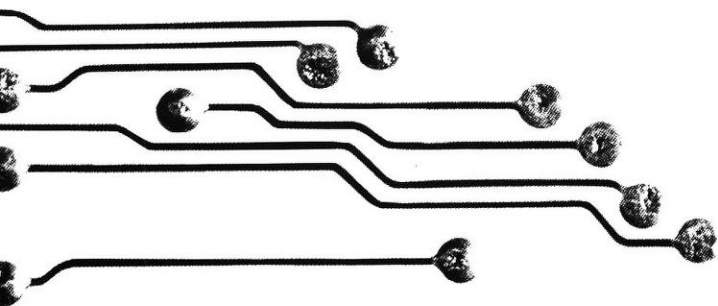


# SOBRE LA MIGRACIÓN

DR. JULIO BERMÚDEZ, ■  
UNIVERSIDAD DE UTAH



## Antecedentes

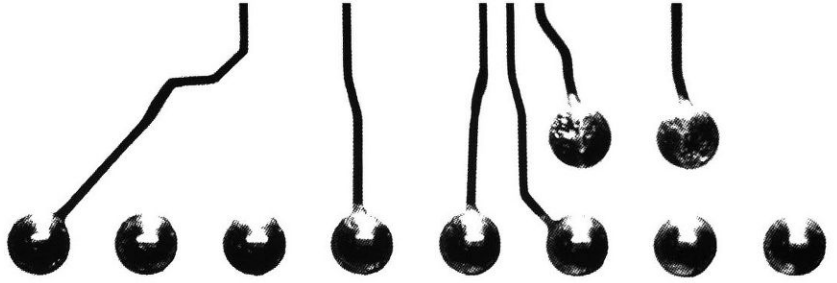
La metáfora de la migración resulta sumamente útil para conceptualizar los cambios culturales y mediáticos que fundamentan a la civilización contemporánea. Mientras participamos en una migración masiva de una cultura nacional a una cultura global, de una civilización material a una civilización mediática, también nos estamos trasladando a un nuevo mundo. Somos migrantes sorprendidos en el acto de cruzar fronteras.

La migración es también un buen paradigma para modelar otros procesos de transformaciones radicales, ya sea en educación (de la ignorancia al saber), ciencia (de la física Newtoniana a la física Cuántica), medicina (de la enfermedad a la salud), etc. Una utilización correcta de esta metáfora nos permite trasladar entendimientos generales a situaciones particulares frente a situaciones de cambio que generalmente evitan nuestro fácil entendimiento.

La migración se desarrolla a través de una serie de interacciones progresivas con el nuevo mundo, que se puede decir que tiene cuatro etapas:

- la exploración** (o la experimentación en busca de comprender un territorio desconocido),
- la colonización** (o la preparación del nuevo territorio para ser habitado),
- la ocupación** (o la construcción de asentamientos en el nuevo territorio), y
- la habitación** (cuando el territorio se ha vuelto familiar).

El proceso migratorio implica una mutación extraordinaria que va de ser extranjero a ser nativo de la nueva tierra. La migración se refiere al desarrollo de caminos y direcciones para alcanzar las nuevas costas mediante la construcción de “puentes”. Tal como en los puentes comunes, un paradigma de la migración primero desarrolla las áreas más cercanas a la llegada y sólo luego procede a trasladarse tierra adentro. De manera semejante a la colonización europea de América, la migración se desarrolla de la periferia al centro. Es por ello que la migración implica no sólo una voluntad de no estar inicialmente en ningún lugar (es decir, la tierra de nadie entre los dos mundos -el océano-), sino también estar en la periferia cultural una vez hecha la travesía.<sup>(2)</sup> Para resolver esta incómoda condición cultural y psicológica, la migración demanda la construcción de establecimientos y caminos en la nueva tierra. La construcción compromete al inmigrante más allá del viaje relativamente pasivo (ya que es generalmente guiado o traído al nuevo mundo), ya que lo lleva a la realidad activa y concreta del hacer y el ocupar. El establecimiento detiene la migración anclando al inmigrante en el mismo acto de tal compromiso de hacer y ocupar ... en otras palabras, haciéndolos habitar. Al construir, el migrante participa con otros en el acto solemne y social de aceptar y comprometerse con el nuevo mundo,<sup>(3)</sup> y en tal acción se traslada de la periferia al centro. Es por ello que la migración demanda un traslado guiado y una construcción comprometida...



## La Arquitectura: Entre La Civilización Digital y Análoga<sup>(1)</sup>

El taller de arquitectura análogo-digital utiliza conscientemente el paradigma de la migración para crear un ambiente social abierto de exploración, reflexión y acción frente a las olas migratorias que impactan nuestra humanidad, cultura y arquitectura a principios del milenio. Las ideas de hibridez y simbiosis son estudiadas como respuestas potenciales a la ocupación de nuevos horizontes. Finalmente, cabe repetir que existe una relación importante y directa entre las etapas migratorias y aquellas presentes en el aprendizaje, como lo atestiguan los escritos de John Dewey sobre las teorías de aprendizaje por descubrimiento,<sup>(4)</sup> el movimiento progresista educativo en los EEUU de los años 20's y 60's,<sup>(5)</sup> y las teorías constructivistas de conocimiento contemporáneas.

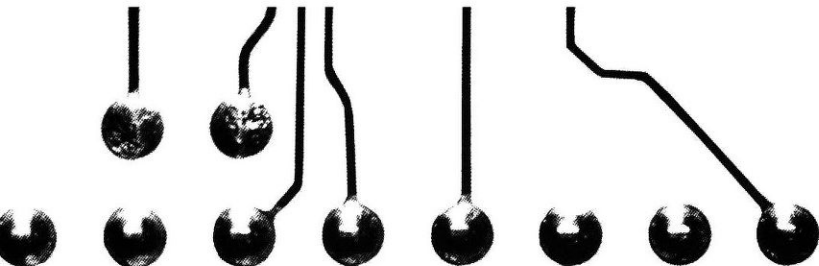
### Filosofía Mediática

La metáfora de la migración es apropiada para describir la exploración, colonización y ocupación de los nuevos territorios creados por las tecnologías mediáticas contemporáneas. Existen paralelos naturales entre los fenómenos de migraciones culturales y migraciones mediáticas. El trasladarse de una realidad físico-social a una mediática (por razones de trabajo, por ejemplo) precisa de un proceso de adaptación en el que se deben aprender nuevas formas de relacionarse con un mundo donde las reglas, naturaleza y expectativas son sustancialmente diferentes de las tradicionales.<sup>(6)</sup>

El taller acepta que las fuerzas mediáticas son el mayor motor transformativo de nuestra civilización actual, y utiliza a la

migración de la realidad a la virtualidad (es decir, a los mundos mediatizados) como el contexto en el cual los temas culturales son analizados. Desde este punto de vista, se considera que la migración a los nuevos entornos mediáticos es una técnica de supervivencia esencial, dado el avance de la civilización global/digital, y por lo tanto un objetivo fundamental en la enseñanza de la arquitectura en el taller. Por otro lado, también es claro que migrar requiere un conocimiento de aquello que se deja atrás de tal forma que el nuevo mundo a ser construido sea un mejoramiento sobre el viejo mundo. Si no fuese así, el acto migratorio no sería un acto crítico y por lo tanto estaría condenado a repetir los mismos errores o falencias que dieron lugar a la misma migración en primer lugar.

En consecuencia, el taller se focaliza en la manera de negociar las cualidades ricas e irrepresentables aunque resistentes al cambio de lo análogo (esto es el "aura" de lo real que W. Benjamin tan claramente definió hace ya más de 50 años)<sup>(7)</sup> y las altamente flexibles pero sensorialmente pobres cualidades de lo digital. El taller utiliza los lentes de lo mediático (la cámara, la computadora) como vehículos para abordar, estudiar y avanzar los discursos culturales y arquitectónicos contemporáneos. Los estudiantes son ubicados en el espacio entre lo análogo y lo digital y son requeridos a usar cualquiera de estos sistemas como herramientas de diseño para avanzar las ideas arquitectónicas y el trabajo. Los esfuerzos migratorios están encaminados a través de un énfasis en la poética de la representación y no en tecnicismos mediáticos.



## Principios

El taller de diseño aborda el hacer como un resultado de migraciones continuas entre dos reinos: el análogo y el digital. La confianza final durante las migraciones mediáticas se coloca (literalmente) en el hacer. Los precedentes (es decir, el uso de imágenes, tipologías, programas, etc. del pasado) son re-emplazados por fuentes basadas en procesos “dirigidos por el hacer”. En consecuencia, la idea arquitectónica se obtiene en el acto del hacer creativo, o dicho mejor, jugando. Jugar siempre comienza como una exploración de las condiciones del nuevo territorio y luego progresa a mayores compromisos elaborando reglas que aseguran cada vez más la realidad del juego, moviéndose eventualmente a la ocupación.<sup>(8)</sup>

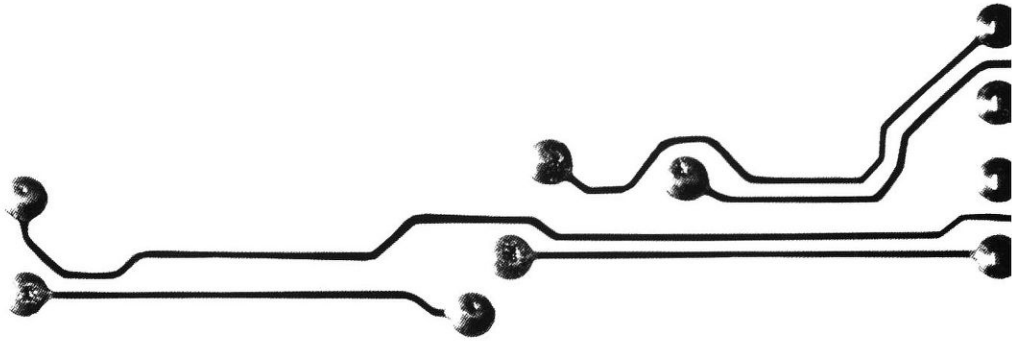
El taller hace un fuerte uso de la crítica. La migración inevitablemente es un acto crítico -una crítica de las condiciones dejadas atrás-. El taller cuestiona las condiciones del status-quo y de la “autoridad” requiriendo que los participantes migren entre medios y culturas sin llevar bagajes innecesarios. Esto significa rechazar presiones históricas basándose en que se necesitan formas nuevas de ideación para apoyar nuestra migración cultural hacia la próxima civilización. En este contexto, el taller utiliza a los medios para reflejar y reconsiderar (1) las implicaciones culturales y profesionales del proceso migratorio (el mensaje, el contenido) y (2) la naturaleza y poder de la representación en sí misma (el medio). El medio no es sólo el mensaje. El medio y el mensaje son considerados críticamente por los migrantes a la nueva civilización.<sup>(9)</sup>

El éxito de la migración depende de la habilidad del inmigrante de colaborar y maximizar su vigor particular como individuo. De igual manera, el taller involucra al participante en una sociedad que potencia diferenciación individual y libertad mientras que refuerza el crecimiento comunitario. Se enfatizan las diferencias interpretativas, los proyectos compartidos y niveles de comunicación intensos a través del trabajo en equipo.

## Proceso de Diseño

Se utilizan interacciones mediáticas como el mecanismo guía durante la experiencia migratoria que caracteriza al proceso de diseño. El hecho de ser migrantes provee el espacio psicológico y social para asir a la condición migratoria aún más y, en el proceso, avanzar nuestra propia conciencia de cómo exploramos, encontramos, desarrollamos y presentamos las ideas arquitectónicas. Ya que el taller reniega del uso de precedentes, la metodología de diseño se encuentra con el aparente problema de encontrar ideas arquitectónicas sin caer en la trampa de la historia. La solución es simple y fácil de aplicar. Se persiguen las ideas, temáticas y esquemas arquitectónicos, a través de maniobras de diseño inicialmente basadas solamente en la acción. Se penetra en un proceso de actualización morfológica y disparo formal, en el cual la asignación de significado vendrá posteriormente. Esta metodología, generalmente llamada el dispositivo de “Da Vinci”, está articulada con el concepto de “lectura”, esto es, en la asociación de valores, ideas o información a las cualidades perceptivas de los artefactos producidos. En esta metodología de confianza y apertura creativa, el acto interpretativo es el acto mismo de diseño.

Se utilizan tanto medios análogos como digitales en las fases repetitivas, permitiendo que ocurran movimientos flexibles, gesticulares, exploratorios e inquisitivos. Necesariamente, la función sigue a la interpretación, la interpretación sigue a la forma, y la forma sigue a la acción. Desde este punto de vista la filosofía del taller es críticamente formalista y considera el hacer morfológico como el valor agregado esencial y característico del arquitecto en el proceso productivo. Esto no significa negar las otras dimensiones de la arquitectura sino solamente una elección pedagógica para avanzar los objetivos del taller dados los plazos de tiempos permitidos por esta experiencia de posgrado.



## Reflexión

El desarrollo de una pedagogía de migración demanda una práctica reflexiva de la enseñanza.<sup>(10)</sup> Los docentes deben ser al mismo tiempo críticos objetivos y actores comprometidos en la tarea difícil pero gratificante de guiar a los estudiantes hacia el nuevo mundo del mañana. La mejor y quizás única forma de lograrlo es que los docentes sean ellos mismos migrantes experimentados. Deben haber viajado y explorado el nuevo mundo y retornado a la madre patria para encontrar y ayudar a los inmigrantes deseosos de emprender la colonización y ocupación del nuevo continente.

Para tener un éxito pedagógico, dada la complejidad y novedad del nuevo territorio, el docente debe transformar a tales estudiantes en agentes independientes, sociales y conscientes lo antes posible. Esto requiere crear “practicantes reflexivos”<sup>(11)</sup> que puedan adaptarse y crecer en una civilización global mediática que está continuamente siendo desestabilizada por olas migratorias sin precedentes.

La pedagogía de migración no es un cruce en un sentido solamente, ya que la estabilidad del vínculo establecido (el puente) permite y estimula las interacciones entre la patria y el nuevo país -un movimiento dialéctico continuo y dinámico: una relación-. Esta relación se explica en términos de bordes, umbrales y habitación. Como Norberg-Schulz nota:<sup>(12)</sup> En una obra de arquitectura el umbral separa y simultáneamente une el afuera y el adentro, esto es, lo que es extraño y lo que es habitual. Es un medio concentrador donde se abre una forma de ver al mundo y se la pone en la tierra.

Quizás la ocupación de los nuevos mundos, el reino de umbrales y puentes (la pedagogía de migración) requieran de nuestra habilidad por mantener un estado intermedio e indefinido -un territorio liminal que nos permite residir en suspensión sin tener que mudarnos exclusivamente a uno u otro mundo-. Habitar tal territorio de nadie es vivir en cuestionamiento. Porque, después de todo, ¿cuál es el estado más abierto sino el de la pregunta? ■

## Notas

Por ejemplos de talleres que han utilizado esta temática y acercamiento, visitar:

- <http://www.arch.utah.edu/people/faculty/julio/studio.htm>
- <http://www.arch.utah.edu/people/faculty/julio/taller.htm>

<sup>(10)</sup> Parte del contenido de este artículo es traducción o elaboración del manuscrito escrito por Julio Bermúdez & Robert Hermandson: “Media, Culture & Architecture: Future Migrations” y publicado en L. Deming & Y. Yixin (eds.): *Architecture of the 21st Century (XX UIA Congress)*. Beijing Baihua Colour Printing Co., Beijing, China, Academic Treatises, Vol. 2, pp. 257-262.

<sup>(11)</sup> La *migration* significa existencialmente un “cruce” o un “puentear” en el sentido Heideggeriano de la palabra, esto es, en moverse de un borde estable (la vieja cultura) a otro nuevo, lleno de potencial pero que al mismo tiempo implica una posición destabilizadora y desorientadora. HEIDEGGER, Martin: *Poetry, Language, Thought*, Harper & Row Publishers, New York, 1971, p. 152.

<sup>(12)</sup> Frampton habla muy bien sobre el compromiso que implica el acto de construir en términos no solo sociales sino también culturales.

FRAMPTON, Kenneth: *Studies in Tectonic Culture: The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture*, edited by John Cava, Cambridge, Mass: MIT Press, 1995.

<sup>(4)</sup> DEWEY, John: *Democracy & Education*, New York: The Macmillan Co., 1916, 1966 reprint, y también *Experience and Education*, New York: The Macmillan Co., 1938.

<sup>(5)</sup> CREMIN, A.: *The Transformation of the School, Progressivism in American Education (1876-1957)*, New York: Alfred A. Knopf Inc, 1961. Morris, V.C. & Y. Pa: *Philosophy and the American School*, Boston, MA: Houghton Mifflin Company, 1976.

<sup>(6)</sup> HENLE, R.J.: *Theory of Knowledge*, Chicago: Loyola University Press, 1983. Glaser, Richard: “Education and Thinking. The Role of Knowledge”, *American Psychologist*, 1984, vol. 39, No. 2, pp. 93-104.

HINTON, G. E.: “How Neural Networks Learn from Experience”, *Scientific American*, setiembre de 1992, vol. 267, No. 3, pp. 145-151. JONASSEN, D.H.: *Objectivism Versus Constructivism: Do We Need a New Philosophical Paradigm?*, *Educational Technology Research & Development*, 1992, Vol. 39, No. 3, pp. 5-14. Kaplan, K. & S. Kaplan: *Cognition and Environment*, New York: Praeger Publishers, 1982.

<sup>(7)</sup> BENJAMIN, Walter: *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction en Illuminations*, New York, 1969, pp. 217-251.

<sup>(8)</sup> El poder del juego en el proceso del aprendizaje ha sido conocido por muchos años en los ámbitos educativos. Referirse por ejemplo a los trabajos pioneros de DEWEY, John: *Experience and Education*, New York: Macmillan, 1938; y de HUIZINGA, Johan: *Homo Ludens; A Study of the Play-element in Culture*, New York: Roy, 1950.

<sup>(9)</sup> Esta declaración desafía obviamente lo dicho por MCLUHAN, Marshall en su libro clásico *Understanding Media*, Cambridge, Mass: MIT Press, 1964.

<sup>(10)</sup> SCHÖN, Donald: *The Reflective Practitioner*, New York: Basic Books, 1983, & also *Educating the Reflective Practitioner*, San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers, 1987.

<sup>(11)</sup> SCHÖN, Donald: *ibid.*

<sup>(12)</sup> NORBERG-SCHULZ, Christian: “Heidegger’s Thinking on Architecture” in *Theorizing A New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory: 1965-1995*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, pp. 430-439.