

Comunicación

El espacio performático multivectorial. El dinamismo del espacio y su representación a partir de otras disciplinas

Bacchiarello, María Fiorella

fiorellabac@hotmail.com

Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Arquitectura y Urbanismo. Laboratorio de Investigación Proyectual. La Plata, Argentina.

Línea temática 2. Categorías, clasificaciones y métodos.

Palabras clave

Proyecto, Representación, Performático, Reglas, Artes

Resumen

Los proyectos pueden ser entendidos como historias narrativas estando esto relacionado con la condición performativa del espacio. La representación de estos proyectos debe ser estudiada a partir de todas las condiciones que atraviesan los espacios, entendiéndose como vectores que generan un espacio performático, es decir, un espacio activo, modificable, desde el proyecto. Estos vectores son múltiples y dan carácter performático entendiendo su etimología como dar vida a través del movimiento en acción y

pensamiento, más allá de la forma definida, hacia la transformación y el cambio.

Los proyectos y lo que se pueda mostrar sobre ellos tienen el poder de debatir acerca de la disciplina y de sus avances. Los proyectos que pueden desarrollar un ensayo, tanto gráfico como escrito, sobre ellos son los proyectos que debaten la disciplina, los que no, quedan como meros proyectos pasivos que representan un momento pero no pueden trascender desde el debate disciplinar, desde las pequeñas discusiones que pueden para generar pequeñas innovaciones, ya que se interpreta que las innovaciones están dadas por los pequeños debates sobre diversos temas que se presentan en los proyectos o espacios.

Las historias narrativas se relacionan con lo performático. En el libro “La estética de lo performativo”, se menciona que lo performativo según John L. Austin es lo que pone en marcha una dinámica que conduce a la desestabilización de la idea misma de esquema conceptual dicotómico, es decir, las parejas conceptuales dicotómicas pierden su polaridad y la nitidez de sus límites al ser puestas en movimiento y al empezar a oscilar. Mencionan que la performance no tiene éxito o fracaso, sino que debe observarse la transformación o la experimentación de la experiencia. Los actos performativos no expresan una identidad preconcebida, sino que más bien generan identidad, y ese es su significado más importante. (...)La realización de los actos performativos como una realización escénica ritualizada y pública. Se debe entender la diferencia etimológica entre performativo y performático a través de los diferentes pensadores del arte.

El entrecruzamiento con otras disciplinas para crear o entender el espacio es sumamente interesante ya que el espacio se entiende como multivectorial, es decir hay 3 vectores que están ya desarrollados y establecidos, pero hoy en día pueden involucrarse otros vectores que pasan a ser intangibles pero atraviesan la condición del espacio.

Las otras disciplinas tienen que ver con lo audiovisual, donde tanto lo visual como lo auditivo involucran o imponen sus categorías operativas, sus condiciones y restricciones para poder interpelar al espacio y su representación.

Por ejemplo, cuando en arte se habla de lo performático, esa cuestión es momentánea y está atravesada por todos los sentidos de la persona. La persona, desde su percepción, entendida como acontecimiento ritualizado, como vector, como una nueva capa de información que modifica el espacio.

El desafío para crear una nueva manera de representar la arquitectura y el espacio deja de lado las cuestiones estáticas para empezar a entender que las representaciones deben ser performáticas, lograr mostrar todos los vectores que atraviesan la escena arquitectónica. Pasar de leer el espacio desde una condición estática a una condición dinámica atravesada por los multivectores es interesante para poder interpelar las maneras en las que representamos arquitectura hoy en día.

Campo de Acción

Proyectar implica *generar nuevas relaciones entre las mismas cosas, anudamientos que generan otros pliegues o saberes para poner en crisis lo heredado.* (Stulwark, 2000) La actualización es importante ya que consiste en poner en relación un determinado saber con un problema nuevo y ver si ese saber es potente frente a ese problema o si ya no es eficaz, generando así nuevos problemas.

La creación e invención está dada a partir de la capacidad de identificar y producir problemas nuevos. Los saberes se actualizan. La materia prima es la misma pero lo que se altera son las relaciones, para lo cual es necesario tener un pensamiento crítico ya que este pensamiento es problematizador.

La ficción es entendida como *“una cosa, suceso, hecho fingido o inventado, que es producto de la imaginación, es decir, genera una simulación de la realidad.”* (RAE) La realidad es variable, múltiple, cambiante, y la realidad simulada debe serlo más aún. Para que esta realidad pueda ser representada estas variaciones, multiplicidades, cambios, entre otros, deben estar con mayor énfasis.

La ficción permite que se genere una narrativa, y esto está englobado bajo la condición del tiempo. Las historias narrativas se relacionan con lo performático.

En el libro *“La estética de lo performativo”* (Fischer-Litche, 2011), se menciona que lo performativo, según el filósofo John L. Austin, es lo que pone en marcha una dinámica que conduce a la desestabilización de la idea misma de esquema conceptual dicotómico, es decir, las parejas conceptuales dicotómicas pierden su polaridad y la nitidez de sus límites al ser puestas en movimiento y al empezar a oscilar. Mencionan que la performance no tiene éxito o fracaso, sino que debe observarse la transformación o la experimentación de la experiencia. Los actos performativos no expresan una identidad preconcebida, sino que más bien generan identidad, y ese es su significado más importante. (...) La realización de los actos performativos como una realización escénica ritualizada y pública. Se debe entender la diferencia etimológica entre performativo y performático a través de los diferentes pensadores del arte. *“Lo performático está relacionado a la ejecución o puesta en acto de una pieza artística en general, y lo performativo, vinculado a la instauración de significado o formas de percibir el mundo.”* (Salomón, 2014)

Entonces, ¿por qué relacionar el proyecto de arquitectura con lo performático? Justamente, porque la performance no tiene éxito o fracaso y, lo que se observa es la experiencia. Cuando hablamos de experiencia entendemos que hay múltiples factores que la crean o la atraviesan. La arquitectura desde el punto de vista material puede ser representada de una manera más estática porque la materia generalmente no se mueve, a no ser que sea una experiencia biomaterial en el proceso de generación del proyecto. Pero la experiencia que está dentro de esa materia es lo que es dinámico y cambiante. Hay que hacer una aclaración importante diferenciando lo que es la percepción de la condición performática del espacio. La percepción es, según la Real Academia Española, la sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales; y la condición performática es entendida por John L. Austin como una realización escénica ritualizada.

“En la producción artística, los signos no constituyen una representación en sí, sino que se entrelazan para crear la realidad; En la obra artística, sea una pintura, una fotografía, una escultura o un gesto performático, los signos se instauran de manera sincrónica conforme ésta se va presentando, la obra instaura sus propios signos y se codifican y decodifican conforme se construye la obra y conforme se observa.” (Cid Cruz-Ortega Salgado, 2013)

Representación desde lo performático

Los proyectos pueden ser entendidos como historias narrativas estando esto relacionado con la condición performática del espacio. La representación de estos proyectos debe ser estudiada a partir de todas las condiciones que atraviesan los espacios, entendiéndose como vectores que generan un espacio performático, es decir, un espacio activo, modificable, desde el proyecto.

En el artículo *“Presentación, representación y performance en el audiovisual digital en vivo”* (Cid Cruz-Ortega Salgado, 2013), los autores hacen alusión a Jacques Derridá, quien cree que para la filosofía nunca se puede salir de la representación, porque una vez que se piensa, se recurre a imágenes y signos del pasado.

También hacen mención de que *“Derridá critica al ensayista y director teatral Antonin Artaud (Marsella, 1896-1948), quién tenía como propuesta el denominado “teatro de la crueldad”, como una forma de abolir la representación en el teatro. Su postura establece que el teatro de la crueldad no es una representación, sino que es la vida misma, en lo que ésta tiene de irrepresentable. Para Artaud, la vida es el origen no representable de la representación. No se trata pues de la mimesis y del ámbito representacional pues, citando a Artaud, “el arte no es la imitación de la vida, sino que la vida es la imitación de un principio trascendente con el que el arte nos vuelve a poner en comunicación” (Derridá, 1989: 321).”* (Cid Cruz-Ortega Salgado, 2013)

Hacen alusión a que *“dado que la generación de conocimiento requiere de sujetos activos, es decir actantes, que interactúan y se interrelacionan, se enfatiza en que nadie actúa por sí solo, por lo que se vuelve necesario el trabajo cooperativo y la generación de redes de intercambio e interacción; Como existe una infinita variedad de actores-red y por la infinidad de relaciones que se suscitan para la generación de conocimiento, se desencadena la ontología del actante-rizoma. Es decir, actantes humanos y no humanos que se interrelacionan de diversas maneras pero dicha relación no obedece a una estructura lineal y jerárquica, sino que los elementos pueden interactuar a diversos niveles.”* (Cid Cruz-Ortega Salgado, 2013)

Entonces, el concepto de la representación es bastante ambiguo. Se puede pensar que todo nos remite a la visualización de algo ya conocido, en línea con lo que plantea Derridá en relación al pensamiento filosófico. Hay una estrecha relación entre lo “nuevo” y el signo del pasado.

Postproducción_ otras artes

Nicolás Bourriaud, crítico de arte, en su libro *Postproducción* (Bourriaud, 2017), desarrolla el concepto entendiendo que se puede desarrollar la postproducción en las cosas cotidianas que escuchamos, que vemos, que consumimos. En la era contemporánea, los humanos vivimos bajo una inmersión constante e involuntaria en el mundo de la información. Es un mundo de caos, contradicciones, excesos e indeterminaciones. En dicho contexto, para proyectar, representar, generar, crear, entre otros verbos, hay que saber cómo usar la información que ya tenemos disponible. Por ejemplo, en la música se utiliza la técnica del sampleo. En el arte glitch se toman imágenes ya conocidas y son sometidas al “error” para crear una pieza nueva.

No son mejores ni peores sino son diferentes adaptadas a una nueva época con nuevas herramientas. No solamente generan algo diferente, sino que empiezan a verse cuestiones que antes no se imaginaban y empieza a haber un diálogo, una conversación. Una nueva forma de ver las cosas que antes o estando estas cuestiones aisladas no se podía ver.

En arquitectura también se ha dado este concepto, de diferentes maneras. Por ejemplo, Palladio con la recombinação de elementos del clasicismo, resignificándolos en su nueva época. Loos con el despojo del ornamento. Soriano con la combinación de tipos arquitectónicos generando un nuevo edificio.

Generación y representación

En este marco, los procesos generativos y representativos están íntimamente ligados. La condición del tiempo es clave para entender cómo ambos dentro del procedimiento proyectual van variando, transformándose y, también, cumpliendo diferentes roles. El acto representacional no es un resultado, sino es parte del acto generativo.

El acto proyectual se puede entender en diferentes instancias. La primera instancia es la generativa; la segunda instancia es la performática; la tercera es la apropiación. La primera instancia, generativa, es el procedimiento por el cual se llega a generar materia tangible que luego se transformará en los elementos que conforman el edificio. En esta instancia se ahonda sobre temas de la disciplina, por ejemplo, el contexto, la materia, la geometría (FIGURA 1). Estos son la interfaz entre la ausencia y la presencia de materia. Pero luego, esa materia debe tener una segunda instancia de pensamiento, que es la instancia performática. Es decir, se debe pensar cómo es la experiencia que proponen esos elementos en el espacio. Por último, la apropiación por parte de los sujetos que vivencian la experiencia, pero también los modifican.

Figura 1: Ejemplo de instancia generativa de proyecto geométrica-contextual

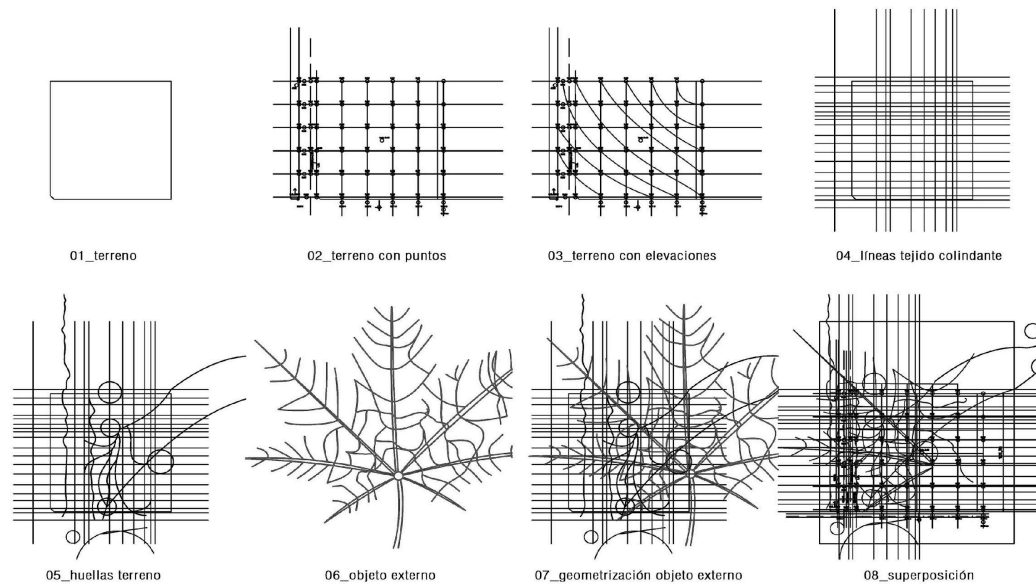


figura 02_generación

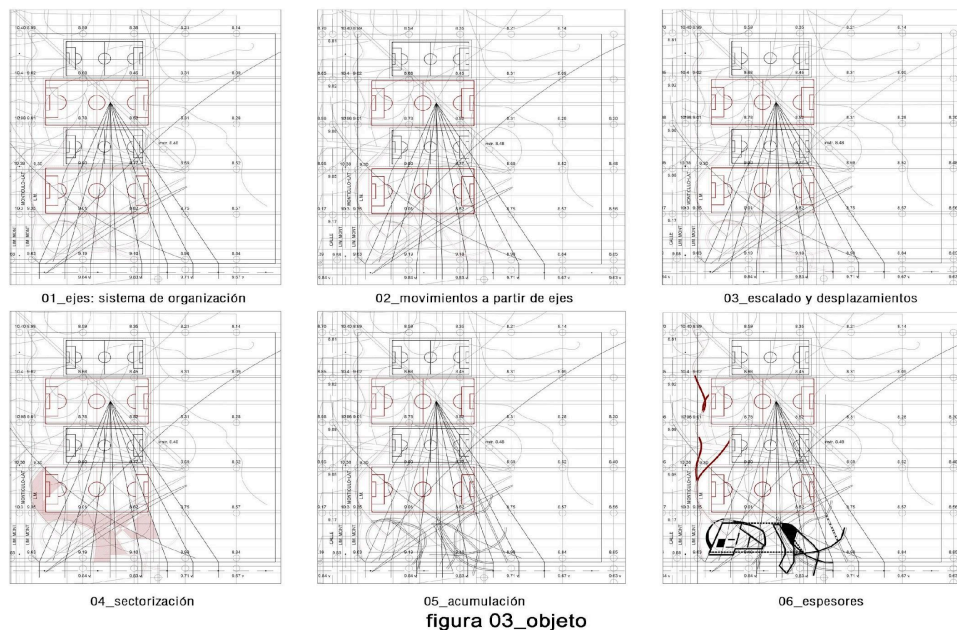
Elaboración propia-2021

Este artículo ahondará sobre la segunda instancia, la performática (FIGURA 2). En este momento del acto proyectual, entendemos que hay una delimitación de un espacio y que su interior no debería ser entendido como un vacío, sino como un campo de fuerzas. Si es interpretado como un vacío, no se explorará ni se ahondará como es ese espacio no tangible. Sin embargo, si lo pensamos como un campo de fuerzas que puede ser explorado por materia intangible podemos empezar a informarlo y transformarlo.

Entonces, se relaciona esta instancia del proyecto de arquitectura con el acto performático para exponer el proyecto bajo otro punto de vista que pueda generar emergencias, bifurcaciones que permitan repensar los proyectos. *“El performance ha sido entendido tradicionalmente como un arte de la acción, principalmente la acción corporal humana, convirtiendo al cuerpo y mente del artista en significado y significante, sin embargo, el principal factor no es ese, pues, siguiendo con Villalobos, la importancia radica en “la habilidad del mismo artista para trabajar, modelar y modular los elementos conceptuales, formales y contextuales que tiene a su disposición, en tiempo presente, involucrando la percepción del receptor” (Villalobos, 2011: 30). Por ello, y a razón de la finalidad del presente estudio, estableceremos que el fenómeno audiovisual digital de*

manipulación sonora y óptica en tiempo presente, se define como performance.” (Cid Cruz-Ortega Salgado, 2013)

Figura 2: Ejemplo de instancia performática de proyecto geométrica-contextual



Elaboración propia-2021

La cita de Cid Cruz y Ortega Salgado es muy importante en relación con la diferencia entre percepción y acto performático. Más allá de que mencionan que se involucra la percepción del receptor, lo importante o lo generativo de este proceso es entender que el que proyecta puede modelar y modular los *elementos conceptuales, formales y contextuales*.

A partir de los diferentes autores, entendemos que la performance propone ciertas categorías, a modo de guion, a las cuales atiende o proyecta. Estas son las siguientes: actantes rizomáticos; interacciones; decisiones; personas; relación objeto espacio; sonoridad; resultados esperables.

Los actantes rizomáticos están relacionados con el concepto rizoma de Deleuze, donde se entiende que no hay una condición jerárquica, sino que todos los actantes se entienden de manera horizontal. Las interacciones son acciones, actividades, consignas implícitas. Las decisiones son relatos, historias, microhistorias, cuestiones aisladas, participación, contemplación. Las personas son activas o pasivas, activación de los sentidos, acciones que puedan realizar. Las relaciones entre objetos y espacios evalúan si el objeto es simple, complejo, móvil, táctil, sonoro, con proyecciones, puntual, expansivo.

La sonoridad la produce el mismo ambiente, genera la performance o solo acompaña, sale de los objetos, no tiene que ver con el objeto, es música o sonidos, perturba o acompaña. Los resultados esperables dependerán de cada combinación que se haga, no hay un resultado definitivo, no existe, sino son diferentes estados de una misma cosa.

Espacio en movimiento_vectores

Los ejes de representación estáticos son el eje x-y-z. Es decir que un espacio tiene largo ancho y profundidad. Pero cuando involucramos la palabra movimiento hablamos de nuevos ejes que pueden interpretarse como vectores. Es decir, el espacio empieza a ser atravesado por nuevos vectores que interceptan fuerzas/ comportamientos dentro de esos ejes estáticos que mencionamos. Los factores que pueden generar estos vectores pueden ser la luz, los sonidos, elementos móviles, entre otros.

La apropiación de la palabra vector se da porque según su definición en la Real Academia Española, se interpretan como agentes que transportan algo de un lugar a otro; también, como toda acción proyectiva que tiene cualidad e intensidad variables; toda magnitud en la que, además de la cuantía, hay que considerar el punto de aplicación, la dirección y el sentido. Estos vectores son cambiantes en el tiempo.

La definición de espacio es muy amplia. *“Es el medio físico en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos, y que suele caracterizarse como homogéneo, continuo, tridimensional e ilimitado.”* Algunas definiciones que pueden encontrarse que son, a su vez, controversiales, ya que por ejemplo un espacio no tiene por qué ser homogéneo y continuo.

El arquitecto Doberti en su libro *Espacialidades* (Doberti, 2008) sostiene que *“las conformaciones son las estructuras de formas- espacios y objetos- que realizan las nociones de alcoba, fábrica, oficina, aula, comedor, etc. Estas conformaciones, compuestas por ámbitos, artefactos, utensilios, indumentarias, establecen entre otras cosas, el grado de privacidad o publicidad del comportamiento, la ubicación y la relación jerárquica de los participantes y los grados de rigidez disciplinaria que se asigna a cada comportamiento en una determinada cultura.”* (Doberti, 2008)

Entonces, los ejes pueden transformarse en multiplicidades de carácter infinito para poder proyectar la segunda instancia del acto proyectual.

Espacio negativo como campo de fuerzas

Un campo de fuerzas permite trabajar con el negativo de una figura, entender esto como un lleno y no como un vacío permite que estos vectores puedan desarrollarse de manera virtual en una primera instancia y luego se materializan. Por ejemplo, el proyecto de la Biblioteca Tianjin Binhai de MVRDV se puede interpretar como un campo de fuerzas donde la masa o la materia se mueven en consecuencia de un cuerpo que se impone en ese espacio. Si el

prisma no se hubiese interpretado como un campo de fuerzas, el objeto que se introduce no afectaría de esa manera, sino que estuviese impoluto sin generar alteraciones y sería un problema más de composición que de dinamismo, teniendo esto que ver con las formas de proyectar contemporáneas.

Sonido, luz y espacio

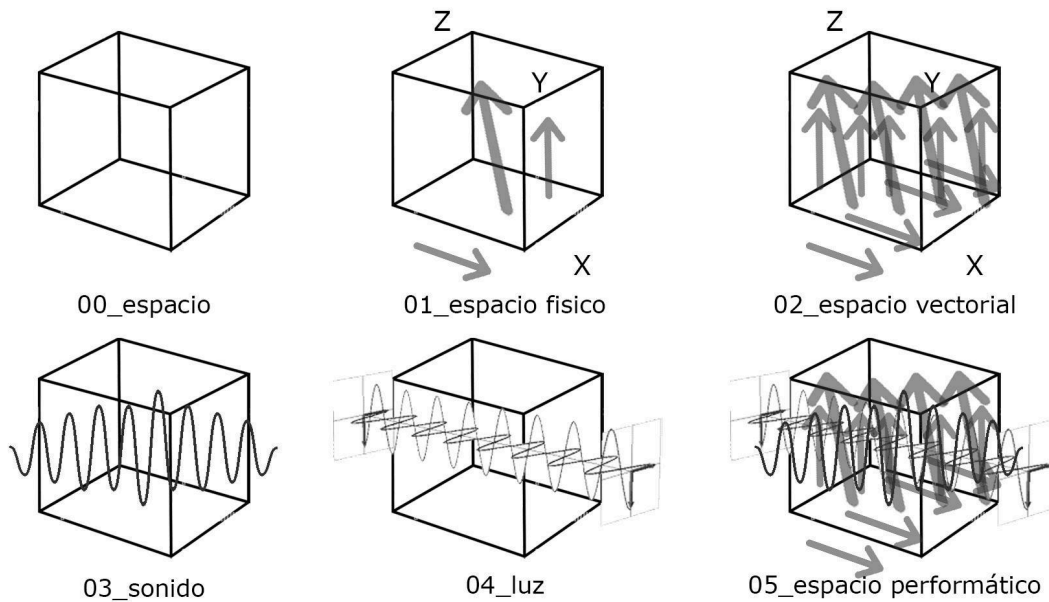
El sonido, la luz y el espacio son parte de las categorías interpretadas de la performance, entendiéndolas sus propiedades pueden manipularse para moldear el espacio, los elementos y así incorporar la condición performática en los procesos de proyectos como una capa más de información. Es el momento en el que lo tangible absorbe lo intangible para producir efectos a partir de ellos. No es una cuestión sensorial, sino que es proyectiva, es la afectación que se realiza en los elementos para que puedan tener diferentes comportamientos y que admitan esta condición que es cambiante por el tiempo en el que transcurren.

Las propiedades del sonido son duración, frecuencia, intensidad, timbre. Las propiedades de la luz son la longitud, la intensidad, la refracción y la reflexión. Ambas se propagan en forma de ondas.

“El espacio es el lugar donde se encuentran los objetos y en el que los eventos que ocurren tienen una posición y dirección relativas. El espacio físico es habitualmente concebido con tres dimensiones lineales, aunque los físicos lo consideran con el tiempo, como una cuarta dimensión.” (Universidad Internacional de Valencia)

Pero esta investigación busca entender ese espacio como un campo de fuerzas, por eso es más acorde la definición de espacio vectorial, creada a partir de un conjunto no vacío, una operación interna y una operación externa. Esta definición es algebraica. Desde el acto proyectual podemos entender que eso que la arquitectura entiende como vacío no es vacío, sino que es un conjunto de fuerzas que conforman un campo, que hay una operación interna que puede darse por la luz, el sonido y una operación externa que debe moldear los elementos físicos para que se produzcan los efectos deseados en el espacio. La luz y el sonido se entienden como intangibles y los elementos físicos son tangibles (FIGURA 3).

Figura 3: Del espacio al espacio performático



Elaboración propia-2022

Lógica del habitar ese espacio como campo de fuerzas

Doberti explica la Lógica del habitar (Doberti, 2008) de la siguiente manera: *“Todo lo que el hombre diga será estructuración de lo real, será necesariamente interpretación de sí mismo y de lo otro. La correspondencia convencional, es decir socialmente establecida, entre conformaciones y comportamientos define el código o sistema del habitar. El carácter convencional de la correspondencia entre conformaciones y comportamientos.”*

Es interesante la relación entre conformaciones y comportamientos, donde las conformaciones tienen que ver con las dos primeras instancias proyectuales, la generación y la performática, y los comportamientos tienen más que ver con la última etapa que es la apropiación.

Pero Doberti (Doberti, 2008) menciona que los comportamientos están indicados, posibilitados y delimitados por las conformaciones que les corresponden, es decir, la arquitectura, lo tangible, los elementos posibilitan la experiencia.

Las historias narrativas del habitar son interesantes cuando se cuentan desde la experiencia. En el caso de Flores y Prats en su libro *Pensado a mano* (Flores y Prats, 2014) en su obra el Museo de los Molinos plantean el concepto de luz líquida y lo utilizan como estrategia para excavar y sustraer materia para lograr ese uso de la luz. *“El proyecto mantiene ese misterio: nos parece entrar en una cueva bajo tierra, un espacio que ha sido iluminado por primera vez. El museo de los molinos propone un concepto de erosión, de excavar la piedra. El traspaso a través de esa masa de marés nos hacía pensar que la luz se teñiría al atravesarla, y daría al interior una nube de luz coloreada, impregnada por el carácter material de esa construcción. Por eso, el proyecto busca que la luz se tome su tiempo en atravesar el enorme grueso entre el interior y exterior. En este proyecto comenzamos a entender y experimentar con la luz natural como agua, con la idea de luz líquida. Experimentamos con su capacidad de concentrar la intensidad, atravesando densos muros de piedra, abriéndose paso hasta el interior, bajando metros y metros, incansable, como en las antiguas cámaras funerarias egipcias. Efecto bruma y se reavivan las sombras. Los espacios quedan como diluidos, a la vez que se acentúa el efecto de ambiente, la aparición de una atmósfera. Al final, el proyecto se convierte en una única cosa en que cualidad espacial, luz y programa no pueden separarse, no pudiéndose distinguir quién ha generado a quien.”* (Flores y Prats, 2014)

Conclusiones

Representar significa hacer presente algo con palabras o figuras que la imaginación retiene; informar, declarar o referir; ser imagen o símbolo de algo, o imitarlo perfectamente. Presentar significa hacer manifestación de algo, ponerlo en la presencia de alguien; tener ciertas características o apariencias. El prefijo *re* significa repetición; intensificación; oposición o resistencia

La representación está estrechamente ligada a la generación. Por eso no se puede representar algo que no se está pensando desde el momento cero del proyecto. Es decir, las representaciones son representativas y generativas al mismo tiempo en un proceso infinito.

La instancia de proyecto de carácter performática implica mecanismos dinámicos, entender las propiedades de lo intangible, modelar y transformar los elementos tangibles, y los comportamientos de los actantes. Todos estos entendiendo la condición de tiempo y de condición procesual ante la condición de resultado final.

Bibliografía

Cid Cruz, JC; Ortega Salgado, C. (2013). Presentación, representación y performance en el audiovisual digital en vivo. *Estudios sobre arte actual*. Núm. 1.

Deleuze, R.; Guattari, E. (1976). *Rizoma*. España: Pre textos.

Doberti, R. (2008). *Espacialidades*. Argentina: Ediciones Infinito.

Fischer-Litche, E. (2011). *Estética de lo performativo*. España: Abada Editores.

Flores, R.; Prats, E. (2014). *Pensado a mano*. México: Arquine.

Salomón, S. (2014). La traducción como performance: lenguajes, creatividad y construcción. *RECIAL*. Vol. 5 (Núm. 5-6)

Stulwark, P. (2000). *Componerse con el mundo*. Argentina: Nobuko.