

EL CONCEPTO DE LÍMITE EN EL B-MU DE FRANÇOIS ROCHE

Eugenio Pandolfini



François Roche y R&Sie(n)

La investigación desarrollada por el grupo R&Sie(n), coordinado por François Roche, encuentra inspiración en la naturaleza y en la relación psicológica entre el hombre y el paisaje natural. Este enfoque se centra en el desarrollo de arquitecturas inseparables del entorno real, experimentos de alto nivel tecnológico que tienen como objetivo estudiar la relación entre edificio, contexto y relaciones humanas. De acuerdo con Giovanni Corbellini ^{N1}, cada proyecto desarrollado por Roche está estructurado como un proceso, un dispositivo dinámico con la tenacidad de un parásito que utiliza todos los medios que ofrece la arquitectura para realizar una función ecológica y psicológicamente útil en un entorno particular: “la arquitectura se puede negociar solo en su contingencia y en relación con una situación definida... Esta ambigüedad da lugar a nuestros escenarios, inestables y únicos” ^{N2}. Para Roche, la arquitectura no modifica el paisaje de manera radical y a priori, se convierte en una herramienta para manipular la realidad e iniciar procesos de transformación, de transgresión y de disolución. Esta herramienta desarrolla nuevas interfaces entre el hombre y un ambiente en continua evo-

PALABRAS CLAVE
edificio, percepción, entorno,
envolvente, límite

KEYWORDS
building, perception, environment,
shell, limit

THE CONCEPT OF LIMIT IN B-MU
BY FRANÇOIS ROCHE

Some projects such as Dusty relief/B-mu (2002) by François Roche demonstrate how complex buildings, which distance themselves from the mechanistic models in order to refer themselves to new paradigms, can be better understood and interpreted thanks to a perceptive analysis. This analysis brings the architectural project closer to matters such as man's psychological relationship to Architecture, the fear of space, and the pathologies linked to perception and modern neuroses.

In this case, aside from the repercussions that the dust facade could have within the realm of urban ecology, it is interesting to analyze some of the aspects related to the dichotomy between external form and internal volumes for which François Roche cites Adolf Loos' raumplan as a reference, but that provides additional motives for reflection regarding perception.

This article tries to analyze how François Roche designs his buildings paying extreme attention to the dichotomy between interior/visual and exterior/tactile, developing a new relationship with the project site as a result. Roche self-imposes a limitation to the sense of sight when he designs the exterior facade of the B-mu, in favor of the haptic dimension of the project. He does this by enveloping the most familiar architectural domains with an abstract and textile interface.

^{N1} Corbellini, Giovanni. Bioreboot: the architecture of R&Sie(n). New York: Princeton Architectural Press, 2009

^{N2} Ruby, Andreas; Durandin, Benoit (Eds.). Spoiled Climate, R&Sie Architects. Basel Boston Berlin: Birkhäuser, 2004), pp. 56-57.

^{F1}: Boiffard, J.A. Papier colant et mouches, 1930.

lución, tratando de estructurar un diálogo con la naturaleza, tanto orgánico como auto-generativo.

Analizando algunos de los proyectos más conocidos de R&Sie(n), queda claro que Roche y su equipo están interesados de manera morbosa, casi quirúrgica, en cuestiones que normalmente se consideran siniestras, y en general en los aspectos comprometidos y patológicos de lo real: esta obsesión —típicamente surrealista— por los materiales sucios, por los residuos de nuestra civilización y por las sustancias peligrosas y contaminantes que generalmente se consideran como desechos, acerca el trabajo de R&Sie(n) a las teorías de Georges Bataille. Si para Bataille lo que parece siniestro, extraño e inasimilable se refiere al concepto de informe, los proyectos del estudio parisino demuestran que es posible estructurar una arquitectura con materiales inusuales sin imponer una forma a la obra. En una conferencia reciente ^{N3} François Roche describió su interés para la geometría avanzada (geometría no-euclidiana, incorrecta o computacional) como herramienta para la generación de estructuras complejas, modificables, y —en definitiva— informes.

Para los arquitectos de R&Sie(n) lo informe no se refiere sólo a cuestiones geométricas, sino que encarna el aspecto patológico de las cosas que han sido suprimidas en la noción común de realidad: es la desviación de la normalidad, una especie de referencia que, de acuerdo con las teorías de Georges Canguilhem ^{N4}, es fundamental para establecer nuevas formas de orden en el ámbito de una realidad cada vez más compleja, difícilmente reducible y definible a través de reglas y normas. ^{F1/F2}

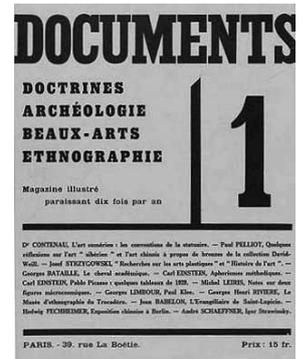
Algunos de los trabajos más interesantes de R&Sie(n) se estructuran como dispositivos que indagan la relación entre el hombre y el medio ambiente en términos perceptivos y psicológicos: edificios que rechazan la idea de una arquitectura estática para explorar las condiciones de funcio-

namiento dinámico del proyecto. Estos proyectos, hibridándose conceptualmente y físicamente con nuevas técnicas constructivas y nuevas tecnologías informáticas, ponen en crisis incluso la tradicional “estabilidad” del edificio, proponiendo arquitecturas capaces de modificar su forma, su apariencia e interactuar con el medio ambiente y los usuarios. Estos edificios, productos de una arquitectura más sensible a los paradigmas de la sociedad contemporánea y post-industrial (modificabilidad, oscilación, pluralidad), toman distancia de las visiones mecanicistas y reduccionistas y se refieren a modelos basados en otras disciplinas (física, termodinámica, biología, ciencias de la información, informática), desarrollando sus bases en el mundo líquido e inestable, dinámico y en formación constante que es típico de esta época: en el ámbito de un sistema no jerárquico y no lineal.

El proyecto para el museo de Arte Contemporáneo de Bagkok: Dustyrelief/B-mu

Para el proyecto (no realizado) del Museo de Arte Contemporáneo B-mu en Bangkok, el estudio parisino partió del fenómeno urbano considerado uno de los problemas más significativos de la ciudad: las partículas de polvo que contaminan el aire. Françoise Roche escribe lo siguiente describiendo la ciudad: “Bangkok es una ciudad muy polvorienta y luminosa. La nube de contaminación, compuesta por residuos de CO2, filtra y unifica la luz en frecuencias de espectro gris. Existen más de 50 palabras distintas que indican el tono y aspectos relativos a la ausencia de color: [...] luminoso, vaporoso, feromónico, umbrío, transpirante, robusto, sucio, confuso, asfixiante, peludo. El polvo inunda la ciudad y su ambiente vital, hasta el punto de modificar el clima” (Ruby; Durandin, eds., 2003). ^{F3/F4}

Lo que normalmente se consideraría una circunstancia que es necesario resolver, ha sido interpre-

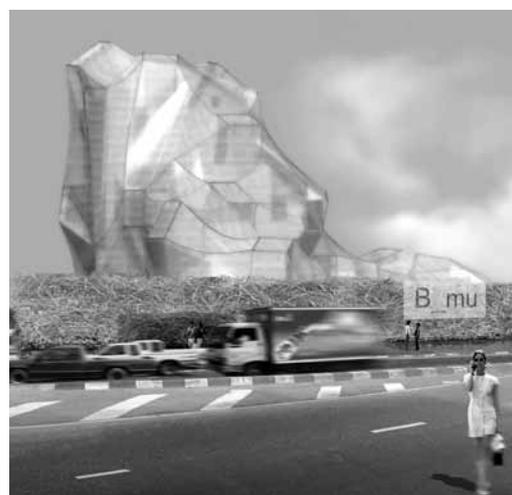


F2: Bataille, G. Revista Documents. Portada.

Ilustración para el artículo de Bataille “El espíritu moderno y el juego de la transposición” Documents, 1930. N.8.

^{N3} Roche, François. Rethinking Geometry. Lecture. Vienna: Academy of Fine Arts, January 17, 2006.

^{N4} Georges Canguilhem (1904-1995), filósofo y historiador de la ciencia, escribió Lo normal y lo patológico (publicado en 1943 y ampliado en 1966). Con este texto Canguilhem introduce una ruptura en el ámbito de la “comprensión binaria” y de la visión simplista del cuerpo humano, demostrando que el estado de salud no puede existir sin la condición patológica: “El hombre sano no huye ante los problemas planteados por la interrupción repentina de sus hábitos, ni por los cambios de su estado fisiológico: mide su salud respecto a su capacidad para superar la crisis orgánica con el fin de establecer un nuevo orden”.



^{F3} R&Sie(n), Dustyrelief/B-m, Bangkok 2002. Sección.

^{F4} R&Sie(n), Dustyrelief/B-m. Vista.

tado por R&Sie(n) como un fenómeno estético típicamente local que puede pasar de ser un problema a un elemento de fuerza del proyecto, y que acaba generando un modelo espacial nuevo y una microecología local: el proyecto parte del desarrollo de problemas que aparentemente no se pueden resolver y a través de esto intenta responder a un programa funcional claro y estructurado como es el programa de un museo. Sin embargo, el punto de partida sigue siendo algo siniestro y sucio como la contaminación producida por las industrias y los coches: un peligro invisible que normalmente genera ansiedad y miedo.

El escenario que Roche marca para el proyecto del B-mu se basa en tres puntos:

- Diseño de un relieve caótico cuyo cálculo se basa en el movimiento aleatorio de partículas, ofreciendo el aspecto de un ectoplasma gris puro bajo la iluminación gris del cielo de Bangkok;
- El edificio captura el polvo atmosférico de la ciudad sobre una superficie construida con una celosía de aluminio que emplea un sistema electrostático (100.000 voltios e intensidad de corriente nula);
- Se lleva al límite el diseño del ambiente esquizofrénico que queda entre el interior (cubos blancos y laberintos diseñados con geometría euclídea) y el exterior (relieve polvoriento de una geometría topológica).

R&Sie(n) propone dos estructuras distintas para el museo: “Estamos hablando de dos estructuras geométricas distintas. Una es euclídea, globalizada, dónde la mercancía cultural puede circular en un universo aséptico y desterritorializado, y la otra está inmersa en un caos urbano tóxico” (Ruby; Durandin, 2003). El proyecto exagera la peligrosidad del ambiente externo a través de la concentración de smog en las fachadas, aislando el interior del museo y privándolo de cualquier relación con el

contexto. De esta manera el interior del museo se estructura como “un volumen desterritorializado cerrado entre paredes blancas sin ventanas”, mientras que el exterior devuelve “al cubo blanco lo que éste niega claramente: la relación con la realidad, el contexto, el territorio” (Ruby; Durandin, eds., 2003).

El mismo Françoise Roche define la disposición del museo como “esquizofrénica”. El interior está constituido por una estructura regular, euclídea, que organiza una serie de espacios museísticos definidos por Roche como “white cubes”, en referencia al sistema museístico tradicional que prevé estancias ciegas, asépticas, iluminadas artificialmente y climatizadas. La referencia para estas definiciones es el ensayo *Inside the White Cube: the Ideology of the Gallery Space* [En el interior del cubo blanco: la ideología del espacio de la galería] (1976) de Brian O’Doherty, artista y crítico irlandés. En el ensayo se describen los orígenes del arquetipo del “cubo blanco”. Las características esenciales de la caja paradigmática de O’Doherty son su simplicidad formal y la distancia física, psicológica y social que a su vez la separa de los ruidos de la calle. El “cubo blanco” es, desde sus inicios, un lugar de separación, higiénico y aséptico, dedicado a la contemplación estética: un espacio de forma regular con características de iluminación, humedad y temperatura estándar, que transmite a los usuarios tranquilidad, confort y seguridad. F5/F6

Mientras que el interior del edificio se basa en referencias y estándares internacionales, la piel exterior del edificio se relaciona con la ciudad en términos de equilibrio entre ruptura total y relación con el contexto. Los volúmenes regulares que conforman el museo, el hall, las oficinas administrativas y las demás estructuras de servicio necesarias para el funcionamiento del museo, se encuentran cubiertos por una malla metálica electrostática que, como en la obra de Marcel Duchamp *Elevage de Poussière* [Creación del polvo]

N5 Es el propio Françoise Roche quien cita, en la descripción del proyecto en su página web y en distintas entrevistas, la referencia a la obra de Duchamp.



F5: Marcel Duchamp, *Elevage de Poussière* (1920)

F6: R&Sie(n), *Dustyrelief/B-mu*. Maqueta.

(1920) ^{N5}, se cubrirá de polvo, conformando una cubierta “peluda” en evolución constante según el viento, la lluvia y las demás condiciones climáticas. A la piel del edificio, formada de esta manera, corresponde la función de proteger del sol los espacios expositivos, contribuyendo a regular los aspectos micro-climáticos del interior, y la relación del edificio con su contexto, es decir con la ciudad de Bangkok.

Es evidente que la relación con la realidad circundante, no se realiza de manera convencional, sino como proceso generativo e interactivo. Se relaciona con la atmosfera polvorienta de Bangkok y con sus características de volatilidad e inestabilidad. La voluntad de interacción con el contexto es evidente: el aumento o la disminución del manto de polvo que forma la piel del edificio es consecuencia directa de las condiciones climáticas circundantes. El concepto se puede asemejar a una ecuación: mayor actividad contaminante genera más polvo en el aire > en caso de menor viento y menor lluvia en la ciudad se eliminarán menos contaminantes del aire > por ello la piel del B-mu (llamado también DustyRelief) será más espesa y rica, y viceversa.

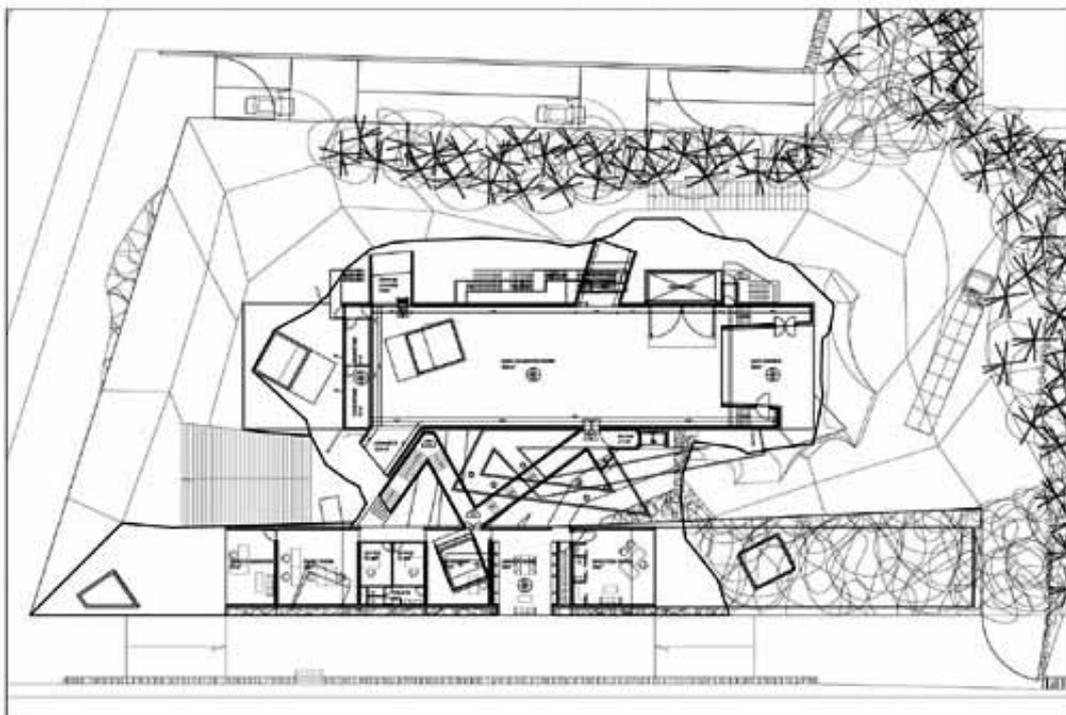
Su forma arquitectónica, su efectiva consistencia exterior no es fija, establecida a priori por el arquitecto, sino móvil, y está destinada a cambiar constantemente.

Las fachadas del edificio no son definidas: toda la geometría del museo se ve influida por cuestiones ambientales (y, por lo tanto, humanas) de forma directa, y la propia forma del edificio, en continuo

devenir, se modifica en relación a las condiciones ambientales. Al mismo tiempo que el edificio va cambiando su forma de manera continua, interactúa visualmente con el espectador y le transmite físicamente informaciones (por ejemplo sobre la calidad del aire) materializando cuestiones que normalmente son invisibles (como la contaminación), y generando ansiedad e inquietud. ^{F7}

Es bastante evidente como la descripción del edificio, la valoración de las plantas, de las secciones y de los alzados, la búsqueda de una ley geométrica o la evaluación de la coherencia entre estructura y forma del museo no aportan elementos útiles para el análisis y la comparación de este edificio con otros proyectos arquitectónicos. El edificio resiste a soluciones canónicas y a herramientas de investigación tradicionales, a interpretaciones de ámbito disciplinar, técnicas, historicistas o semánticas. El B-mu no se presenta como objeto definido, como hecho material concluso: el proyecto se convierte en un dispositivo que proporciona al usuario experiencias físicas y psicológicas ^{F8}

Aparte de las repercusiones que la fachada de polvo podría tener en el ámbito de nuevos modelos de ecología urbana ^{N6}, es interesante analizar aquí algunos aspectos ligados a esta dicotomía entre forma externa y volúmenes internos, tema central en el trabajo de R&Sie(n) que se basa en el concepto de límite, de membrana, de relación exterior/interior. En este caso François Roche cita como referencia el raumplan de Adolf Loos, pero el B-mu —como veremos— presenta motivos para una reflexión vinculada a cuestiones de ámbito perceptivo que constituyen el leitmotiv del presente trabajo.



N6 Ya existen proyectos que se basan en la activación y descontextualización de sustancias tóxicas y contaminantes como posibles sistemas de recuperación y al mismo tiempo como herramientas de proyectos.

N7 “El paso del concepto de Taktisch (del latín tangere) al de Haptisch (del griego haptō) es una forma de evitar toda referencia al tacto manual y de confirmar la optinidad fundamental de lo háptico” (Pinotti, 2009). Traducción propia.

Precisamente, el tema de la tensión entre modalidades perceptivas —es decir la interrelación entre percepción visual y percepción táctil (o háptica ^{N7})— puede ponerse como referencia fundamental para el análisis de casos de estudio contemporáneos que se acercan a temas como la relación psicológica del hombre con la arquitectura, el miedo al espacio, y las patologías vinculadas a las neurosis modernas.

La polaridad entre percepción táctil y percepción visual

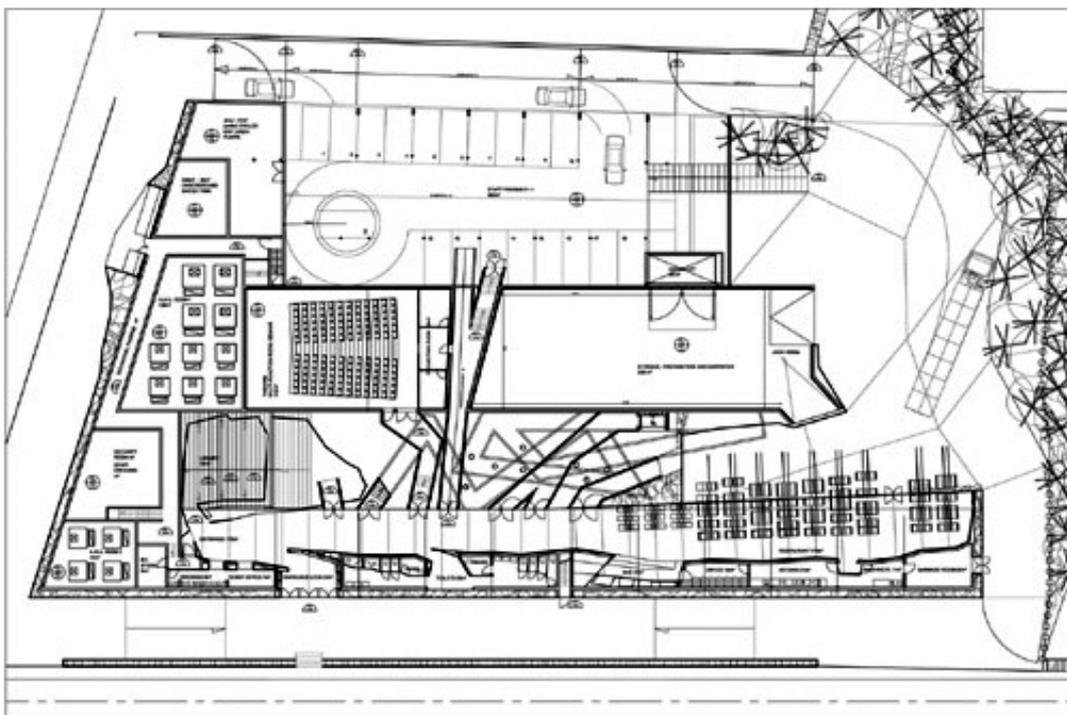
La reflexión sobre las modalidades en las que se desarrolla la percepción atraviesa el pensamiento estético desde finales de 1700 hasta nuestros días, procediendo de forma paralela al desarrollo de los estudios estesiológicos que investigan desde un punto de vista médico las cuestiones relativas a los órganos destinados a establecer relaciones con la realidad externa (tacto, olfato, gusto, vista y oído).

Empezando con Herder (1744-1803), el primero en reconocer la importancia del tacto entre los demás sentidos, pasando por Zimmerman (1824-1898), Vischer (1847-1933), Von Hildebrand (1847-1921) y Riegl (1858-1905), la cultura visual de principios de siglo XX reconoce en el ojo dos modalidades de visión: una de ellas es propiamente visual y se refiere a la visión a distancia, al golpe de vista unitario y a la imagen lejana; otra es táctil, dinámica, y se refiere a la visión a corta distancia y a la imagen cercana. Con esta impostación se pone en duda la omnipotencia de

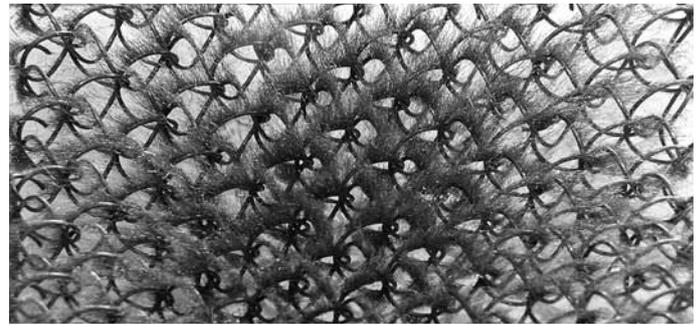
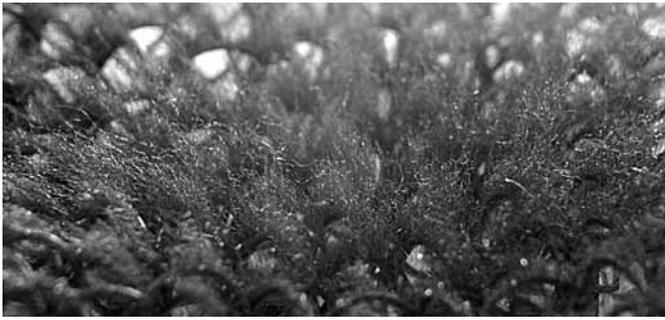
la vista, que tradicionalmente ha sido el punto de unión entre nuestra sensibilidad y el mundo, y se empieza a declinar la experiencia estética teniendo en cuenta los demás sentidos, más íntimos, en relación sinestésica entre ellos.

En los años 30 del siglo XX estos conceptos pasan al ámbito arquitectónico, gracias a la obra de Walter Benjamin. El filósofo alemán introduce el concepto de percepción distraída en el ensayo La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica (1936), e interrelaciona arquitectura, nuevas técnicas de reproducción y distintas modalidades perceptivas: “Las edificaciones pueden ser recibidas de dos maneras: por el uso y por la contemplación. O mejor dicho: táctil y ópticamente [taktil und optisch]” (Benjamin, 1936).

Es importante subrayar que la recepción distraída no es una forma de reducción respecto a la recepción “atenta”, sino que es una apropiación del objeto cualitativamente distinta: para Benjamin la recepción distraída en el ámbito de la arquitectura no comporta una percepción reducida o superficial, sino que es propia de la relación íntima y original entre la arquitectura y el hombre. Benjamin considera la experiencia de la arquitectura como una de las actividades del hombre que se desarrolla de forma casi automática: por este motivo se puede comparar (a nivel perceptivo) a la actitud del espectador frente a una película. Para él en la modernidad la percepción de la arquitectura y del arte es distraída, es decir es más táctil que “óptica” (visual) y, cómo todo lo que se lleva a cabo mecánicamente (con las manos), fácilmente se convierte en un hábito.



F7 Dustyrelief/B-mu. Planos.



Algunos aspectos interesantes sobre la concepción de Walter Benjamin en relación con la percepción distraída/táctil de la arquitectura se pueden encontrar en la obra *Warped space. Art, Architecture and Anxiety in Modern Culture* (2000) en la que Anthony Vidler relaciona patologías mentales e inquietudes vinculadas a la percepción y a las neurosis modernas, con la arquitectura y con los espacios de la ciudad. “De una forma que excluye el tradicional marco prospectivo y “óptico” de la ciudad y de sus monumentos y que reconocía la pérdida de perspectiva característica de la modernidad, [...] en línea con Riegl y otros teóricos del espacio moderno, Benjamin encuentra alivio en la dimensión táctil. Para él y para Nietzsche, la experiencia moderna era laberíntica [...]. En estas condiciones, Benjamin prefería perderse en la ciudad, experimentarla en una condición de semi-inconsciencia” (Vidler, 2000). Vidler cita también una carta enviada en 1924 por Benjamin a su amigo Gershom Scholem desde Asís, en la que habla sobre su visita en una “densa niebla de otoño”: “Había visto muchos cuadros, pero aún no había tenido tiempo de concentrarme en la arquitectura. [...] Lo primero que se debe hacer, lo más importante, es caminar en una ciudad” (Vidler, 2000), confirmando a través de las palabras directas de Benjamin su predilección por una visión cercana y táctil de la arquitectura de la ciudad.

La cita de Vidler es doblemente interesante, tanto por la lectura psicológica del pensamiento benjaminiano en relación a la ciudad, tanto por el punto de vista “worringeriano” ^{N8}, sobre el alivio de la dimensión táctil respecto a la percepción visual que profundizaremos más adelante.

Adentrarse adicionalmente en cuestiones ligadas a estudios fenomenológicos y perceptivos o intentar definir ulteriormente el funcionamiento de la percepción táctil (o háptica) nos haría salirnos del camino; este breve paréntesis no quiere (mejor: no puede) agotar el argumento, sino tratar de aislar tres puntos fundamentales que definen los límites de la percepción háptica en relación con la percepción visual:

1. La visión háptica (o táctil o lineal) es una modalidad inherente a la visión, y no atañe a la mano.

Simply se refiere a una visión cercana y en movimiento, respecto a la percepción visual estándar que restituye una visión fija y lejana.

2. La visión háptica es una modalidad de percepción más objetiva (devuelve el mundo a cómo es), opuesta a la visión específicamente óptica (que nos presenta el mundo cómo se muestra subjetivamente): generalmente se asocia a una percepción más íntima y profunda.

3. El paso de la percepción háptica a la puramente visual se describe de forma evolutiva en términos de una evolución desde la infancia a la edad adulta, en la que la necesidad primaria de asegurarse de forma manual de la existencia real de las cosas da paso a una confianza más madura en el sentido de la vista ^{N9}.

Este último elemento lo recupera Wilhelm Worringer en *Abstracción y Empatía* (1908) al tiempo que introduce algunas reflexiones introductorias antes de pasar a la argumentación central del ensayo. “El terror espiritual hacia los espacios abiertos podría ser un residuo de la fase normal de desarrollo del hombre, durante la que aún no se puede fiar totalmente de las impresiones visuales como medio para conocer un espacio frente a sí, sino que aún necesita cerciorarse mediante el tacto”. En esta clave se puede pensar en leer la importancia que da Benjamin a la idea de perderse en la ciudad laberíntica, la idea de caminar por la ciudad y observarla de cerca, de forma táctil, sin la angustia y la neurosis que acompañan al hombre de la metrópolis, el hombre agorafóbico y aterrorizado por un mundo que no consigue dominar con la única ayuda de la vista. Tras reconocer en el nacimiento de las grandes ciudades y en el surgimiento de las grandes multitudes desagradablemente heterogéneas el origen de lo siniestro ^{N10}, Benjamin encuentra en una percepción cercana y táctil el justo equilibrio para vencer la angustia que habitualmente genera la muchedumbre y la dimensión de la metrópoli moderna. ^{F9/F10}

Queda claro, por tanto, que la polaridad entre percepción táctil y percepción visual está en la base de un proceso complejo de acercamiento al arte o a la arquitectura que, como complemento de una

F8 R&Sie(n), Silverrelief/B-m. Fachada de polvo.

N8 Wilhelm Worringer, discípulo de Alois Riegl, fue historiador y teórico del arte alemán. Escribió en el 1908 su tesis doctoral, titulada *Abstracción y Naturaleza*, intentando llevar a cabo un análisis de la psicología de los estilos, basado en la integración del concepto de empatía y abstracción.

N9 “El tocar es una especie de mirada vulgar en una cercanía inmediata [...], la visión es más fina a distancia. Pero ninguno de los dos puede realizar su propia misión sin ayuda del otro. [...] Los niños aprenden a ver tocando” (Vischer, 1873). Traducción propia.

N10 “La muchedumbre metropolitana suscitó angustia, repugnancia y susto a los primeros que la miraron a la cara”. (Benjamin, 1939). Traducción propia.

percepción distante de tipo meramente óptico, sitúa al sujeto en una relación profunda (empática) y cercana con el objeto de la percepción, acercando la delicada cuestión de la percepción estética de lo que nos rodea a cuestiones estesiológicas, psicológicas y antropológicas.

Por otro lado, es interesante observar cómo el tema de la tensión entre percepción visual y percepción táctil llega a la segunda mitad del s. XX, dejando el ámbito germánico y radicándose en Francia, el país de François Roche. Pasando por Merleau-Ponty (1908–1961) y Henri Maldiney (1912), las obras de Riegl y de otros intelectuales se traducen y adaptan en Francia durante la segunda postguerra. Ya en 1953 en la obra de Maldiney “Le faux dilemme de la peinture: abstraction ou réalité” aparece subrayada como “fundamental” la distinción entre el plano táctil-visual y el plano óptico-visual.

A estos conceptos, sobre todo a través de Maldiney, se refieren posteriormente algunos de los filósofos más influyentes del s. XX. Deleuze y Guattari, en Mil Mesetas (1980), oponen el espacio liso de lo nómada al espacio estriado en términos de visión óptica y visión táctil; el espacio liso es objeto de una visión cercana y táctil, o “prensora” como se define en el texto, y el espacio estriado está vinculado a una visión lejana y a una espacialidad visual. “Muchas nociones, prácticas y teóricas, son idóneas para definir el arte nómada y sus consecuencias [...]. En primer lugar, la “visión cercana”, a diferencia de la visión a distancia, y también el “espacio táctil” o, más bien “prensor”, a diferencia del espacio visual. “Prensor” es una palabra más adecuada que táctil, ya que no opone dos órganos de sentido, sino que deja suponer que el propio ojo pueda tener una función que no sea visual [...]. Lo liso nos parece a la vez objeto de una visión cercana por excelencia y el elemento de un espacio prensor (que puede ser visual, auditivo, y también táctil). Por el contrario, lo estriado reenvía a una visión más lejana y a un espacio más visual, aunque el ojo, a su vez, no es el único órgano que tiene esta capacidad” (Deleuze; Guattari, 1980). El año después de la publicación de Mil Mesetas, Gilles Deleuze en la Lógica de la sensación (1981), pone en duda la relación, según él llena de implicaciones, entre la mano y el ojo en la técnica pictórica de Bacon, y propone brillantemente una determinación de lo que define como el “sentido háptico de la vista” (Deleuze, 1981). Deleuze propone utilizar el término “háptico [...] cuando la propia vista descubre en sí una función táctil que le es propia, y que pertenece sólo a ella misma y se distingue de su función óptica” (Deleuze, 1981), distinguiendo claramente lo óptico, lo táctil y lo háptico como tres momentos distintos en el ámbito de la misma percepción.

La tensión entre percepción visual y percepción táctil resulta, en definitiva, un concepto que entre otras cuestiones y distintos autores (de los que se intenta aportar una idea muy esencial en este breve apartado), sigue emergiendo durante los dos últimos siglos, con efectos y aportaciones variables. Por ello, y si se aplicase al análisis de la arquitectura, podría aportar un modelo interpretativo útil para el análisis y la comparación entre proyectos arquitectónicos complejos y difícilmente reducibles, un modelo transversal respecto a periodizaciones históricas, cuestiones técnicas o sencillamente respecto a criterios de valoración más “disciplinarios”.

El concepto de límite como ámbito terapéutico

Pasando finalmente a algunas reflexiones relativas a la relación entre modalidades perceptivas y este caso particular de arquitectura, parece interesante centrar la argumentación en la citada dicotomía en la que François Roche basa el proyecto del B-mu, para volver a la relación existente entre percepción visual, percepción táctil y extrañamiento.

Profundizando en la relación entre modalidades perceptivas y relación psicológica del hombre con el espacio, hemos visto como Wilhelm Worringer, en el ensayo Abstracción y Empatía, sostiene la teoría según la cual la percepción táctil es una modalidad perceptiva más segura que la percepción visual y, por tanto, es fundamental para limitar la angustia consustancial a la visión de aquello que no conocemos.

Estas reflexiones traen a la memoria un pasaje de otro ensayo de Anthony Vidler sobre lo siniestro en arquitectura ^{N11}, en el que el crítico norteamericano se acerca a estas cuestiones presentando el relato del escritor romántico E.T.A. Hoffmann (1776 - 1822) titulado El consejero Krespel (1818). Lo que interesa a Vidler en esta narración es la forma en la que el consejero se construye la casa: Krespel rechaza la intervención de un arquitecto que pueda intentar armonizar la casa con el paisaje o seguir cualquier proyecto. Sencillamente hace construir las paredes a los albañiles y, después de haber revisado las estructuras construidas desde cerca ^{N12}, hace abrir huecos (ventanas y puertas) indicando altura y anchura para cada uno, como si leyera un proyecto perfectamente definido en su mente. El resultado es una casa singular: por dentro está amueblada de forma tradicional y cómoda, y por fuera “era un espectáculo digno de ver, no había dos ventanas iguales” (Hoffmann, 1818).

El tema fundamental expresado en esta narración es la represión del ojo, que se vincula al tema

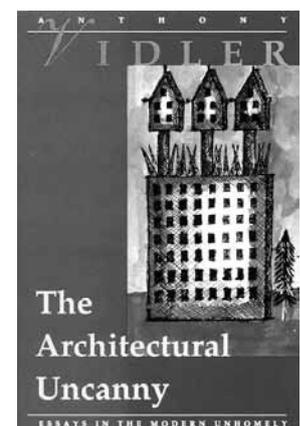
N11 Vidler, Anthony. The architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely. Cambridge MA: Mit press, 1992

N12 “[...] volvió para acercarse a la pared [...] y finalmente, casi tocando la pared con la nariz aguileña, gritó fuerte: “¡Aquí... aquí, chicos! Abrídmela una puerta... Abrídmela una puerta aquí...” (Hoffmann, 1818). Traducción propia.

N13 Freud trata profundamente la relación entre Heimlich y Unheimlich en el ensayo “Das Unheimlich” (1919), que Vidler toma como referencia en su trabajo.

F9 Worringer, W. Abstraktion und Einfuehlung.

F10: Vidler, A. The architectural Uncanny. Munchen: Piper&Co, 1908 Cambridge MA: Mit press, 1992.





de la naturaleza maligna y doble del arte (típico tema romántico) y que Vidler trata en profundidad. Según Vidler el consejero Krespel, aunque ve perfectamente, elige no fiarse de la vista de forma voluntaria, y prefiere fiarse para el proyecto de su vivienda (su obra de arte) de una visión muy cercana de las cosas, prácticamente táctil, menos engañosa. Vidler reproduce correctamente cómo en la mitología romántica se atribuían a la vista propiedades siniestras, destructivas, disimuladoras, especialmente en relación con el arte que tenía el poder de catalizar estas influencias negativas.

Por éste motivo, según Vidler, Krespel reprime el poder de sus ojos obligándose a la miopía y privilegiando el tacto. El consejero busca una especie de inocencia voluntaria recurriendo a una percepción de las cosas similar a la de un niño, para construir una casa (una obra) que no sea un doble maligno, expresión de sus peores pasiones incontroladas, sino que pueda llegar a adquirir el papel de instrumento terapéutico, de límite eficaz entre Heimlich y Unheimlich ^{N13}.

Se podría hacer otro apunte profundizando en el tema de la abstracción en clave worringeriana, para concluir esta larga premisa. El exterior de la casa, como se describe en la narración de Hoffmann, parece recalcar todas las características que Worringger atribuye a las manifestaciones figurativas de los pueblos nórdicos ^{N14}, especialmente en cuanto al arte ornamental. Worringger define el arte nórdico con adjetivos precisos: inarmónico, inquieto, asimétrico, siniestro (Unheimlich). Todos ellos, adjetivos que se prestan perfectamente a describir la casa del consejero Krespel, con sus puertas y ventanas todas distintas entre sí (y por tanto, asimétricas), el ritmo inquieto de las ventanas y de las puertas, el aspecto general inarmónico, en

una palabra, Unheimlich. El efecto siniestro, que esta vez se busca a propósito para dejar fuera a los fantasmas y a las sensaciones siniestras (que según Freud se manifiestan en casa entre las cosas más queridas), no se obtiene cerrando completamente los espacios domésticos, sino mediante la abstracción del edificio, su ser “abstraído” de las normas que rigen una casa y la armonía que une los elementos de una fachada. El deseo de desvincular la obra (la casa) de un denso juego de reenvíos, referencias y relaciones con el mundo exterior parece influir al consejero durante el proyecto de su vivienda, entrando en una relación de empatía con las estructuras y al mismo tiempo tendiendo a la abstracción (Worringger habla de “abstracción empática” refiriéndose al arte ornamental nórdico) para vencer y alejar de su vida doméstica el miedo, la agorafobia y lo siniestro, típicos de los espacios exteriores.

Por tanto se podrían observar puntos de contacto en la “esquizofrenia” existente entre interior y exterior del proyecto B-mu y en la casa del consejero Krespel. En el caso del B-mu hemos visto que el interior del edificio está organizado como muchos otros museos internacionales de arte contemporáneo, y se basa en una sucesión de estancias rectangulares con aperturas regulares y contenidas para el control de la luz.

Igual que la casa del consejero Krespel, el interior se presenta como un ámbito acogedor, familiar (para quien acostumbra visitar museos), o mejor, Heimlich, ya estructurado para la función para la que se ha proyectado. La descripción que François Roche da del mismo es la de una sucesión de espacios determinados, blancos, geométricos (euclídeos): espacios proyectados y pensados para la contemplación de obras de arte, para una percepción del ámbito meramente óptico. Por el contra-

F11 R&Sie(n), Mosquito bottle-neck, Trinidad 2003. Vista.

F12 R&Sie(n), Water Flux. Vista.

rio, el exterior, a pesar del elemento contextual dado por el uso del polvo que conecta el edificio con la atmósfera de Bangkok, parece proyectado para sugerir una percepción táctil y cercana. A primera vista el edificio se muestra fugaz, irregular, difícilmente apreciable con una mirada de conjunto o desde la distancia. La forma en continua evolución, el aspecto decididamente siniestro (una nube de polvo) o Unheimlich, la forma abstracta y no reconducible a ninguna tipología museística (si aún es posible hablar de tipología museística) parece surgir la misma necesidad del consejero Krespel de relacionarse con el exterior manteniendo aun así los dos ambientes completamente separados. F11/F12

El proyecto para el B-mu desarrolla, como otros proyectos de François Roche y como el proyecto de la casa del consejero Krespel, un tipo particular de relación con el lugar, centrando la atención en los envolventes del edificio y introduciendo el concepto de límite como ámbito terapéutico. El museo en Bangkok, el proyecto Mosquito Bottleneck (2003) también de François Roche, la casa de Krespel son todos ellos proyectos que desafían peligros invisibles (el clima, la contaminación, el doble maléfico) no a través del cierre total, sino mediante filtros que gestionan el miedo, por un lado impidiendo al peligro entrar en el interior, y por otro lado, permitiendo a los usuarios aceptar el problema y familiarizarse con las sensaciones siniestras que se generan. “Lo necesario es un nuevo tipo de gestión del miedo [angst-management] que filtre los peligros y no los bloquee fuera [...] con la finalidad última de aceptar su presencia e incluso hacer uso

de ellos. La arquitectura podría pasar de ser un bunker de seguridad a establecer un entorno terapéutico para reducir la paranoia” (Ruby; Durandin, 2003). En el caso de Krespel el miedo al exterior es de naturaleza psicológica y social, mientras que en el caso del B-mu la angustia se refiere a algo físico, real (sustancias contaminantes o peligrosas para la salud), aunque existen casos en los que estos ámbitos se mezclan. F13

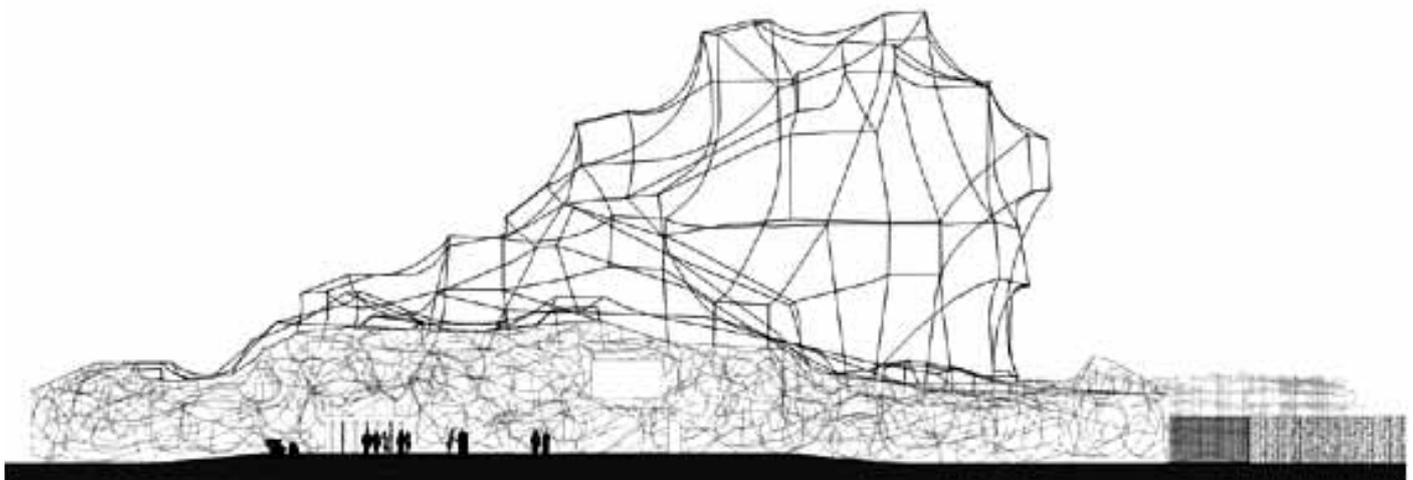
El historiador Simon Schama N15 (1945), en su texto *The Embarrassment of Riches: An Interpretation of Dutch Culture in the Golden Age* [La vergüenza de la riqueza: interpretación de la cultura holandesa en la edad de oro] (1987), analizando la organización de las viviendas en los Países Bajos del siglo XVII, cuenta como a menudo a un interior estático y tranquilizador se contraponía un exterior fluido y amenazador, características atribuibles a la marea y a lo “vagabundo”, que en la época se consideraban amenazas físicas y metáforas de todo aquello que se percibía como inquietante (Schama, 1991).

Krespel y François Roche, con una distancia de casi 200 años, resuelven la ansiedad y el miedo de un mundo Unheimlich proyectando sus edificios de forma esquizofrénica, extremando la dicotomía entre interior/visual y exterior/táctil. Ambos diseñan el exterior auto imponiéndose una limitación del sentido de la vista a favor de una dimensión háptica del proyecto, para rodear los ámbitos familiares de una interfaz abstracta (y, por tanto, apotropaica) que filtre las angustias derivadas de un mundo complejo y amenazador sin bloquearlas, a la vista de una futura emancipación.

N14 En los capítulos 3 y 5 de *Abstracción y Naturaleza* Worringer acerca el arte ornamental, al arte griego basándose en los estatutos híbridos que se encuentran en la base de las dos realidades. Worringer se refiere a las manifestaciones de este aspecto concreto y, según él, consciente de *Kunstwollen*, hablando de “enredo de líneas”, intentando circunscribir a través de esta definición la naturaleza íntimamente desgarrada de la cultura visual céltico-germánica, escandinava y merovingia.

N15 Simon Schama es un historiador inglés. Actualmente es profesor en la Columbia University de Nueva York.

F13 R&Sie(n), *Dustyrelief/B-mu*. Alzado.



EUGENIO PANDOLFINI
Arquitecto Doctorando Profesor
Asistente y Contratado en Facoltà di
Architettura di Firenze .