

# Amplificar un lugar La idea del proyecto como un set de acciones y reacciones

Amplify a place. The idea of the project as a set of actions and reactions

entrevistados

COMTE/MEUWLY

Adrien Comte

Adrien Meuwly

texto

Camila Ulloa

Pablo Rojas Böttner

rita\_17  
mayo 2022  
ISSN: 2340-9711  
e - ISSN 2386 - 7027  
págs 38-55

**ABSTRACT.** It is in the deep understanding of the context that Comte/Meuwly find the elements that trigger the project and also identify the aspects of a place to be enhanced, or in their words, to be amplified. In this conversation they show us how this young Swiss office founded in 2017 by Adrien Comte and Adrien Meuwly achieves a strong bond with the place, from the project site to the workspace, with a constant reflection on how to define and redefine the correct question. Where the project idea is not the final product but the complete process of its development.  
**Key Words.** Amplify, Process, Project, Structure, Representation.

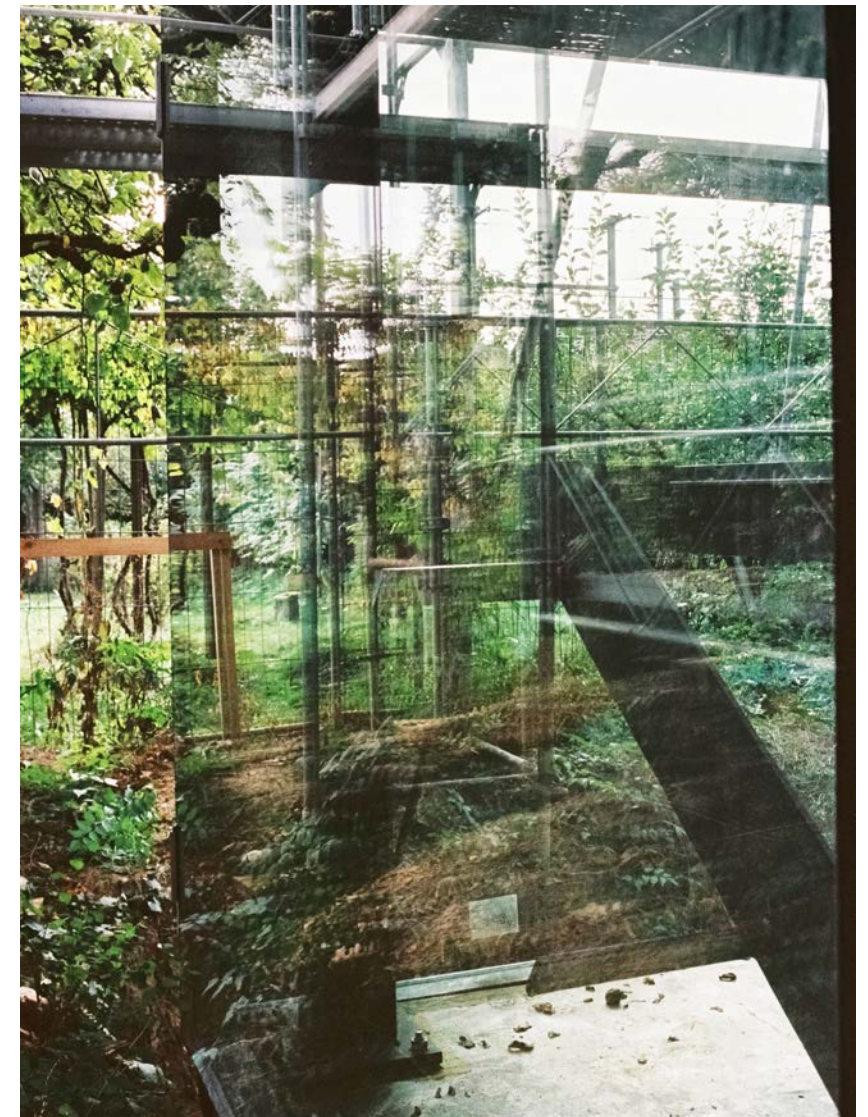
**figura 1**

Filter House,  
gentileza COMTE/MEUWLY

**Palabras Clave**

Amplificar  
Proceso  
Proyecto  
Estructura  
Representación

**Resumen.** En la profunda comprensión del contexto es donde Comte/Meuwly encuentran los elementos que desencadenan el proyecto y también identifican los aspectos a potenciar, o en sus palabras, amplificar un lugar. En esta conversación nos presentan de qué manera esta joven oficina Suiza fundada en 2017 por Adrien Comte y Adrien Meuwly, logra un fuerte vínculo con el lugar, desde el sitio del proyecto hasta el espacio de trabajo, con una constante reflexión sobre cómo definir y redefinir la pregunta correcta. Donde la idea de proyecto no es el producto final sino el proceso completo del desarrollo de este.





*cultivar la habilidad de ser sorprendidos  
observar cuidadosamente la vida cotidiana  
experimentar, testear y prototipar experiencias  
poder sacar provecho de lo existente*

\* Esta entrevista se realizó vía Zoom, desde Chile, México y Suiza, los días 29 de abril y 6 de mayo de 2022. Aquí publicamos un extracto de esas conversaciones.

CU: *Quisiéramos partir preguntando por algo bastante práctico, para introducir su manera de trabajar como oficina. ¿Cómo abordan un encargo? ¿Cuál es la posición desde donde comienzan a diseñar?*

AC: Hay un amplio espectro de cosas que observamos. Siempre decimos que no se puede hacer un buen proyecto si no hay una buena pregunta, no se puede dar una buena respuesta si no se tiene una buena pregunta. Eso es probablemente a lo que dedicamos la mayor parte del tiempo, a entender el contexto y la problemática del proyecto, cuál es el problema que hay detrás. Problema en el sentido de lo que hay que resolver, entender la lógica y los mecanismos que podemos desarrollar. No hay una estrategia única, es un enfoque pragmático para entender las relaciones y el contexto en términos muy amplios. El cliente forma parte del contexto, también el contexto económico, sociopolítico.

Siempre depende del proyecto, pero primero es entender las restricciones y cómo, a partir de estas, somos capaces de empezar a desarrollar o entender. Siempre hay un problema que resolver, la oportunidad de convertir las limitaciones en una cualidad o utilizar estas limitaciones como un nivel desde el cual impulsar el proyecto. No nos fijamos en lo que parece funcionar bien, sino que intentamos encontrar el problema.

CU: *¿Tienen un método particular para desarrollar los proyectos?*

AM: Creo que nos adaptamos a cada encargo, pero hay investigación, una necesidad de experimentar

que es constante. Utilizamos muchos prototipos, construimos muchas cosas, tests y experimentos.

El proyecto nunca es un producto final, no es que dibujemos algo y luego lo entreguemos, el proyecto es todo el proceso de desarrollo de algo, nunca está terminado.

Buscamos estrategias que permitan reacciones en serie. No se trata de descomponer el proceso, no se trata de terminar los planos y luego comenzar la construcción. Es muy fluido y muy difícil porque al mismo tiempo necesitamos una estructura para trabajar.

Por ejemplo, acabamos de terminar una casa que llamamos la Filter House en Ginebra y la desarrollamos de tal manera que logramos construir toda la casa sin decidir cómo sería su interior. Teníamos la estructura, el techo y estábamos en la casa con los clientes y algunas personas del equipo. Buscábamos dónde podíamos poner una división o el baño, lo construíamos con cartón y papel y, al final, decidimos dejarla sin divisiones. Hubiese sido casi imposible tomar esa decisión sin testearla antes. Tratamos siempre de mantener las posibilidades de experimentar al máximo.

CU: *¿Cómo crean una base común de diálogo durante el trabajo diario de la oficina?*

AC: Intentamos definir cuáles son las preguntas que hay detrás del proyecto y luego, en función de ellas, vemos cómo crear las herramientas para desarrollar el proyecto. Probablemente las herramientas sean diferentes en cada caso, tratamos de seleccionar herramientas precisas y específicas para que luego sea fácil, porque cuando todos hablamos en torno a una planta, cuando nos movemos en torno a un prototipo, todos podemos participar en la discusión. Más que encontrar una forma de comunicar, es encontrar una herramienta para comenzar a discutir.

AM: Cuando hacemos una maqueta o una planta, lo consideramos como un proyecto en sí mismo

figura 2  
Filter House,  
gentileza COMTE/MEUWLY



y no como maneras de representar un resultado final. No aspiramos a lo acabado, así que, si hablamos de ello, hablamos de una maqueta, estamos hablando de la propia maqueta, estamos hablando de lo que produce.

PR: *A propósito de representación, ¿qué papel juega en su trabajo?*

AC: La representación para nosotros es súper importante porque nos permite comunicar una idea. Si decimos que nos interesa más el problema que hay detrás del proyecto que el diseño en sí, entonces, por supuesto, cómo comunicarlo es probablemente lo más difícil... cómo dibujar un plano que comunique lo que quieres decir y no lo contrario.

Siempre es la parte más difícil porque, aunque todos compartamos las mismas ideas, en el momento que las ponemos sobre la mesa, siempre se trata de cómo comunicar todas estas ideas en un mismo lugar.

Le damos mucho énfasis a la representación, no para mostrar un aspecto físico, sino más bien como una herramienta para comunicar un proceso o una idea y esto es, por supuesto, muy importante.

AM: Lo que utilizamos es muy diverso, también usamos muchos textos para comunicar. Tal vez esa es una discusión que siempre tenemos al principio del proyecto o durante el proyecto, qué estamos utilizando como herramienta, cual es la correcta de empujar el proyecto hacia adelante...

A veces decidimos que lo mejor es probar una performance o construir algo o hacer un plano o pasar horas y horas haciendo secciones...

AC: Para nosotros la representación es más exitosa o poderosa cuando conseguimos utilizarla como herramienta durante todo el desarrollo del proyecto. Por ejemplo, lo que más odiamos es producir un render al final de un concurso... Es una pérdida de tiempo y dinero porque generas un modelo 3D

antes de la entrega y luego aparece una imagen que no ayuda para nada al proyecto, no produce nada, no te ayuda a desarrollar nada. Realmente intentamos evitar esto y desarrollar nosotros mismos las herramientas, incluso si las imágenes parecen menos profesionales. Lo ideal es que nosotros mismos produzcamos continuamente estos documentos durante todo el proceso, lo que nos permitirá al final que ese proceso se convierta en el propio documento.

CU: *Hemos notado que la mayor parte del tiempo los documentos que utilizan para comunicar son imágenes o plantas. ¿Cómo buscan comunicar sus proyectos? ¿Qué elementos son relevantes para ustedes de transmitir?*

AM: Estamos completamente obsesionados con la planta. Podemos pasar un día entero pensando en cada uno de los elementos. La planta es súper importante. A menudo podríamos explicar todo el proyecto a través de una planta y una sección.

Si diseñamos un proyecto, el primer paso es todo el análisis y la comprensión del lugar, así como una serie de fotos del sitio, documentar el entorno, hablar con la gente, leer periódicos y artículos, para entender la historia por completo.

AC: Tal vez algo que nos gusta de las imágenes es que son una herramienta que permite muchas lecturas diferentes, mientras que cuando trabajas con una planta, una representación muy abstracta del proyecto es una herramienta muy focalizada o precisa, es lo que es, una abstracción del proyecto. Una imagen está abierta a la interpretación, entonces es una forma muy distinta de transmitir algo, de contar una historia.

Puede estar relacionado también con la audiencia, ¿a quién nos dirigimos? Y es posible que en realidad no intentamos dirigirnos únicamente a los arquitectos. Los bocetos o simplemente los dibujos suelen ser herramientas de los arquitectos, mientras que nosotros intentamos formar parte de una sociedad más amplia.

CU: *¿Por qué les interesa ampliar su comunicación y no dirigirse sólo a arquitectos?*

AM: Es interesante para nosotros lograr una reacción. La mayoría de las veces no se trata sólo de enviar información, sino de conseguir una reacción de los demás. Por supuesto, siempre es interesante debatir con arquitectos. Estamos constantemente rodeados de arquitectos.

Cómo reacciona el proyecto a la ciudad, a la vida cotidiana, a las interacciones de cualquier tipo, es probablemente lo que más nos fascina, porque también es menos predecible.

CU: *Si hablamos sobre prototipos en el proceso de diseño, ¿cuál es el papel de los prototipos en su trabajo? ¿Qué tipo de prototipos construyen?*

AM: No nos gusta utilizar tanto la palabra prototipo porque se relaciona mucho con la construcción, como un dispositivo, pero no es sólo eso. A veces prototipamos experiencias como performances. Para nosotros funciona como un testeo de una situación o interacción social. Lo que nos gusta de los prototipos es su capacidad para cambiar la dirección en nuestros proyectos, de modo que empiezan a existir por sí mismos.

No hay una sistematización entre ellos, pero aparecen cuando tienen que aparecer. Lo que hacemos es guardarlos, ya sea en forma de video, imagen o como la propia construcción. Nuestro taller está lleno de ellos, así que uno va informando al otro y a veces hacemos un prototipo para un proyecto que acabará en otro proyecto. Es una forma muy amplia de trabajarlos.

Algo que relaciona a todos estos prototipos es que en su mayoría los hacemos nosotros mismos en nuestro taller porque es algo que está relacionado con la experiencia. Por experiencia no me refiero solamente al experimento en sí, me refiero al acto de experimentar. Está realmente relacionado con la acción y creo que, actuando, construyendo o performando algo, descubrimos. Eso es lo

que intentamos vincular siempre, la acción y el descubrimiento.

La acción y la reacción es también algo interesante, intentamos estar lo más cerca posible de lo que hacemos. Eso es lo que intentamos decir con esto, que tratamos de no ser arquitectos que están sentados en un computador dibujando algo con una obra lejana donde se están realizando las cosas.

AC: Para nosotros la noción de prototipo no es el objeto terminado. Porque al final lo importante no es el objeto. Es tanto la forma en que está hecho o cómo ha ocurrido, la forma en que está ensamblado, cómo se comporta y cómo reacciona. Así que, en estos casos, no hablamos del producto final, sino de las experiencias y los experimentos. Cuando hacemos un prototipo para una casa, se podría decir que tenemos el prototipo por un lado y la casa por otro, pero la casa en sí es un prototipo.

AM: Creo que, de alguna manera, el prototipo es engañoso, porque en realidad se trata de la experimentación, y de experimentar algo. Cuando construimos algo en el taller, ya nos imaginamos a alguien haciéndolo en una obra, así que adaptamos el proceso a esta condición. Se trata mucho más de la acción y la experiencia que del prototipo en sí.

PR: *Cuando hablan sobre narrativa y arquitectura, ¿a qué se refieren específicamente?*

AC: Creo que está relacionado con esta noción de proceso y al principio lo que hacemos es definir cuál es la pregunta. A través de estas narrativas aceptamos que esta pregunta está permanentemente evolucionando, no es que hacemos la pregunta al principio y luego nos pasamos tres meses resolviéndola. Básicamente, estamos permanentemente reformulando la pregunta y esto es muy potente en la narrativa como un conjunto de preguntas en evolución que como una respuesta o hipótesis real.





figura 3  
Filter House,  
gentileza COMTE/MEUWLY

AM: Para nosotros un proyecto nunca es una sola idea, sino más bien un conjunto de narrativas y las narrativas son muy emocionantes en la medida que son múltiples y complejas también. Y siempre hay muchas maneras de hablar del proyecto porque no tenemos un dogma para los proyectos, es abierto y lo que nos gusta es también ese momento en que el propio proyecto es capaz de producir narrativas. Ya no es el arquitecto el que produce una narrativa, sino que es el proyecto quien lo hace. Es algo muy difícil de controlar o quizás incluso imposible de controlar. Estamos intentando trabajar en esta idea de libertad de uso, pero también libertad de interpretación para que cuando produzcamos algo, no esté atado a una condición fija. Puede entenderse de una manera u otra. Es muy emocionante el momento en que el proyecto produce algo que es capaz de continuar por sí mismo después.

PR: *Vemos en su trabajo una relación entre estructura y narrativa. ¿Cómo es su enfoque de la definición de la estructura de un proyecto?*

AM: Eficiencia.

AC: Quizá se pueda decir que el objetivo en una frase, aunque sea muy esquemática, es tratar de ser lo más flexible posible sin ser genérico.

CU: *Esta definición de estructura, de ser flexible sin ser genérico, ¿la piensan en la estructura en sí o en los espacios que construyen con la estructura?*

AC: No creo que podamos extraer la estructura por sí sola y pensar únicamente en ella. Por supuesto, cuando dibujamos la estructura, dibujamos el espacio alrededor de las columnas, dibujamos la relación de la columna y el jardín, la



figura 4  
Filter House,  
gentileza COMTE/MEUWLY

relación del jardín y la fachada, etc. Así que al final nunca pensamos realmente en el proyecto como una escultura estructural que se envuelve con una fachada y luego se pone sobre un plinto. Al final es un conjunto de acciones y reacciones. También tiene que ver con la gente con la que trabajamos porque ellos también tienen que aceptar la idea de flexibilidad. Definimos la estructura y pasamos al siguiente paso del proyecto, pero luego volvemos a cambiarla. Así que cuando componemos el equipo, ellos deben entender y ser parte de una manera no jerárquica de pensar y diseñar. Probablemente no sea la forma más fácil de hacer una obra porque estás cambiando y adaptando cosas constantemente, pero lo hacemos porque creemos que la interacción entre todos los componentes que forman un proyecto es lo que crea el interés en él. Tienen que reaccionar constantemente entre ellos.

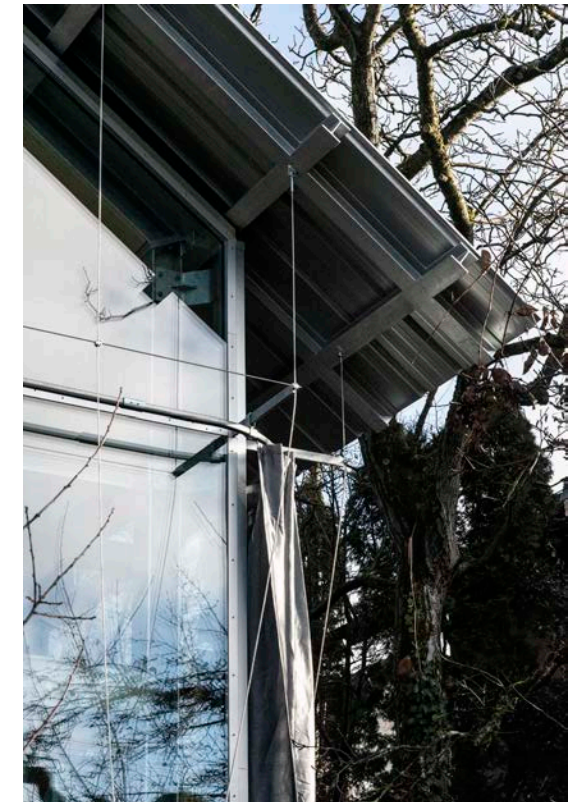


figura 5  
Filter House,  
gentileza COMTE/MEUWLY

PR: *¿Cuál es su relación con la obra en construcción? Tenemos la impresión de que pasan mucho tiempo ahí, ¿cómo la integran en el desarrollo de sus proyectos?*

AM: Vamos mucho a la obra, a menudo trabajamos desde allí, realmente tomamos decisiones en la obra y reaccionamos en el lugar.

AC: Intentamos evitar ver la obra como el paso final del proyecto. Especialmente cuando hablamos de la condición del proyecto como un proceso, la obra en sí misma es parte de él, así que dejamos abiertas tantas decisiones como sea posible para explorarlas durante la construcción. A veces no podemos tomar decisiones si no hemos visto la construcción real, 1:1.

AM: Y no se trata sólo de decisiones, sino que cuando empiezas la construcción te encuentras





figura 6  
Permanent Weekend House,  
gentileza COMTE/MEUWLY

con mucha gente que está construyendo y que tiene muchos más conocimientos que nosotros sobre ciertos temas, así que tenemos que estar preparados para reaccionar a los conocimientos y a lo que puedan hacer.

AC: No seríamos capaces de dibujar lo que hemos construido sin estar presentes durante el proceso de la obra, los dibujos que tenemos al final son completamente diferentes de los que empezamos, son mucho mejores después.

PR: *Ustedes han trabajado en varios proyectos con preexistencias. Viendo su obra, me parece que hay una idea de mínima intervención, pero también de contraste o superposición de una narrativa que tiene su propia autonomía, no tratando de mimetizarse con lo que ya está ahí.*

figura 7  
Sunset, gentileza COMTE/  
MEUWLY. (pag 48)

AM: La idea de la mínima intervención está siempre muy presente en lo que hacemos, ligada a esta idea de eficiencia. Esperamos que nuestros proyectos se integren profundamente en el contexto a través de la narrativa que creamos entre el proyecto y su contexto, pero al mismo tiempo no es en absoluto estilística o formal.

Creo que no ocultamos nuestra intervención porque la mayoría de las veces lo que hacemos tiene que responder a la idea de eficiencia y la mayoría de las veces esa idea de eficiencia no es la misma que la que existe junto a ella.

AC: No tratamos de copiar o imitar, sino de entender la situación global. Hemos hecho muchos proyectos en los que la nueva adición se beneficia de la estructura existente. Entiende cómo funciona la estructura existente, así que

figura 8  
Parasite, gentileza COMTE/  
MEUWLY. (pag 49)

la nueva estructura agrega una dirección, una extensión al proyecto y empezamos a articular el proyecto de una manera diferente, amplificando las condiciones originales. No se trata de crear un contraste per se, no es el objetivo, las construcciones son diferentes porque las técnicas son diferentes, las condiciones del proyecto son diferentes, el mundo que dejamos hoy es diferente que hace cien años cuando la estructura existente se construyó.

CU: *En algunas ocasiones han dicho que buscan añadir algo bueno a un lugar. Imaginamos que está relacionado con la noción de entender el contexto de cada proyecto, pero ¿cuál es la idea de “lo bueno” que les interesa?*

AC: Intentamos que el proyecto sea una evolución del lugar, eso es seguro, porque intervenimos en un lugar, pero también se trata de lo que ocurre con el lugar después. De alguna manera es un proyecto abierto. No es sólo algo bueno, es algo más allá, hacer más de lo que se esperaba, o algo más de lo que está normado, para así poder maximizar el impacto del proyecto.

AM: Amplificar. Este tipo de proyecto es un amplificador de un conjunto de condiciones seleccionadas. Primero establecemos cuáles son las condiciones que nos gustaría amplificar y luego trabajamos en un proyecto que de alguna manera da mayor amplitud a estas condiciones.

AC: También tiene que ver con la emoción, con la fascinación, con cómo lograr más de una situación que lo que originalmente es. La mayoría de las veces, cuando llegamos a un lugar, vemos que ya es genial. Muchas veces pensamos que tal vez sea mejor no hacer nada. Y entonces, si haces algo, tiene que ser mucho mejor, debe ser más emocionante de lo que ya es.

PR: *La idea de ligereza es bastante común en su obra, sobre todo en la estructura y en el uso de los materiales. Creo que hay una cierta consistencia en el uso de ciertos materiales y tópicos estructurales.*

*¿Es la ligereza o el uso de estos materiales algo que les interesa conservar o es algo a poner en crisis en cada proyecto?*

AC: Creo que, en cierto modo, la pregunta ya incorpora la respuesta. No nos centramos en el material por lo que es. Se trata de preguntarnos sobre lo que performa y, si necesitamos que performe una condición específica, entonces tenemos que pensar en cómo minimizar la cantidad de material para que rinda de la manera más eficiente posible, al máximo. Siempre depende del contexto, del sitio, del lugar. Creo que está estrechamente relacionado con la eficiencia de los edificios, intentamos diseñarlos de la forma más eficiente posible. Y, por supuesto, creo que la ligereza es en cierto modo un resultado de esto porque eliminamos lo que no es necesario.

PR: *Entonces no es la idea de la ligereza en sí misma. Es más bien la eficiencia de la estructura y la ligereza viene después.*

AM: Efectos secundarios.

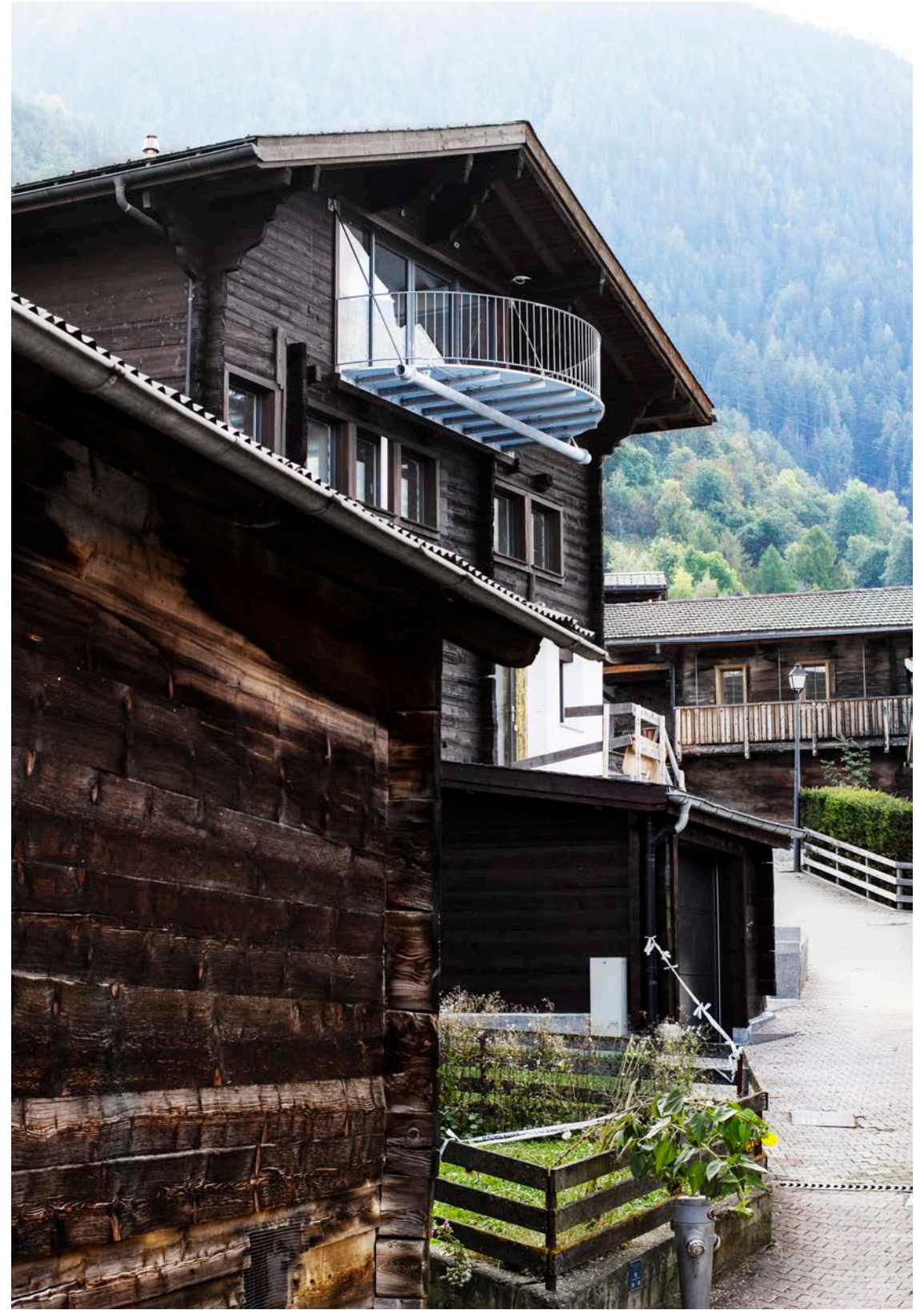
Es decir, parece que tenemos una obsesión y una fascinación por las cosas delgadas y ligeras. Pero no es una fascinación por la ligereza en sí, es un efecto secundario de otro conjunto de decisiones. Un efecto secundario de una actitud.

PR: *Creo que está relacionado con la idea anterior que comentábamos, sobre amplificar un lugar.*

AM: Tal vez, como se puede ver en la Filter House, sin un conjunto de capas no seríamos capaces de amplificar todos los alrededores ni el bello entorno natural de la casa. También se trata de amplificar el lugar en el que está porque cuando vas a ver la casa en invierno es casi todo blanco y si vas allí en otoño, toma todos los colores de su entorno y a veces es completamente verde. Hay ahí algunos fenómenos bastante emocionantes.

PR: *Creo que en muchos de sus proyectos proponen ampliar la caja de herramientas de la arquitectura, cuando proponen intervenciones que son proyectos de*







*iluminación, artefactos, objetos, una performance, un texto o una imagen. Generalmente vemos que es un argumento común en la arquitectura responder con un edificio como la única posibilidad frente a un encargo.*

AM: Está relacionado con la experimentación y la idea de descubrimiento. Descubrimos cosas diferentes haciendo y utilizando otras herramientas. Nos permite iniciar un proyecto en el que no siempre respondemos a una pregunta, sino que buscamos la problemática que hay detrás.

La arquitectura es una disciplina tan compleja dispone de tantas herramientas para experimentar con todos los aspectos posibles. Queremos abrir la caja cada vez más.

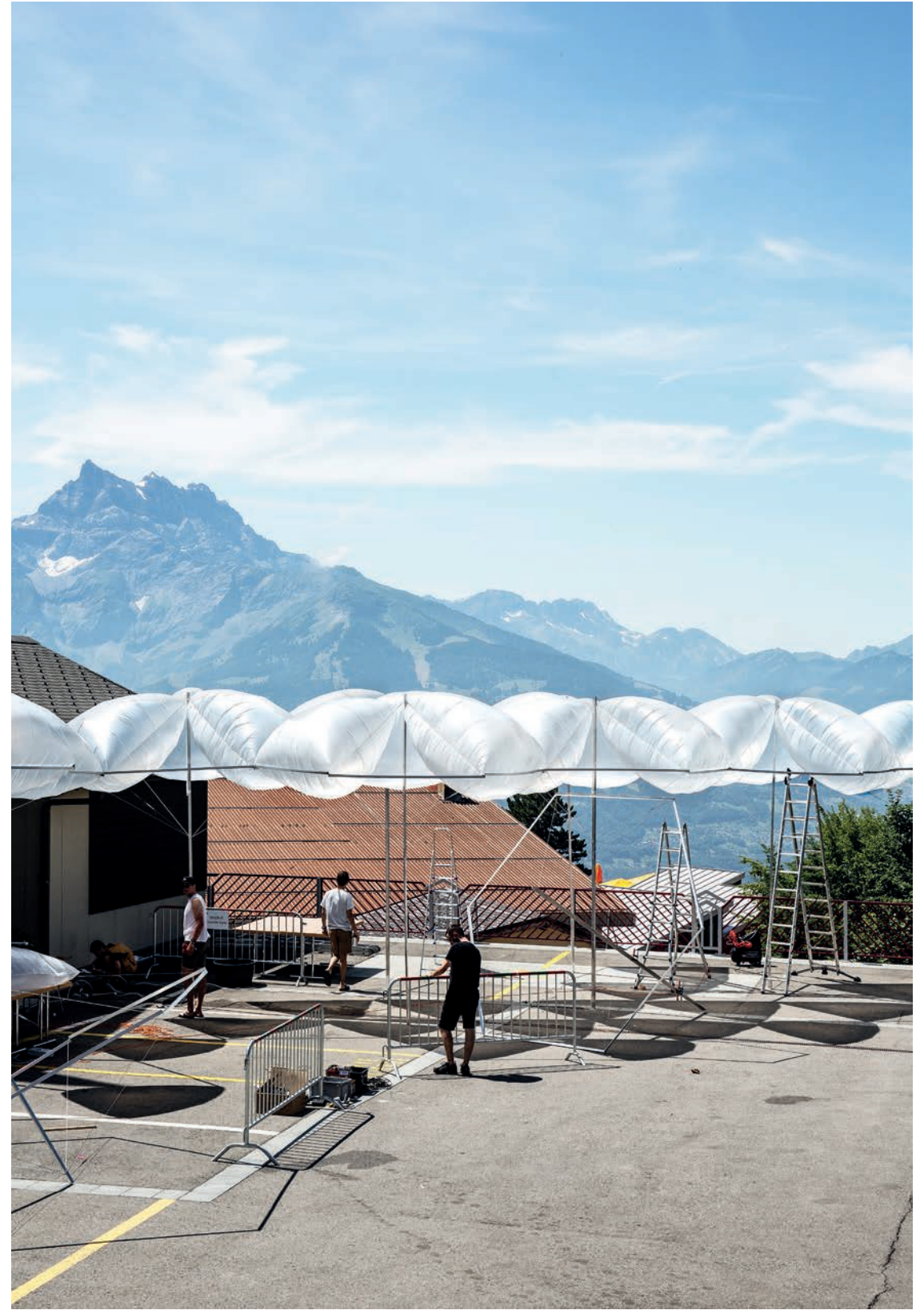
**figura 9**  
L'amour éternel,  
gentileza COMTE/MEUWLY



**figura 10**  
Ordinary luxury, gentileza  
COMTE/MEUWLY. (pag 52)

**figura 11**  
Universal Buvette, gentileza  
COMTE/MEUWLY. (pag 53)









**figura 12**  
Filter House,  
gentileza COMTE/MEUWLY

### **Camila Ulloa**

Universidad Andrés Bello. Arquitecta y Magister por la Pontificia Universidad Católica de Chile. Se desempeña como docente en el área de Historia y Teoría. Su práctica se ha concentrado principalmente en investigación y desarrollo conceptual de proyectos. Desde 2018 vive en la Ciudad de México y ha colaborado en despachos como Dellekamp/Schleich, Taller Hector Barroso y Ambrosi Etchegaray. [cdulloa@uc.cl](mailto:cdulloa@uc.cl)

### **Pablo Rojas Böttner**

Universidad Andrés Bello. Arquitecto de la Universidad de Chile con estudios de Magister en la Pontificia Universidad Católica de Chile. Docente en la Universidad Andrés Bello, Universidad de Chile y Universidad Mayor. Se desempeña en el área de Historia y Teoría, Construcción, Representación y Taller. Su práctica se ha concentrado en el desarrollo de concursos públicos donde ha sido premiado nacional e internacionalmente. Es fundador y editor general de la editorial independiente PRIMApres cuyo trabajo está dedicado a la difusión y promoción de oficinas jóvenes en Chile. [parojas@gmail.com](mailto:parojas@gmail.com)