



Archfarm

Fascículos aperiódicos de arquitectura

NÚMERO 3 † FEBRERO 2005

www.archfarm.org

ESPACIO, PALABRA

Y PERCEPCIÓN SENSORIAL

SANTIAGO ORTIZ

Un infante de la manna creció 4...



Luego de unos cuantos años de experiencia creando espacios digitales visuales, narrativos y sonoros, he venido, poco a poco, buscando formas de integrar nuevas estrategias y métodos de producción, y otros contextos de exposición. Concretamente, he querido comunicar el plasma digital con el espacio real.

Utilizo la palabra plasma porque lo digital no configura por sí mismo ningún espacio sino, más bien, la posibilidad de re-crear una infinidad

de espacios, que se sustentan a su vez en sendas metáforas.

En mi trabajo reciente he intentado inundar espacios arquitectónicos con redes y palabras, y he buscado crear espacios de información físicos y transitables. Los materiales han sido espacio, palabra, red e interacción.

Mi intención es entonces encontrar espacios digitales que se comuniquen con espacios reales. O, mejor dicho, crear espacios que sean a la vez reales y digitales. En este texto no intentaré dar respuestas al respecto sino todo lo contrario, dejar abiertas inquietudes. Así, por ejemplo, no intentaré definir espacio digital y ¡muchísi-

Portada
cortesía de
Dani Ribo
(www.
daniribo.com)

Página web
del autor:
moebio.com

mo menos! espacio real. Me basta con saber que todos tenemos percepciones e intuiciones al respecto, además de conocimientos y referencias, con lo que es posible utilizar estas expresiones sin caer en un caldo de incertidumbre, relativismo o confusión.

Y finalmente, para establecer, contar y compartir estas inquietudes, no hablaré directamente de mis trabajos —mis intentos— sino que contaré pequeñas experiencias reales y simples. Narraciones casi cotidianas en donde de alguna forma se establece una relación, que yo hallo interesante, entre espacio, palabra y percepción sensorial.

UNA SALA DE EXPOSICIONES

B es el nombre de la exposición y L el nombre del comisario. B, una exposición grande y que contaba con la participación de artistas de muchos países, es de hecho la primera en la que participé y L, unos días antes de que empezaran a llegar las primeras obras me enseñó con detalle los espacios, cuando

estaban aún vírgenes y blancos. L, enfrente de cada zona que sería posteriormente ocupada, me contaba con lujo de detalles cómo la pieza ocuparía el espacio, cómo ella se relacionaba con las otras, cómo se iluminaría y qué pensamientos y reflexiones le generaba. La exposición contaría con unas 70 obras, con lo cual este particular paseo duró bastante. Mi obra, para ese instante, no existía, yo no había comenzado a desarrollarla, con lo cual incluso ella también me era desconocida y pertenecía, como las otras, y ante mí, al reino de la palabra, de lo que se decía iba a ser.

Pasado ya bastante tiempo después de la exposición, y aún cuando la consideré muy buena, puedo decir que mi verdadera visita a la exposición, cuando disfruté enormemente cada obra, fue ese día.

INTRO GAMES

Felipe me contó que un día de septiembre encendió la televisión para jugar en la playstation un nuevo juego que le habían prestado. Al

rato de estar jugando se extrañó mucho de que el juego tuviera tan poco que ver con su video introductorio, que acababa de ver y en el que un par de aviones colisionaban con las torres gemelas de Nueva York.

CAPOEIRA EN ÁFRICA

En una antigua nave de astilleros, al frente del mar de la bahía de Mindelo, en Cabo Verde, yo practicaba capoeira junto a otras 50 personas. El capoeira es a la vez un arte marcial y una danza y procede de Brasil, pero en este pequeño país de África se había convertido en algo muy popular desde que llegó, tres años atrás, un maestro. Unas seis personas tocaban instrumentos de percusión y berimbau, un instrumento de cuerda, y el resto estábamos jugando, es decir, simulando combate en parejas.

En un instante la luz se fue y quedó todo en penumbras. Como yo venía asistiendo a las prácticas desde hacía pocos días y desconocía la mayoría de las reglas del jue-

go, pensé que simplemente la luz se había ido y que las prácticas pararían. Pero al rato percibí, más por lo que el sonido me permitía vislumbrar que por lo que podía ver, que no sólo la música había continuado —y de hecho parecía que se había fortalecido— sino que sólo yo y mi compañero habíamos parado de danzar. Este último simplemente porque se había dado cuenta que yo estaba estático, y juzgó, acertadamente, que si me enviaba una patada yo no la hubiera esquivado.

FRAUDE ESTRELLADO

El día que visité el planetario de Bogotá por segunda vez en mi vida me sentí terriblemente defraudado. La primera vez yo tenía unos seis años y me había parecido que el tamaño de la cúpula era tal que al proyectar sobre ella las estrellas, se podía comparar en escala a la del cielo.

POR LEER

Recién bajados del tren caminamos por la ciudad de Granada y descubrimos que para nuestra fortuna la

ruta que llevaba al hotel estaba señalizada. Nos venía muy bien esta guía ya que estábamos muy cargados y compartíamos la carencia de habilidades para la ubicación. Nos resultó entonces sorpresivo que habiendo seguido con atención estas señales hubiéramos dado un giro completo a una gran manzana, nos encontraríamos en la misma esquina que unos cuantos minutos atrás, pero mirando en un ángulo distinto y ante otra señal, del mismo hotel y que apuntaba hacia otra dirección.

Como ya sabíamos que la primera que habíamos tenido en cuenta nos llevaba a una vuelta sin sentido optamos por acatar la segunda señal y efectivamente llegamos al destino, no sin sentir mucha curiosidad y un poco de indignación por que existieran señales que pudieran atrapar a las personas en peligrosos bucles. En el hotel nos aclararon la cuestión: las señales eran para coches, no para peatones, y la vuelta de 270 grados (lo que en Colombia llamamos oreja) era ne-

cesaria debido a la prohibición de dar un giro hacia la izquierda.

BRAZO LARGO

Mi padre me contó el siguiente mito amazónico: Brazo Largo es un dios enemigo de los hombres que vive en los árboles. Su brazo es efectivamente muy largo y, según quien lo cuente, se enrolla en espiral o se repliega en zig-zag como la regla de un carpintero.

Un día alguien se atrevió a lanzarle un dardo con una cerbatana y sólo pudo herirlo. Así que el intrépido salió despavorido, huyendo del monstruo, y en dirección al poblado. Cuando llegó sembró el pánico porque todos temían a Brazo Largo, ya que éste puede confundir a las personas, hacerlas perder en la selva y hacer que caminen eternamente regresando siempre al mismo punto. En el pueblo todo el mundo salió a correr y cada quien en una dirección distinta. El brujo del pueblo, familiarizado con el mundo de los dioses, conocía a Brazo Largo y sabía cuál era la úni-

ca forma de escapar de él. Convocó a todos los habitantes, los puso en una fila organizada prolijamente en línea recta y de esta forma Brazo Largo ni siquiera pudo verlos.

GRITABAN NUESTROS NOMBRES DESDE MUY LEJOS

En la selva de Matavén, en la orinoquía colombiana, acampábamos en el meandro de un río con algunos indígenas sikuani que conocían la región. Nos invitaron a dar un paseo por una trocha que se adentraba en la selva. Luego de una hora nos perdimos, es decir, perdimos el rastro de los Sikuani. Al rato oímos sus voces: gritaban nuestros nombres desde muy lejos. Estuvimos así varios minutos, gritando nosotros también, sin tener la menor idea de dónde provenían los llamados, hasta que aparecieron ellos, por distintos lados, riéndose. Nos habían tendido una broma y nunca habíamos estado a más de unos cuantos metros del campamento.

PENETRABLE

En el Museo de Arte Moderno de Bogotá se exponía un *penetrable* de Jesús Soto: un gran espacio rectangular en donde penden del techo miles de hilos de nylon grueso, que dan la sensación de ser espaguetis gigantes o una lluvia sólida y continua. Es una obra que desde su nombre invita a ser penetrada. Un grupo de niños jugaba a lo siguiente: desde un rincón de la sala corrían a su máxima velocidad, se internaban en el penetrable y salían por el lado opuesto, en donde se detenían en seco y se daban vuelta para poder ver así la estela de hilos balanceándose y que hacía evidente por pocos segundos su trayecto.

POR ERROR

Por error fui invitado a participar en una sesión de músicos y artistas visuales que generaban música e imagen improvisando los unos sobre los otros. Digo por error, porque aunque he trabajado creando espacios sonoros, éstos son autónomos y nunca había jugado a crear

con ellos en tiempo real y ante una audiencia. La oportunidad era buena y el espacio increíble: la bóveda del antiguo convento de San Diego, en México DF, donde se encuentra el laboratorio Arte Alameda. Debido a la acústica del lugar bastaron tres frecuencias puras y jugar únicamente con sus intensidades. Estos sonidos sintéticos y pobres, que normalmente agotan el oído —si no es que acaban por dañar los tímpanos—, creaban en este espacio una sensación envolvente y parecía que la música provenía de cientos de violinistas dando vueltas al rededor nuestro.

SÍ ERA UNA PIPA

El cerebro de Edgardo es una pieza mía que simula a un contador de cuentos. Una aplicación informática genera una red gramatical de donde surgen cuentos aleatorios que al poco rato se vuelven algo repetitivos. Al mismo tiempo, en un video se ve a Edgardo, que es un contador de cuentos real, sentado en un sofá, fumando una pipa,

