

El Architheater cambió los roles de los arquitectos a los de artistas e intérpretes, permitiéndoles revivir su propio trabajo en el bosque y en la granja, recontextualizarlo y reevaluarlo desde una perspectiva diferente. La Exposición y Architheater (*Ver Figuras 18, 19, 20 y 21*) funcionó como un escenario para mostrar y traducir la gran cantidad de experiencias y encuentros, individuales y colectivos, desde Noruega hasta la India, desde la teoría hasta diversas experiencias y perspectivas artesanales, todo para entrelazarse en un nueva narrativa espacial. Finalmente, la arquitectura se convierte en un dispositivo para contar historias, y el arquitecto en un narrador.

Architheater tiende un puente entre la arquitectura y el arte escénico y señala su preocupación central compartida, en palabras de RoseLee Goldberg (Aubin, 2019):

“Con su énfasis en la permanencia y la estabilidad, la arquitectura al principio se resiste a una combinación fácil con la actuación en vivo, generalmente considerada efímera y esquiva. Pero la arquitectura y el performance comparten una preocupación central: la interacción de los cuerpos y el espacio.”



Figuras 18 y 19. Exposición Repensar Espacios, Skiboli, Gløshaugen NTNU, diciembre de 2022.

Tanto la exposición como el Architheater apuntan a una mayor comprensión de la arquitectura, destacando que el movimiento de los cuerpos en el espacio es tan importante como el espacio mismo (Tschumi, 2008). Experiencias de diseño colectivas e individuales recopiladas, recompuestas, reordenadas y articuladas en un nuevo sistema de significado. Exposición como resultado de diseño, pero también como herramienta para repensar, revivir y una oportunidad para abordar las preguntas fundamentales sobre lo que se necesita para hacer espacio.

La orientación dada a los estudiantes fue trabajar con una estrategia de traducción como medio de adaptación al nuevo contexto. Traducir el material, traducir la escala, traducir relaciones. Se les invitó a pensar de forma abierta y bastante teatral: a poner en escena sus experiencias de diseño, a dejar que el escenario evolucione en el tiempo, permitiendo diversas interacciones con los visitantes que pueden convertirse en participantes y agregar algo a la narrativa espacial, o a reorganizar sus partes, mientras impactan en el todo. Así, se convirtió en un campo compartido de interacción, un instrumento de comunicación no verbal entre arquitectos y visitantes, instrumentos para la investigación, siguiendo la mejor tradición del Fun Palace de Price y Littlewood, “una universidad de las calles” y un “laboratorio de diversión”, cuestionando qué es la arquitectura, quién es arquitecto y quién es un observador, *¿dónde está la línea, si la hay?*

Diseñada como un marco flexible al que se pueden conectar espacios programables, la estructura tiene como objetivo final la posibilidad de cambio a instancias de sus usuarios. Price utilizó la arquitectura tanto para abordar el futuro como arte social supremo. La visión personal de Price de la ciudad era inventiva y lúdica, y expresaba su sentido de las obligaciones morales de la arquitectura hacia sus usuarios (Raonic, 2017).

“En una de las secuencias iniciales de Einstein en la playa tenemos a Lucinda Childs caminando en diagonal por el escenario y lo hace una y otra vez, y otra vez, hasta tal punto que en un momento su movimiento se vuelve sólido, literalmente se vuelve sólido, una pared, y para mí fue una experiencia extraordinariamente directa. En otras palabras, conocía bastante algunas de las afirmaciones de Oskar Schlemmer, quien dice que la danza es como tallar mantequilla con un cuchillo, tallar espacio” (Tschumi, 2015).

Architheater enmarca dos áreas temáticas generales que considera que forman un puente entre el arte escénico y el enfoque particular de los estudiantes hacia la arquitectura. El primero se refiere a modos de práctica transdisciplinaria y el segundo aborda cuestiones relacionadas con el movimiento y la temporalidad. La exposición se convierte en un escenario para repensar la arquitectura, mientras que el cuerpo del arquitecto se aborda como una herramienta de diseño que nos permite vivir el diseño. El cuerpo, una herramienta de diseño, y el sitio-escenario son iguales en un acto multisensorial de diseño y, como tal, fielmente representados en el evento del Architheater y en la exposición Repensar Espacios (*Ver Figuras 18, 19, 20 y 21*). El diseño se vive, no sólo se analiza y conceptualiza racionalmente.



Figura 20. Architheater. Estudiantes actuando en el escenario de la exposición Rethinking Space, Skiboli, Gløshaugen NTNU, diciembre de 2022.

Reflexiones

“A menudo pasamos por alto el hecho de que las personas son naturalmente muy buenas diseñando. No debemos subestimar nuestras habilidades como diseñadores: muchos de los logros más valorados de la humanidad son obras de diseño, incluido el diseño anónimo y vernáculo”, de *Designerly Ways of Knowing* (Cross, 2006).

Hay varios hilos pedagógicos que se utilizaron para ayudar a reforzar y mantener unida toda la riqueza de las experiencias de diseño y de otro tipo en un tejido experimental diverso pero significativamente tejido de nuevos conocimientos y complejidades espaciales. Estos hilos comunes también llegaron a ser las conclusiones más valiosas para todos los participantes en esta búsqueda y deben ser acreditados como herramientas arquitectónicas por derecho propio. Las tareas de diseño arquitectónico ExP, y todas las demás actividades que tuvieron lugar, siempre se llevaron a cabo juntas, en escala real, con materiales, herramientas y técnicas adquiridas del contexto/lugar de intervención inmediato, que implicaba una práctica que era colectiva, experiencial, contextual, encarnada.

Colectiva. Un sentido de co-creación y acto participativo de hacer. Por supuesto, el trabajo en equipo era un requisito previo para todas las tareas, pero el sentido de unión superaba los requisitos. En el espíritu real de *Dugnad*, la tradición noruega de trabajo voluntario comunitario llevado a cabo como comunidad o colectivo que involucra una reunión social (Simon, 2019), los estudiantes tomaron sus propias iniciativas para formar equipos, trayendo incluso a sus familiares y amigos para unirse. Unión que realmente se convirtió en

una herramienta de diseño, que operaba como un bucle interactivo de creatividad: juntos para diseñar, donde a su vez un diseño era una forma de crear unión.

En ese proceso, la arquitectura nació como una verdadera “realidad co-creada”, que sólo puede existir como tal, como un campo de existencia compartido, como lo expresa Parlett (1991):

“Cuando dos personas conversan o interactúan entre sí de alguna manera, surge algo que no es producto de ninguna de ellas exclusivamente. Hay un campo compartido, un hogar comunicativo común, que se construye mutuamente”.

Campo de conocimiento compartido construido mutuamente y representado en la arquitectura que se está creando. La arquitectura, una construcción social de conocimiento informada, no tanto por normas y expectativas profesionales, sino por el intercambio, la negociación, nacida de la intuición, es decir, el conocimiento mutuo definido por Giddens (1986). En este acto colectivo de construir el conocimiento del diseño, un arquitecto en un ser humano está empoderado, tanto como un ser humano dentro de un arquitecto, ambos considerados iguales, ambos relevantes en el proceso de diseño arquitectónico. Después de todo, diseñar es una habilidad humana natural, afirmó Cross en *Designerly Ways of Knowing* (2006), afirmando que el conocimiento del diseño se encuentra en todas las personas: en los diseñadores especialmente, pero también en todos hasta cierto punto.



Figura 21.

Compartiendo las vistas después de la presentación del Architheater en el escenario de la exposición Repensar Espacios.

Experiencial. Las construcciones espaciales realizadas colectivamente a gran escala, se hicieron con cuidado, pacientes y con una inversión de tiempo bastante generosa, más allá del horario habitual de oficina. Un enfoque íntimo pero cotidiano que evocaba *Nesting in* y *Walk the land*, entre otros métodos empleados. Este enfoque experiencial de observar, pensar, intercambiar, tocar, oler, familiarizarse con, vivir y hacer lentamente los espacios,

permitiéndoles evolucionar hacia formas de experiencias en lugar de objetos en el espacio. Alineando así el proceso de creación de espacio con el del arte, tal como lo describe Dewey (1934), como formas de experiencia que son obras de arte y eventos cotidianos, acciones, que son universalmente reconocidas como experiencia.

Sloterdijk articuló que la producción del espacio, es decir, la arquitectura, era responsable de la atmósfera, señalando que la arquitectura es ante todo el diseño de inmersiones, por encima de cualquier otra cosa (2006). Con referencia al enfoque inmersivo y experiencial de la creación de espacios, surge la cuestión del tiempo. La duración habitual de las etapas de diseño se modificó y alargó, según lo consideraron adecuado los arquitectos, convertidos en ocupantes ilegales del bosque. El sitio no fue analizado, sino vivido, inmerso, en la luz del día, en la noche, en una variedad de condiciones climáticas, con acontecimientos cotidianos de todo tipo (Ver Figura 22).

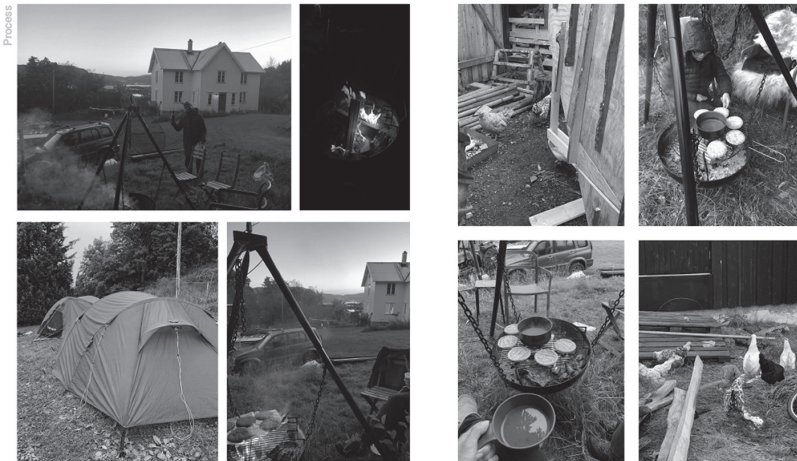


Figura 22. Anidación y caminata documentada con fotografía del terreno en el bosque y granja de Gaulosen.

De esta manera se afrontó el problema habitual de separar el tiempo de su socio filosófico y fenomenológico, el espacio (Till, 2009). Al darle tiempo, dejamos que el tiempo se invierta en el espacio, y los arquitectos median en su unidad, realmente siguiendo un consejo de Till: “...y por eso, para evitar esta separación artificial, es necesario ahora introducir el tiempo en el espacio. Tiempo y espacio. Espacio y tiempo. Ineludiblemente dependientes, y por eso, cuando están divididos, cada uno se necesita, es decir, se desea el uno al otro.” (2009).

Contextual. El enfoque contextual fue especialmente evidente en el uso y tratamiento de los materiales que son de origen local y que por alguna razón tuvieron que ser eliminados del lugar donde se encuentran. Por lo tanto, en el lugar, en el bosque, los estudiantes de arquitectura se convirtieron en leñadores, cortaron y recolectaron el exceso de árboles, ramitas y ramas que tuvieron que ser quitadas para mantener el bosque saludable, y los usaron para diseñar y construir sus cuatro proyectos en el lugar. En otros lugares de entornos urbanos de Noruega y la India, el material local también incluía elementos de construcción recuperados y residuos de construcción y otros (Ver Figura 23).

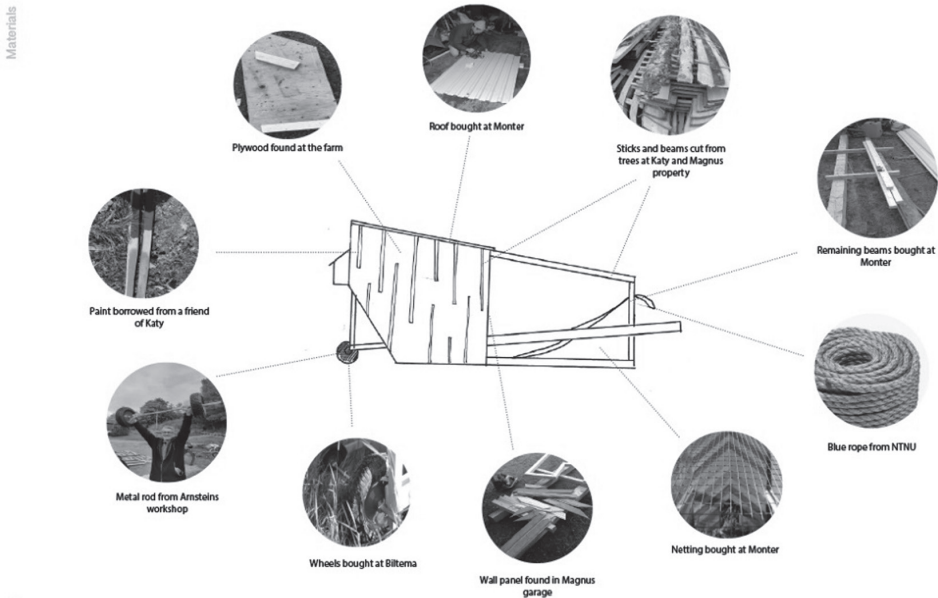


Figura 23a y b. Diagrama circular de los materiales de construcción del Gallinero sobre ruedas. Mapeo de los materiales utilizados: residuos de construcción y reutilización de equipos agrícolas recuperados.

Los cambios de ubicación que tuvieron lugar durante el semestre arrojan otra luz sobre el pensamiento contextual. Comenzando su viaje desde su lugar original, los estudiantes cambiaron su ubicación a Trondheim, luego al bosque y a la granja, de allí a Gujarat, India, y nuevamente de regreso al campus en Noruega. Esto se consideró una ventaja que se puede idear en el proceso de diseño.

Merleau-Ponty dice que uno debe ser capaz de retirarse y ganar distancia para comprometerse plenamente (1963). Su visión fue instrumentalizada como un método de diseño específico que el informe ExP ha introducido: el desplazamiento. Además, a favor del desplazamiento, Foucault dice que en cualquier cultura y en cualquier momento hay sólo una episteme que define las condiciones de posibilidad del conocimiento, ya sea expresado en una teoría o silenciosamente investido en una práctica (Foucault, 1994).



Figura 24.
Instalación de
Moving Borders en
Ahmedabad, proceso
de producción y
montaje.

Por lo tanto, el cambio de ubicación, el desplazamiento como método de diseño, tiene como objetivo enfatizar el contexto, pero también ofrece una forma de obtener nuevos conocimientos posibles, distanciándose y mirando hacia atrás desde una perspectiva cultural muy diferente. Como explica poéticamente Charles Moore en el prólogo de *Elogio de las sombras* (1977) de Tanizaki: “la oscuridad ilumina para nosotros una cultura muy diferente de la nuestra, pero al mismo tiempo nos ayuda a mirar profundamente dentro de nosotros mismos y descubrir cómo habitamos nuestro mundo”. En cierto modo, el desplazamiento nos permitió situar nuestro conocimiento, comprenderlo y medirlo como situado. Término “conocimiento situado”, introducido por Donna Haraway (1991), en contraposición al conocimiento objetivo que puede aplicarse universalmente en todas partes (¿podrá alguna vez?). Mientras que el conocimiento situado habla a favor de situaciones