

El Programa Internacional de Intercambio Académico (PIIA) responde a un convenio de cooperación entre la FADU-UNL y la Graduate School of Architecture (GSA) de la Universidad de Utah, con sede en Salt Lake City, EE.UU.

En abril-mayo de este año se realizó en esta facultad, en el marco del PIIA, un curso a cargo del Profesor de la GSA, Arq. Robert Hermanson.

# RE-PRESENTACIONES

## INTERROGANTES MEDIÁTICOS

### DE LA ARQUITECTURA

■ ARQ. ROBERT  
HERMANSON  
PROFESOR VISITANTE  
DE LA GSA,  
UNIVERSIDAD DE UTAH

TRADUCCIÓN:  
ARQ. ESTELA BARBERO  
DOCENTE FADU.

Tanto en el ámbito de la práctica de la arquitectura como en el académico, los medios de comunicación como apoyo de la interdependencia mundial y las tendencias culturales transitorias son fuerzas esenciales en la activación del fenómeno de globalización actual. Las universidades, que han participado siempre del diálogo internacional, se están involucrando ahora aún más en el escenario del desarrollo de la conexión global de la información.

En este trabajo, propongo un abordaje teórico y pedagógico en el que el concepto de *migración* provee un modelo útil con el cual investigar las naturalezas transitorias atravesando las culturas. Esto incluye no sólo el moverse literalmente de un mundo físico a otro, sino un movimiento más abstracto -desde el llamado mundo "real" al "virtual"-.

Desde lo que yo llamo *re-presentaciones*, se condujo una experiencia en la Universidad Nacional del Litoral de Santa Fe, Argentina, involucrando culturas múltiples (de Estados Unidos y Argentina) y disciplinas múltiples (cine/video y arquitectura). La conclusión de la misma sugiere que de alguna manera tales *re-presentaciones* plantean cuestiones paradójicas.

## R Re-Presentaciones:

Es un hecho bien conocido que estamos comprometidos en un fenómeno de globalización sin precedentes.

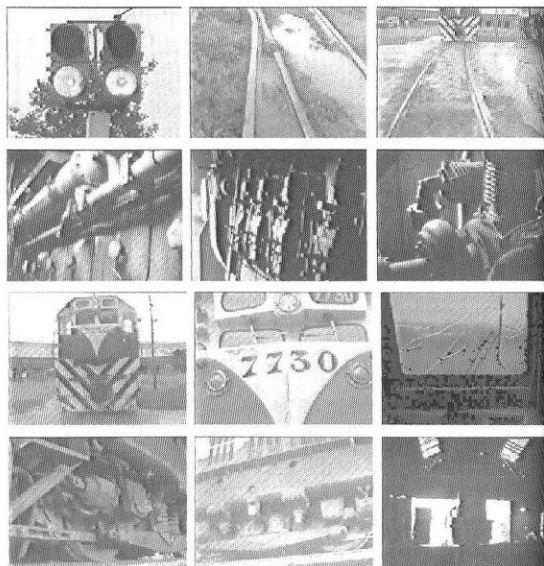
Dos condiciones han contribuido a esta situación y ellas son:

- 1 La *interdependencia*, en la que las fuerzas económicas y políticas que dirigen el proceso precisan de la estabilidad e interdependencia comercial y social, y
- 2 las *corrientes culturales transitorias* creadas para alimentar y garantizar los ciclos de consumo del mercado.<sup>(1)</sup> Como observamos previamente, las "dos características de la globalización dependen absolutamente del

poder de los medios de comunicación para:

- 1- dar soporte en forma inmediata y continua a los flujos de comunicación necesarios para manejar las impenetrablemente complejas tramas político-económicas, y
- 2- crear la suficiente homogeneidad cultural que asegure el consumo del producto sin límites de lugar. La tecnología de la telecomunicación es el recurso más nuevo y poderoso en el que se basa la civilización global contemporánea. Los medios de comunicación son el nuevo vehículo del poder".<sup>(2)</sup>

Se debería, por lo tanto, formular una postura con respecto a la relación entre este nuevo emergente poder, como fuerza cultural, y la profesión de arquitectura tanto como su enseñanza. En un sentido estamos comprometidos con el llamado mundo "real", ése de multifacéticas realidades. Al confrontar "los elementos de la naturaleza" estamos forzados a manejar las realidades de clima, topografía, geografía y cultura. En otro sentido, tenemos a la vista culturas cambiantes y tecnologías comprometidas con las nuevas emergentes "realidades virtuales" que impactan tanto nuestras experiencias aprendidas como las vividas. En consecuencia, ¿cuál es nuestro deber como académicos en este mundo de vertiginoso desarrollo? ¿Qué les presentamos a nuestros estudiantes que entrarán al nuevo milenio, para aprender a vivir con tal mutable entorno? En un trabajo previo, mi colega y yo presentamos lo que denominamos una *pedagogía de la migración*.<sup>(3)</sup> En el presente trabajo quiero explayarme un poco sobre esa noción enfatizando el entorno teórico y pragmático en el que se llevaron a cabo mis talleres como parte de un estudio experimental que conduje en la Universidad Nacional del Litoral en Santa Fe, Argentina, el otoño pasado (primavera de Estados Unidos). El taller ofreció la oportunidad para que se diera una migración de cruce cultural en dos niveles. Primero, lo que fue experimentado por mí mismo, de EE.UU. en el contexto de Argentina, enseñando a estudiantes por fuera de mi propia cultura. Segundo, en el desarrollo del taller quise establecer una segunda migración entre disciplinas incluyendo la arquitectura y los medios, cine-video en este caso, utilizando la computadora tanto para la producción como para la edición. Esta problemática requería analizar la noción de *re-presentación*. La re-presentación da la posibilidad de alejarse de la inmediatez de las cosas y las experiencias entrando en otro mundo. En un sentido, estamos alienados en una existencia para establecer una nueva conciencia de esa existencia a través de su representación. En consecuencia, la re-presentación<sup>(4)</sup> provee un tipo de migración. La migración implica moverse de un lugar o condición a otro. Existencialmente, ésto significa un cruce inestable, un "puenteo" (Heldegger)<sup>(5)</sup> que sugiere un movimiento desde una condición anclada o cultura, a otra posición nueva y potencialmente desestabilizante.



**"Steel" - Acero**

Una estación de ferrocarril abandonada sugiere un nostálgico viaje hacia atrás en tiempo y espacio. El tren vuelve temporalmente "a la vida" a través de su re-presentación vis a vis el medio del cine, sólo para volver a "morir" metafóricamente al final.

**Estudiantes:**

Adelia, Berra y Mántaras.

En la arquitectura, tal posición reconoce que una exploración en los límites de la disciplina constituye gran parte del viaje. Más aún, dicha posición intenta ver a la arquitectura como una serie de actos, experiencias y eventos que busca demoler las fronteras incluyéndose como una entidad autocontentida. Aparece, en consecuencia, la necesidad de una extensión de la disciplina "puenteando" nuevos territorios que se transforman en una estrategia indispensable en una era de creciente globalización. Me gustaría, por lo tanto, hacer algunos comentarios acerca de *tres condiciones: los medios, la interdisciplina y el entrecruzamiento cultural*, al referirme al concepto de "puenteo" estos nuevos territorios.

**Puentes entre nuevos territorios**

**Condición uno: los medios**

Los medios de comunicación como nuevos vehículos de poder han adquirido una significancia global y por lo tanto precisan incorporar a sus dominios otras disciplinas a través de la migración. En arquitectura, ésto significa que tanto los que practican la profesión como los que se encuentran en el ámbito académico deben no sólo explorar, sino colonizar y hasta eventualmente habitar en tal aparentemente poco familiar territorio. Pueden ser observadas ciertas reacciones al alejarnos del territorio más familiar de

lo "real" para habitar el "re-presentacional" ya que ello nos permite ver con mayor claridad el mundo "real". S.I. Hayakawa opinaba, en el ahora distante período modernista de los '60, que "nuestros conocimientos básicos no son de 'cosas' y 'propiedades', sino de estructuras... (que) no son nunca experimentadas directamente, sólo pueden ser visualizadas a través de la construcción de modelos (moleculares)..."<sup>(6)</sup> Ésto sugiere que *la observación retiene una especie de verdad intrínseca, pero sólo a través de la intervención tecnológica.*

La observación, sin embargo, tanto extensión de la naturaleza humana, puede ser problemática en sí misma. Desde la invención del telescopio, la imagen que re-presenta la cosa en sí misma ha sido una fuente de fascinación y sospecha.<sup>(7)</sup> La era de los medios masivos de comunicación y de la reproducible fotocopia "Xerox" sugiere parte de la condición problemática. En consecuencia, esa condición significa también que "de hecho, hemos adoptado lo artificial en lugar de lo real, y hemos aprendido a usar esta nueva realidad".<sup>(8)</sup> Parece que se produce, por lo tanto, un *cruce/migración*: uno, en el que nos movemos desde lo real a una realidad re-producida que nos permite ver (presumiblemente, con mayor claridad) *nuevas propiedades y estructuras* de la realidad original, y el otro en el que el movimiento hacia lo "artificial" (o virtual) produce una nueva realidad que reemplaza, en consecuencia, a la realidad original.

### Condición dos:

#### Lo interdisciplinario

Dentro del contexto de tal cruce/migración es inevitable que intervengan las condiciones de *interdisciplina*. Como Nigel Coates observó una vez, los arquitectos "han quedado aislados de estos cambios (reemplazo de mundos de la realidad). El hecho es que la manera en que vivimos se ha modificado, y la arquitectura debe responder con un cabal reposicionamiento".<sup>(9)</sup> Sucesos posteriores dentro de la profesión, y en lo académico ahora, sugieren que no sólo estamos repensando, sino que nos estamos comprometiendo con estas nuevas condiciones, pero normalmente a un

nivel tecnológico más que inter-disciplinario.<sup>(10)</sup> Se me viene a la mente el trabajo de John Forbes Nash Jr.: un brillante matemático que desarrolló las bases de la teoría del juego (debido en parte a su completa dedicación a los juegos de Princeton) que fueron aplicadas posteriormente a la economía y luego al campo de la teoría gravitacional. Sus teorías, en consecuencia, proveyeron las bases del conocimiento teórico y aplicado, dentro de estas aparentemente dispares disciplinas, y fueron recibidas inicialmente sin reconocimiento, o más aún, con escepticismo.<sup>(11)</sup>

Lo que ésto sugiere, quizás, es lo que Walter Benjamin denominó *recepción crítica de la experiencia tecnológica*. Para Benjamin, la recepción crítica de las recientes tecnologías incluían la radio y el cine. Estas tecnologías empleaban el montaje y la interrupción, lo que daba a sus trabajos un "efecto de shock" que podrían generar nuevas respuestas a las condiciones políticas de ese tiempo, de parte de un público aparentemente no comprometido.<sup>(12)</sup> El final del siglo XX con sus propias tecnologías invita a generar respuestas similares. Ahora, sin embargo, tales recepciones críticas residen dentro del campo de la computadora y del tubo de rayo catódico... ¿verdad?

### Condición tres:

#### El cruce cultural

El cruce cultural alude a situaciones literales tanto como analógicas. En la migración nos movemos literalmente de un lugar a otro, de una condición a otra. Estamos, por lo tanto, inevitablemente incluidos en otra cultura. En consecuencia, una cultura es habitada y/o coexiste con otra. La colonización es otra cosa. Se trata de establecer algún tipo de orden remanente que se superpone a otro existente. Para el colonizador, ésto clarifica la noción de *asimilación*, un intento cognitivo de abordar los hechos como algo conocido que es re-encuadrado debido a una resistencia a conformar con la realidad de la proyección... el *acomodamiento*. En consecuencia, en una era de pos-colonización y de rápida emergente globalización, la necesidad de asimilación y acomodamiento requiere nuevas definiciones. ¿Cómo respondemos a las nuevas definiciones de colonización, sin tener en cuenta la transferencia industrial del siglo XIX y principios del XX, y las emergentes tecnologías de la información? Lo último: ¡El Wal Mart y el Windows 98 de Bill Gates existen en el mundo entero! ¿Cuáles son las nuevas reglas que dominan una cultura que está basada cada vez más en la asimilación y el acomodamiento? ¿Están las nociones de Piaget fuera del cuadro? Las bases pedagógicas para las investigaciones de cruces culturales son complejas, pero muy necesarias.

### Habitar los nuevos territorios

Habitar una nueva tierra requiere no sólo *puentear los*

nuevos territorios, sino también *residir en ellos*. Residir significa habitar a través del acto de construir. Para que los estudiantes se comprometan en un mundo nuevo -el del medio de cine/video, en este caso- se hacía necesaria su participación en el construir, y así comprometerse en el acto de habitar en nuevos territorios.

Elegí que los estudiantes se involucraran en una serie de investigaciones fílmicas utilizando el video como el medio y la computadora como el vehículo de pos-producción. El taller incluyó presentaciones teóricas y debates así como a la parte práctica. A los estudiantes se le presentó lo que denominé *tres estratos de interrogantes*:

(1) *Excavaciones*: exploraciones de fuentes y temáticas sobre *re-presentación* en relación con la "autenticidad" y a la teoría fílmica; (2) *Extrusiones*: la evolución de teorías vis a vis, el desarrollo del relato (narrativa) y teorías de lugar (teoría de la escenografía), y finalmente; (3) *Extensiones*: la tipología en cine (género) y la Urbis (la ciudad).

**Excavaciones**

¿Qué es original y qué no lo es? ¿Cuál es el significado, en consecuencia, de lo que no es original versus el original? Walter Benjamin en su famoso ensayo se refería a esta temática a través del concepto de "aura". El objeto de arte se originó como una especie de fenómeno de culto y por lo tanto mantenía las cualidades de autenticidad. Con el advenimiento de la reproducción, en particular la fotografía, el "aura" del original se perdió. "Resumiendo todas estas deficiencias en el concepto de aura, podremos decir: en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta."<sup>(14)</sup> Esto podría ser extendido más aún observando que las posteriores reproducciones de otros artistas (y otros) han adquirido su propia autenticidad; a través de las transformaciones del artista, han adquirido su propia "aura".<sup>(15)</sup>

Cuando las técnicas de reproductibilidad en cine se desarrollaron, la noción de tiempo y movimiento, por supuesto, entró en escena. Las primeras experimentaciones con imágenes en movimiento que tuvieron lugar en Francia se extendieron más tarde en Rusia y los EE.UU. Vertov y Eisenstein, particularmente, crearon uno de los fundamentos del cine a través del concepto de montaje.<sup>(16)</sup> Para Eisenstein, el cine tenía el poder de evocar fuertes emociones que podrían inducir a la audiencia a tener ciertas determinadas respuestas. A través de la yuxtaposición de imágenes, se podía de alguna manera manipular la respuesta.

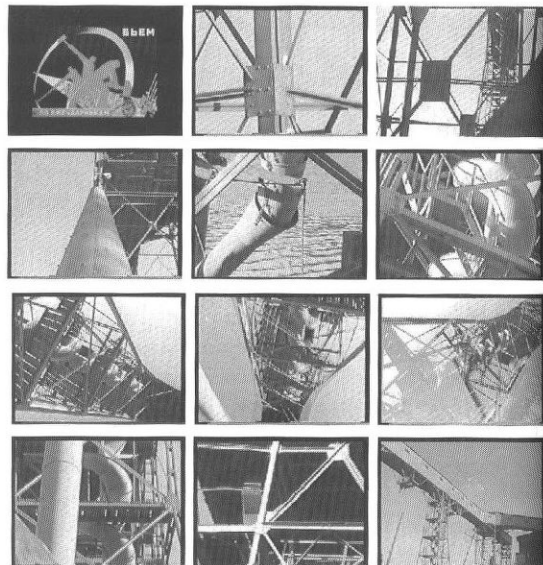
Ambos conceptos, el de "aura" y el de "montaje", le dieron a los estudiantes la oportunidad de migrar hacia un nuevo territorio a la vez que se afirmaban en el contexto de su propia cultura. El taller, dividido en varios equipos de trabajo, exploró la temática seleccionando un artefacto

arquitectónico, que curiosamente resultó ser una serie de edificios históricos o edificios abandonados. A un equipo, una estación de ferrocarril en desuso le sugirió una especie de viaje nostálgico -un retorno al período en el cual la ahora desafectada estación era un elemento significativo en la vida económica y cultural de Argentina-. Adquirió, por lo tanto, una clase de "aura". Las imágenes sugerían, a través del *tempo* y del contenido, una vida momentánea que al finalizar el breve film volvía a un estado de muerte. En contraste, otro equipo de trabajo seleccionó una construcción portuaria abandonada, pero eligió, en vez de volver a una escena del pasado, re-construir el edificio utilizando muchas de las técnicas que los constructivistas rusos usaron en sus propias re-presentaciones (o sea montaje). Esto sugiere una actitud positiva hacia la historia, contrastando con la actitud clásica (historia cíclica) que había manifestado el equipo anterior.

Una construcción portuaria abandonada es reconstruida utilizando la imagería del movimiento constructivista ruso. Constituida por imágenes fragmentadas, solamente al final la "estructura" entera es completada -una lectura paradójica de las condiciones del modernismo y posmodernismo.

**Estudiantes:**

Weiskal, Calabrese y Weiskal.

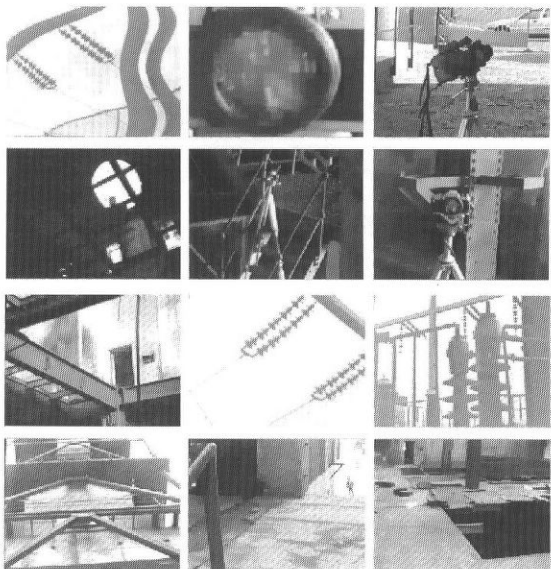


Las posteriores discusiones que surgieron mostraron que el segundo equipo se basaba en una ideología pos-moderna, específicamente en aspectos como la fragmentación, el sentido no lineal del tiempo y la historia, así como no-cerrado (sin final). Por otro lado, el viaje nostálgico del primer equipo sugería elementos de ironía y de considerar la historia como un pastiche, elementos que pueden ser encontrados en la sensibilidad pos-moderna. De cualquier modo, para mí lo más importante es que la temática de "aura" y "montaje" no sólo fue "habitada" sino que fue transformada en nuevos mundos por los estudiantes de una cultura totalmente diferente. Esto habla además de los atributos de universalización que han adquirido los medios "puenteando" tanto entre las culturas como entre las épocas.

### Extrusiones

La arquitectura sugiere un tipo de permanencia. Tiene estructura espacial y función definible. Es parte de la historia. En contraste, la arquitectura que existe como imagen (o sea en el contexto fílmico como "escenografía") es efímera -dura lo que la producción de la película-. Curiosamente, debido a su permanencia y su conexión con la historia, la aparentemente inmaterial imagen fílmica se acerca más a la arquitectura. Aún en su materialidad la "escenografía" se emparenta con la arquitectura.<sup>(17)</sup> En consecuencia, el debate sobre la "autenticidad" de la arquitectura como "escenografía" ha sido continuo.<sup>(18)</sup> Hasta se sugieren los "roles" que la arquitectura (y la escenografía) podrían jugar como "caracteres" ya sea subordinados, mutuos o dominantes -como partes integrantes de la narrativa-. Por lo tanto, la teoría de los "sets" fílmicos o escenografía puede entenderse desde cinco niveles o condiciones: set como denotación -el nivel más bajo del peso de la narrativa-, set como puntuación -un llamado de atención-, set como embellecimiento -en el cual se representan con frecuencia los aspectos imitativos de la arquitectura, el diseño como una necesidad específica de la narrativa-, set como artificio -la escenografía que privilegia su propia artificialidad- y finalmente set como narrativa -una total integración de la escenografía como narrativa, la historia misma.

Este último nivel fue investigado por los estudiantes a través de la integración de una estación de energía abandonada como la narrativa en sí misma. Se exploraron dos perspectivas de la narrativa. Una se mantenía con la cámara de video en continuo movimiento, un punto de vista participativo y subjetivo. Aprovechando las posibilidades del software de la computadora en los procesos de filtrado, un alto grado de pixelizado realizaba la noción de una estructura estática, sincrónica, transformada en una experiencia dinámica, diacrónica. Aquí la escenografía arquitectónica se transformó en actor, y por ende, en narrativa. La segunda percepción



### "Dos"

Una planta de energía es observada a través de una dualidad de miradas: la de la cámara de video (un punto de vista subjetivo) y la de la fotografía estática (un punto de vista objetivo). El edificio juega, al mismo tiempo, como un personaje y como escenografía, transmitiendo memorias y potencialidades.

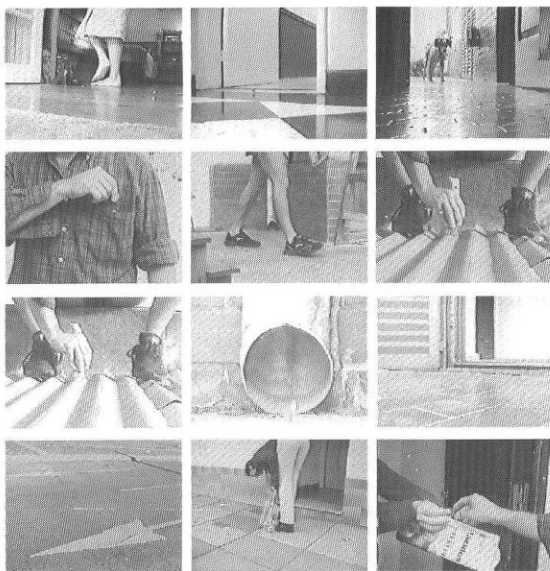
### Estudiantes:

M.M.M.

suspendía lo temporal, adquiriendo un punto de vista objetivo. De alguna manera, como las imágenes obsesiones de París de Atget,<sup>(19)</sup> la cámara puso en cuestión la realidad de tiempo y espacio. Como Atget, construyeron su propio universo y re-establecieron, por lo tanto, su propia subjetividad.

La narrativa también puede ser vista a un nivel más fundamental. Ella provee la "estructura" básica de la construcción del film. Las historias pueden tener comienzos, medios y finales... pero no necesariamente en ese orden. La narrativa como tal puede observar dos posibilidades: la historia/novela tradicional (referida al *bildungsroman*) y la historia/novela que puede ser llamada espacial. La primera es lineal y por lo tanto secuencial en términos de temporalidad e historia, y tiene un cierre, el final. La segunda, así como el pensamiento pos-moderno, la espacial no es lineal, sino con movimientos internos que frecuentemente constituyen una mirada fragmentada del mundo y la realidad. Suspende el tiempo y la situación de cierre es ambigua. En el contexto donde se desarrolló el taller (Argentina), la obra de Jorge Luis Borges proporcionaba un modelo de narrativa espacial y sensibilidad posmoderna. Las nociones aquí de desplazamiento, discontinuidad y dislocación son elementos esenciales en la estructura de las obras. Se puede encontrar temas similares en los escritos de Robbe Grillet y las películas de Alan Resnais.<sup>(21)</sup>





Ambas, la narrativa espacial y la tradicional (*bildungsroman*), fueron exploradas por un equipo de estudiantes que transformó un elemento inerte (una moneda de \$ 1) en un "personaje". El ejercicio comprometía al personaje en una serie de escenografías que era la ciudad misma ("real" más que ficticia). Las situaciones graciosas en las que el personaje se enredaba también tenían referentes. La noción de signo (y semiótica) que utilizaban directores de cine tales como Jacques Tati<sup>(22)</sup> se hacía evidente en este trabajo que eventualmente concluía con el personaje envuelto en una re-formulación de la historia entera. Esta re-formulación fantástica sugería metafóricamente, quizás, la naturaleza cíclica del dinero y el "valor" en sí mismo. Para otro equipo, en cambio, la suspensión del tiempo y el espacio, basada en las obras de Borges y Resnais, conformaba el marco ideológico. En este contexto, una serie de habitaciones conformaba capas espaciales y metafóricas -tanto interna como externamente- (una de las tipologías de vivienda encontradas en todo Santa Fe, Argentina). El equipo estaba constituido por cuatro estudiantes, cada uno de los cuales proporcionaba su "punto de vista" fílmico. Un personaje (con ningún significado o razón especial) se movía entre estas capas. Los puntos de vista contrastantes seguían al personaje, o se mantenían estacionarios, al estilo de Yasujiro Ozu.<sup>(23)</sup> La única constante que tenía significado residía en la "escenografía" en sí misma -una autenticidad que mantiene la arquitectura por sí misma.

### "Moneyless"

Una moneda de un peso se transforma en un personaje que se mueve a través de una serie de escenografías. Utilizando el *bildungsroman* o narrativa lineal, este trabajo humorista sugiere, en última instancia, una narrativa espacial, no-lineal, quizás hasta metafóricamente cíclica, como la del peso y del "valor".

**Estudiantes:**

Busaniche, Sarricchio, Schanz y Sdrigotti.



### "0-00"- 20" (20 segundos)

Una casa tradicional de Santa Fe proporciona una serie de capas de espacios dentro de los cuales se mueve el "personaje", con patrones sin significado aparente. Con referencias al trabajo de Resnais en cine y al laberinto de Borges, el ejercicio sugiere que quizás el único significado reside en los espacios arquitectónicos mismos.

**Estudiantes:**

F. Antony, G. Bonadeo, M. Milone y R. Valdemarin.

## Extensiones

La historia convoca a la interpretación. Por un lado, está basada en una noción cíclica de la historia -la noción de repetición o patrón-. En este contexto emerge la mimesis. Por naturaleza el ser humano utiliza la mimesis como base de su existencia. En arquitectura este concepto ha sido codificado y ampliado por la ilustración en categorías como lo es la tipología.<sup>(24)</sup> Por otro lado, estamos enfrentados a la noción positivista de la historia que sugiere un estado de la condición cultural en constante perfeccionamiento (principalmente a través de la tecnología). Ambas interpretaciones encuentran su presencia en la ciudad -un lugar basado tanto en la convención como la invención-. Pero también es un lugar para quedar existencialmente perdido. Como un observador errante -el *flanêur*- uno podría vivenciar la ciudad como un sueño o la ciudad como un laberinto -la mitología de Dédalos y el retorno a sí mismo.<sup>(25)</sup>

En respuesta, y como investigación final del taller, un equipo de estudiantes exploró el concepto del *flanêur* situado en su propia ciudad de Santa Fe, Argentina. Su

# RE-PRESENTACIONES

## INTERROGANTES MEDIÁTICOS

### DE LA ARQUITECTURA

ejercicio, titulado "Los intocables", los comprometió en una serie de reflexiones -ventanas incluyendo "imágenes atrapadas". Los contenidos -deseos de parte de una sociedad crecientemente consumista- reflejaban a los observadores. Y comenzaban a emerger las ambigüedades. ¿A qué se refería el intocable, a la mercancía o al consumidor? ¿Las imágenes en la ventana? ¿La ventana en sí misma? O, finalmente, ¿el cristal en esa ventana... con sus paradójicamente "atrapadas" reflexiones?



### "Los intocables"

Ventanas en la ciudad proporcionan reflexiones que forman "imágenes atrapadas".

Los observadores, participando en su situación descomprometida, a diferencia del Flaneur de Benjamin, sugieren su propia condición de atrapados por la cultura consumista.

### Estudiantes:

Antony, Bonadeo, Milone y Valdemarín.

## Conclusiones

Las cualidades paradójicas de este último trabajo descrito proporcionan reflexiones generales en forma de algunas conclusiones. El taller vivenció la experiencia de la cual participé en maneras sugeridas de construir puentes entre nuevos territorios. A través de los medios video-cine, mis estudiantes y yo exploramos las cuestiones de la interdisciplina y el cruce-cultural *re-presentando* nuestras experiencias. La re-presentación como tal, a la vez que nos compromete con la experiencia, nos la plantea a cierta distancia. "Nos quedamos, en última instancia, con una paradoja final: ¿es la re-presentación una lente de

interpretación que nos permite comprender lo que de otra manera sería una realidad incomprensible? ¿O es la re-presentación un velo oscurecedor que puede ocultarnos la percepción del orden inherente del universo?"<sup>17</sup>(26)

Las paradojas son relatos que convocan a los interrogantes. Eso fue lo que motivó a Borges a comprometerse tan brillantemente en su fascinación sin fin con el laberinto, la biblioteca y en última instancia, la historia. Con un comienzo en Argentina, sus historias finalizaban con el mundo. Este taller sugiere sólo el comienzo de tan paradójico viaje. ■

## Notas

- <sup>1</sup> Esto es tratado más extensamente en un trabajo previo de Julio Bermúdez y Robert Hermanson "Migraciones pedagógicas: La construcción de nuevos mundos a través de los medios", Publicaciones de la Conferencia Internacional ACSA (Asociación de Facultades de Arquitectura), Washington D.C., 1998, págs. 66-71.
- <sup>2</sup> Bermúdez y Hermanson. *Idem ant.*
- <sup>3</sup> Bermúdez y Hermanson. *Idem ant.*
- <sup>4</sup> Para mayor bibliografía sobre re-presentación ver Via (Rizzoli, New York, 1988, pág. 167).
- <sup>5</sup> Martin Heidegger "Poesía, lenguaje, pensamiento" (Harper & Row Publishers, New York, 19071, pág. 152).
- <sup>6</sup> Ver S.I. Hayakawa "Domesticando lo invisible" en *The New Landscape in Art and Science* - Paul Theobald and Co., Chicago, 1967, págs. 64-65.
- <sup>7</sup> Sólo necesitamos reflexionar sobre el dilema de Galileo con la Iglesia Católica para conjeturar sobre las ramificaciones ideológicas de esas imágenes observadas.
- <sup>8</sup> Nigel Coates "Signos de la calle" en *Design After Modernism*, de John

Thackara (New York: Thames & Hudson, 1988, pág. 98).

- <sup>9</sup> Nigel Coates. *Idem ant.*
- <sup>10</sup> Aparecen mensualmente numerosos artículos en las publicaciones profesionales como *Architectural Records*, referidos a la aplicación de nuevas tecnologías en la profesión. Sin embargo, lo que curiosamente no aparece son artículos referidos a la arquitectura en relación con otras disciplinas.
- <sup>11</sup> Simon Singh "Una mente hermosa" (New York: Simon & Schuster, 1998)
- <sup>12</sup> Refiere a los comentarios sobre Benjamin, de M. Christine Boyer en "Ciberciudades" (New York Architectural Press, 1996, págs. 58-59) y a Walter Benjamin en "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" *Illuminations*, New York, 1969.
- <sup>13</sup> Jean Piaget "Los principios de la Genética Epistemológica" (London, Routledge and Kegan Paul, 1982).
- <sup>14</sup> Jean Piaget "Psicología y Epistemología" (New York - Grosssmaan Publishers, 1971).
- <sup>14</sup> Walter Benjamin. *Idem*. Declara que: "Resumiendo todas estas deficiencias

en el concepto de aura, podremos decir: en la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es el aura de ésta".

- <sup>15</sup> Se me viene a la mente la obra de Robert Rauchenberg. Uno de sus estudios más famosos titulado *Persimmon* utilizaba copias Xerox de la pintura de Rubens *Venus at Her Toilet*. La obra adquirió su propia "autenticidad" como ícono del arte contemporáneo norteamericano.
- <sup>16</sup> Eisenstein utilizó el concepto de ideograma (de los jeroglíficos japoneses) en el que dos objetos separados, tal como el retrato del agua y el retrato de un ojo, por ejemplo, cuando son leídos simultáneamente crean un nuevo significado o concepto, en este caso "lorar". Basándose en esto, él postuló el concepto de montaje dialéctico -eventos disímiles o en conflicto que sugerían absolutamente nuevos significados: la tesis versus la antítesis concibiendo la síntesis. Ver Sergei Eisenstein "El principio cinematográfico y el ideograma", *Film Form*, Harcourt, Brace, New York, 1949, págs. 28-44.

- <sup>17</sup> Ver C & M. J. Affron "Teoría de la escenografía". *Sets in Motion* (Rutgers University Press, New Brunswick, 1995, pág. 32).
- <sup>18</sup> Lo que comenzó inicialmente como una condición relativamente inmaterial, se desarrolló más tarde en construcciones elaboradas que fueron fabricaciones completas como las que vemos en el período del expresionismo alemán y llevadas a la escena norteamericana en Hollywood. Con el advenimiento del neorealismo en Italia, surgió la noción de utilizar arquitectura "real" y la ciudad misma como telón de fondo del drama. La oscilación entre lo real y lo artificioso continúa todavía hoy con el uso de la escenografía creada por computadora, que está creciendo continuamente en la industria del cine y también en publicidad y otras actividades referidas a los medios.
- <sup>19</sup> Ver Aliget Paris, Laue Beaumont, Maillet (Hazan, Paris).
- <sup>20</sup> Refiere a cuentos cortos de Jorge Luis Borges tales como "En el jardín de los caminos bifurcados", "La biblioteca de Babel" y "La ruina circular" en *Laberintos: historias*