

Experiencias de Intercambio

Cruce cultural

La posibilidad de establecer programas de intercambio lleva a definir el sentido del mismo y a hacer algunas precisiones sobre los factores que convergen en su concreción. El sentido del PIIA se ha centrado en reconocer las diferencias estructurales que registran nuestros respectivos escenarios académicos como premisa para cualquier actividad que se encuadre en el mismo. Ello significa aceptar el intercambio como entrecruzamiento de experiencias con participación de actores diversos pertenecientes a espacios socioculturales distintos entre sí. La experiencia del cruce cultural implica el reconocimiento de la contraparte como el lugar de lo alternativo, de lo otro distinto de lo propio: otros modos de comprender, de percibir y de hacer. Así, lo diferente debe ser necesariamente incorporado en nuestra propia experiencia, siendo esta operación condición para el pleno aprovechamiento de las oportunidades de intercambio. Este ha sido el sentido manifiesto de nuestra vinculación con la escuela de arquitectura de la Universidad de Utah.

Al comprender como participantes tanto a docentes, como investigadores y estudiantes, el PIIA brinda oportunidades de establecer intercambios múltiples sobre temáticas variadas. Así, dos universos académicos y culturales se han venido involucrando progresivamente desde 1995 en un juego de interacciones. Ambos medios académicos comparten pocas similitudes, teniendo en cuenta las asimetrías de ambos países. No obstante, una de las similitudes por destacar está referida al hecho de pertenecer a ciudades de rango intermedio en los respectivos países. Tanto Salt Lake City como Santa Fe presentan estadios intermedios de metropolización; eso implica una condición cultural ambivalente, en las que los registros localistas -no carentes de cierto provincialismo- comparten espacios con fenómenos de transversalización, más propios de procesos culturales de escala planetaria. En ambas ciudades, el desarrollo disciplinar y profesional de la arquitectura y el diseño se debaten entre ciertas prácticas masificadas, fuertemente retóricas y con una relativamente baja capacidad de re-proposición de la arquitectura, y estados más revulsivos, claramente localizados en el ambiente universitario.

El Curso *Re-presentaciones: Interrogantes mediáticos de la arquitectura*, dictado este año por el profesor Robert Hermanson, asumió plenamente el sentido del PIIA al plantearse como una experiencia de cruce cultural. Partió de reconocer la necesidad de generar visiones oblicuas sobre los modos de producir la forma, de sus implicancias estéticas y culturales. Se trató de ampliar las posibilidades de generar discursos sensibles frente a los implacables fenómenos de igualamiento cultural que afectan a nuestras sociedades, haciéndolo desde lo inmediato y lo contingente de los factores locales. La realización del curso, que es repetición de uno similar dictado previamente en la GSA, nos permitió introducirnos en modos de trabajo propios de otras tradiciones académicas. Por su parte, el profesor Hermanson pudo establecer comparaciones respecto de las respuestas de los participantes en una y otra facultad, ponderando muy especialmente el compromiso afectivo con la tarea que, según sus palabras, caracteriza al grupo local.

Cruce disciplinar

Los cruces disciplinares no son una estrategia nueva al momento de hallar configuraciones alternativas de saberes o cuando se deben revalidar espacios de conocimiento con los cuales enfrentar los problemas del habitar. Las operaciones de préstamos y las referencias recíprocas entre lenguajes artísticos contribuyen a consolidar la urdimbre de las representaciones subjetivas. En la experiencia realizada, lo

que efectivamente ofreció rasgos de originalidad es la asociación de referentes simbólicos que, por definición, pertenecen a universos de sentido diferentes: el cine y la arquitectura, por una parte, el video, por otra, y la informática como un factor que introducía una tensión adicional. La estrategia pasó por el encuentro de lenguajes -video- y de conceptos -aura, montaje, narración, etc.- operados por instrumentos -computadoras-. En sus aplicaciones ordinarias, estos elementos no son asociados; ésto vale especialmente para la computadora que, en la práctica profesional de la arquitectura, ocupa un lugar seguro entre los instrumentos para la producción técnica del proyecto, pero no en la indagación y la exploración conceptual del mismo. En los sucesivos encuentros de trabajo del curso, el concepto y la acción encontraron un puente en la computadora. El recurso informático hizo posible operaciones -tal vez incipientes y elementales, pero de gran potencial de desarrollo- hasta ahora reservadas para especialistas (ediciones, montajes). Observar situaciones urbanas, espacios y circunstancias subjetivas desde la mirada focal del video, manipularlas en el medio digital para volcarlas luego en un discurso estético resultó una experiencia multimedial altamente estimulante. También permitió avizorar nuevos horizontes -posibles y deseables en nuestro propio espacio cultural- para pensar hacer arquitectura.

Las posibilidades del software y ciertas aperturas teóricas debidas al material bibliográfico puesto en juego permitieron a los participantes, en su mayoría legos en conceptos y técnicas del cine, arriesgarse en un tipo de búsquedas que combinaban reflexión y acción. El procedimiento de la manipulación de imágenes, del montaje y la transferencia de las mismas a distintos medios análogo-digitales, permitieron generar el discurso arquitectónico desde otros registros perceptivos y sensibles y con otros procedimientos de representación.

El resultado fue una inmersión en conceptos y procedimientos que nos colocaron, espontáneamente, en un lugar de superposición de miradas, en las que convergían el cine y la arquitectura, la ciudad y las imágenes. Los tránsitos, por momentos vertiginosos y casi siempre audaces, de las imágenes estáticas a las cinestésicas y los ensayos de montajes de elementos que definían secuencias espacio-temporales alternativas, alentaron las búsquedas y significaron una apertura de posibilidades. Qué se intentó explorar.

La exploración fue acerca de la posibilidad de recuperar el aura no sólo en la época de la reproductibilidad de la obra de arte sino en el momento en que el concepto de obra -autor, texto, contexto, serie, tipo- se desdibuja en la venial repetición que permiten los mundos virtuales. Los productos de este curso-taller, en todos los casos, no sólo intentaron recuperar unos sentidos que se ocultan en los pliegues de las realidades de la ciudad y la arquitectura, los motivos argumentales sobre los cuales se trabajó, sino que buscaron también re-descubrir los mismos mediante instrumentos nuevos. También, y especialmente, trabajaron la posibilidad de introducir la provisoriedad como un componente de los procesos creativos. En efecto, los procedimientos analógicos requieren de lógicas secuenciales que se correspondan con las lógicas técnicas de la materia: una narración requiere de un orden semántico y sus correlaciones en una cinta que se pega conforme una sucesión de fragmentos que necesariamente deben estar unos tras otros, generando en la materia la misma continuidad que el concepto tiene en la idea. Estos órdenes pueden ser vulnerados cuando se trabaja en el ambiente digital, en donde es posible una manipulación más desembarazada de imagen y sonido. En el medio digital, los fundamentos de espacio y tiempo pierden su correspondencia con toda consecuencia material y quedan librados a arbitrios subjetivos. De tal modo, el ritmo de la música puede ser alterado, la duración expandirse o contraerse del mismo modo en que los espacios se precipitan en secuencias aceleradas o se distraen en observaciones demoradas.

Para muchos de los participantes, los resultados implicaron nuevos descubrimientos: miradas posibles que permiten re-enfocar lo conocido, discusión acerca de lenguajes -como el video- y reconocimiento de potenciales de la computadora, que van más allá de sus aplicaciones pragmáticas, entre otros.

Hermanson

La experiencia tuvo un protagonista fundamental: el profesor Bob Hermanson. No sólo propuso, sino que dejó hacer, conduciendo la experiencia desde una posición atenta, pero lateral. Desencadenó situaciones, pero supo dejar que el curso-taller transcurra al ritmo que los propios participantes le dieron. Ofreció la oportunidad, a la vez que se valió de ella, cerrando el juego de entrecruzamientos que propone el PIIA.