intensifica las relaciones del cuerpo con la naturaleza (1). Se plantea un edificio más sugerente en donde los ambientes desplazan el valor del objeto arquitectónico como construcción física para ser contemplado, por un sistema de percepciones físicas y ambientales como: humedad, calor, frío, luminosidad, penumbra, sonoridad, olor, presión, etc. A través de la implantación de nubes de vapor o hielo, jardines aromáticos, icebergs, nubes inflables, etc.

Objeto vs Acción

De esta forma pasamos de un sistema de **relación de objetos** en que el tamaño, posición y demás atributos formales son los que generan la arquitectura a una arquitectura formada por la **creación de sistemas climáticos artificiales**, en donde el valor de la arquitectura está más en lo que produce (valores performativos) que en sus cualidades visuales o en su esencia (objetuales).

Más que construir un sistema representacional, lo que se busca es determinar un sistema operacional que actúa sobre la materia y el espacio para inducir efectos (espaciales-ambientales), la discusión no radica en los aspectos estéticos, sino en cómo inducir efectos, acciones, acontecimientos. Inducir efectos es proyectar o desear las transformaciones que la arquitectura produce, el resultado a perseguir no es el proceso, el producto estético anhelado, sino los efectos físicos, sociales, visuales; producto de los proyectos, **una arquitectura que ACTUA**, algo que queda definido por lo que hace y no por su sustancia.

“Una alfombra de nieve puede ser una cama o puede convertirse en una silla, o en algo inimaginable para el arquitecto pero posible para el usuario (2)”

El Vacío como Ausencia

El proyecto plantea dos acciones fundamentales para la intervención del vacío central ; la primera retira la marquesina de la parte superior metiendo la ciudad (lobotomía) y la segunda introduce una membrana al interior del mismo y ocupándolo , conformada por cuatro pieles y que son las que posibilitan la aparición de efectos especiales , ambientales ,climáticos, sonoros y lumínicos en su epidermis.

Esta acción permite ocupar y anular el vacío central para definir el **vacío como ausencia** que se hace **presente** en el exterior de la membrana de forma borrosa (una percepción desenfocada del vacío en una sociedad obsesionada con la alta definición *hd*), involucrando al interior del museo las condiciones climáticas de New York , así como la construcción de efectos especiales requeridos para la construcción de las atmosferas ,un mecanismo de sensaciones .

Las membrana está compuesta por cuatro capas de diversos materiales ; una doble impermeable , otra porosa , la otra reflectiva y una última ahuecada , dentro de cada de una de estas se localizan los mecanismos tecnológicos que permiten congelar el agua , producir niebla , calor , frio , luminosidad ,sonidos ,olores , sembrar la vegetación , contener el agua , atraer los pájaros , las mariposas y cada unos de los efectos especiales deseados para la construcción de ambientes al interior del Guggenheim

Esta membrana se va trasformando con el tiempo para permitir diversos tipos de sensaciones como por ejemplo :

- Un iceberg al interior del museo que produce frio y reflejos .
- Un jardín vegetal que atrae fauna , mariposas y produce olores
- Una nube que refresca el interior y produce presión , sonidos .
- Una gran acuario de peces que produce reflejos .
- Una gran membrana reflectiva y brillante de luz que capta y difunde calor .
- Una gran lámpara de pequeños lets que generan efectos de luz y color .
- Un jardín de flores artificiales con néctares para la atracción de mariposas .
- Una Nube inflable que sirve como termómetro de la presión atmosférica.
- Una membrana de radiación ultravioleta sembrada de lámparas de infrarrojos y de aire caliente que transforma el interior en una playa .

En fin una gran variedad de efectos que alientan a la gente a comportarse mental y físicamente de modos que antes habrían creído imposibles.

La Maquina Biológica

“La cabaña primitiva de Marc-Antoine Laugier como el origen de la arquitectura es reinterpretada como una maquina biológica donde animales, humanos y plantas intercambia parte de sus vidas”(3) The primitive hut elected by Marc-Antoine Laugier as the origin of architecture is reinterpreted as a biological machine , where animals , humans and plants interwine their lives (3)

El proyecto plantea una reflexión en torno a las condiciones actuales en que vive el planeta tierra , en donde se han desarrollado grandes peligros para la vida , es por esto que **cada acción o simulación en la membrana alude a diversas condiciones ambientales y climáticas que están en peligro en sus ambientes originarios** , la intervención se plantea como un termómetro o un mecanismo de información sobre la fragilidad de los ecosistemas, muchas naturalezas compuestas por fragmentos de naturalezas puras o transformadas que se adaptarían a la membrana para construir una arquitectura cambiante que tienen un ciclo vital dependiendo de las condiciones climáticas externas , del tiempo de vida de una especie vegetal o animal , etc. *“Una intervención es una organización material sujeta a un ciclo vital –inmadurez, madurez , y senectud “ (4)*

La membrana es un ejemplo de las condiciones deseables de vida en el planeta , de un mundo en donde no existen diferencia entre lo humano y lo no humano , un pensamiento basado en lo ecológico , en donde se intercambian situaciones del mundo vegetal ,animal y humano , nos gusta pensar en la propuesta como un paisaje compuesto por organismos vivos que son capaces de sustituir la idea de arquitectura objetual y contemplativa por un sistema de intercambios sociales y ambientales .

“El pensamiento ecológico ve al mundo como una red de conexiones en las que desaparecen las partes, no hace separación entre lo natural y lo artificial y se concentra en las relaciones e intercambios de diversa índole. Energéticos, afectivos, gaseosos, minerales, culturales, etc....”(5)

Muchas naturalezas, muchas acciones, muchos usos ; una belleza basada en múltiples sensaciones y relaciones humanas y no aquella idílica de los objetos unívocos modernos .

Giancarlo Mazzanti

- (1) *Estados perceptivos alterados C. Díaz y E. García. revista Oeste 17.*
- (2) *Una arquitectura de la acción y la apropiación ,Jonathan Hill , revista Oeste 16*
- (3) *Arquitectura vegetal, revista Abitare 487 , pág. 65.*
- (4) *Segunda vida , Izaskun Chinchilla , Miradas , España-Colombia*
- (5) *Notas abiertas y redundantes para una arquitectura ecosocial , Felipe Mesa (Plan B).*