

Fig. 1. JUEGO. Mirada hacia la cueva del Gato. Elaboración propia.

Tacet. Tacet. Tacet

Julia Moreno Campos / Lucía Leva Fuentes

Archivo y territorio

El juego de los comienzos

¿Cuál fue el punto de partida de este ejercicio?

¿El primer viaje en autobús en el que recorrimos los diferentes ambientes de un territorio ‘marcado’?

¿Fue, tal vez, la evocación de un lugar por la palabra en la presentación del curso?

¿Una imagen?

¿Una foto satélite?

¿Quizá una leve impresión en el recuerdo asociado a la voluntad de hacer?

Es difícil determinar los puntos exactos en los que se desencadena el proceso porque, al igual que ocurre con los registros territoriales, se superponen y entremezclan realidades y representaciones, capaces de formar una nube cambiante que como una escafandra rodea nuestra cabeza.

Sin embargo, habrá que destacar la ‘apertura’ que supuso el enunciado, o hablar de inexistencias e indeterminaciones que –como agujeros negros– manchaban el amplio margen de maniobra que contenía métodos y pro-

ducción de materiales diversos.

Este proceso, poco habitual en los ejercicios de la escuela de arquitectura, despliega la necesidad de cosechar e imaginar herramientas que construyan una plataforma de interacción clave en el desarrollo del proyecto.

Ese soporte surge bajo la forma de un archivo.

Plataformear

Cada deslizamiento por la plataforma requiere la escucha de los sonidos que evocaron las primeras palabras sobre aquella ‘situación’ que comenzaba a construirse. La curiosidad reclama entonces identificar y familiarizarse con sus lugares, con su clima, con sus ambientes y modos de vida, buscando –como el explorador– claves, indicios, trazos o geografías que van acumulándose y procesándose en sus sucesivos descartes o acoplamientos; fotografías, dibujos, pequeños escritos, tickets de autobús, sobrecillos de azúcar, escaneos de vegetación... Todo aquello que nos dé una pista, que nos evoque o acerque a esa situación que se va construyendo en un ir y venir, y que se inserta en un recorrido continuamente ampliado –en este caso de Benaoján, previamente de Corbones– más allá los pasos titubeantes de los primeros años.

Imaginar

La ‘piel’ territorial de Benaoján se despliega entonces para desvelar las huellas de las continuas antropizaciones en fragmentos extraídos de ejercitaciones presentes. Los ambientes encajan unos en otros como ‘muñecas rusas’ en una relación más que dimensional, haciendo significativas dichas huellas hasta explicitar su intencionalidad, pues han construido una multiplicidad de relatos propios con los que dominan su espacialidad, temporalizándola.

Esa acumulación de impresiones—que se presentan como un imaginario cambiante y procesual que alcanza a conformar figuras provisionales, pronto deshechas—encuentra en la materialidad del archivo, en sus posibilidades de almacenamiento, la ‘piedra de toque’ para que la imaginación pueda convertirlas en imágenes fijas.

En ella se expresa el deseo que impulsa al proyecto: las ‘intenciones’, como voluntades, conforman gradualmente las identidades cambiantes de éste, que gracias a un interfaz que incluye las representaciones del territorio encuentra la inserción adecuada.

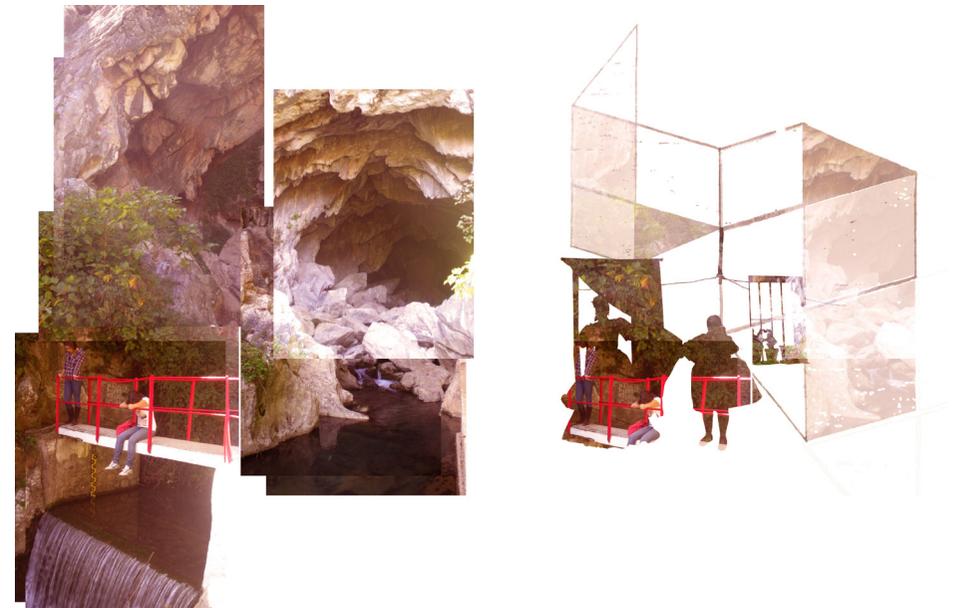


Fig. 3. DESEO. Puente a la entrada de la cueva del Gato. Elaboración propia.

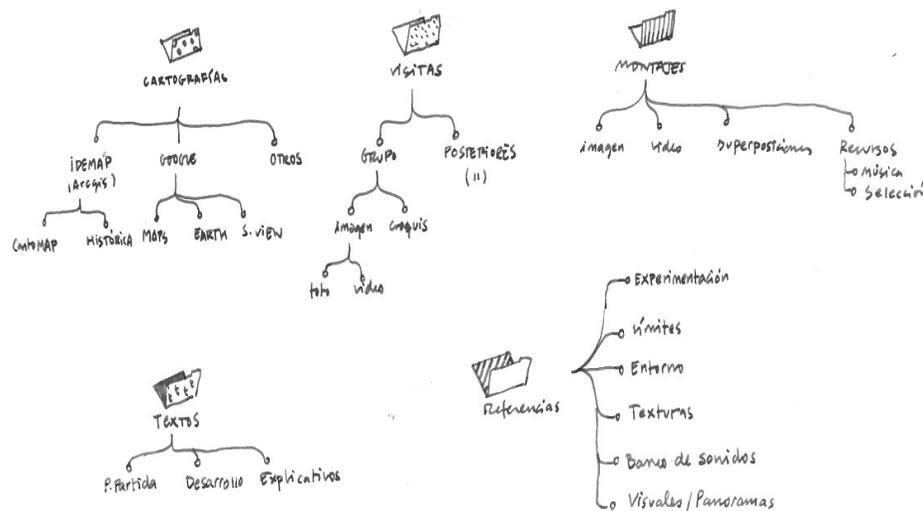


Fig. 2. ESQUEMA. Elaboración propia.

Mapeado de la forma del texto

Vías

Las líneas-eléctricas-sobre-las-vías-se-curvan-como-ondas-tras-las-ventanas-del-tren.-Introducen-un-ritmo-frenético-que-desdibuja-los-contornos-del-paisaje-convirtiéndolos-en- apenas-una-mancha-de-color-a-nuestro-paso.

La-velocidad-desmedida-devuelve-a-la-retina-una-realidad-casi-líquida.-Me-traslado-entre-dos-puntos-al-instante-y-olvido-la-distancia-como-variable-de-mi-viaje.-El-ritmo-acelerado-de-este-proceso-me-adormece-y-enturbia-la-presencia-de-lo-de-afuera.

De-pronto-el-horizonte-es-el-pasajero.

Asfalto

La aproximación por carretera genera un espacio más íntimo. Sin querer, el entorno se impregna en la memoria de la música con la que converge por azar.

Emerge tímidamente el clima como primer modo de interacción.

El territorio revela una suerte de jerarquía al impedir la velocidad constante, y desvela una espacialidad más nítida que sin embargo sólo puede registrarse desde una posición latente.

Caminar

El escenario cambia el afuera y el adentro. mi posición respecto al paisaje

Y se inicia el camino. aparece de nuevo

va configurando una y otra vez los límites de la perspectiva.

La cadencia del paso pierde y se encuentra

por completo al suprimir Una vez con los pies en la tierra, pierde la capacidad de delimitarlo.

Un registro que desaparece y tras cada pisada

marca un panorama que se mientras se avanza despacio.

Mirar

La mirada se centra o en el suelo terroso, absorber demasiado cielo.

tratando de registrar los procesos de cambio

hacia la derecha, o se detiene un instante para Las imágenes se superponen

de un territorio que sigue siendo el mismo.

Grabar

En la retina y tras la pantalla se suceden las interacciones con el medio.

En ambos archivos el tiempo puede invertirse y descomponerse para cuestionar relaciones inverosímiles.

Lo inesperado

El camino queda interrumpido como resultado del estrago de las lluvias. El puente está roto.

El acceso, vedado. La pregunta; ¿cómo avanzar?

En el transcurso se pueden descubrir y describir nuevas formas de desplazamiento. El caminar erguido deja paso al vaivén torcido e inestable sobre una línea de rocas.

La cueva

El conjunto de imagen sobre imagen para estructurar una escena. Aparición de vídeo sobre imagen para trasladar la experiencia.

La máscara de recorte

El vídeo se descompone para ver a través de los ojos del insecto. El escenario fractal, casi confuso, pero incluso así más representativo que el formato plano.

Los tiempos alterados que confluyen para ver lo que no se ha visto, o para volver a ver lo que ya ha pasado junto a lo que está pasando.

Imagen

El paisaje de despedida de sus multiplicidades camino- que surge desde la consideración –ya experimentadas durante el es la perspectiva imposible de quien ahora encuentra una topografía de límites nuevos.

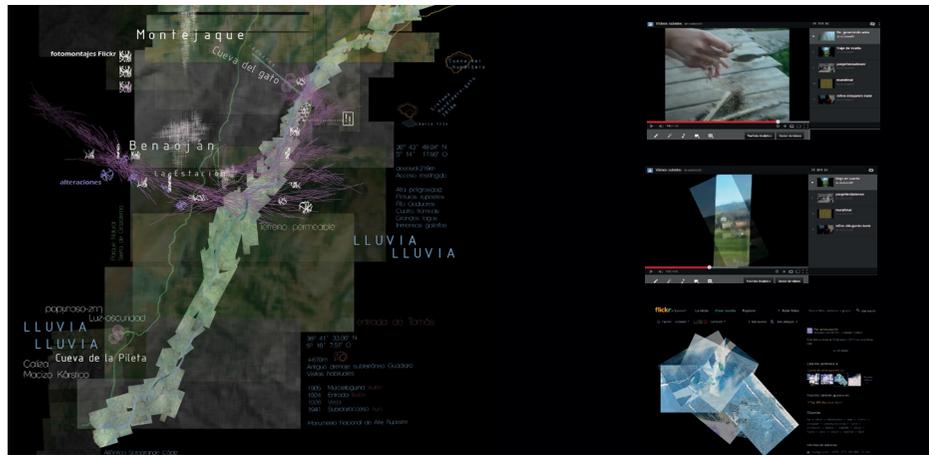


Fig. 4. SOPORTE TÁCTIL. Base cartográfica experimental. Elaboración propia.

Paisajes en el tiempo

¿Cómo traer la Cueva del gato al presente? ¿Cómo conformar un espacio de recepción para esa venida? ¿Qué viajaría desde el pasado?

Nuestra interpretación media un camino para que ese pasado se haga presencia, y promueve su escucha construyendo las condiciones de recepción, mediante la elaboración de un soporte que pone en relación una realidad 1.0 (el territorio de Benaoján y Montejaque; su materialidad física, climática, productiva y social), con otra 2.0 (formada por una base de datos repleta de material audiovisual manipulado y procesado; un archivo creativo que desvela lo que permanecerá, a partir de la reconstrucción de un pasado sepultado por la aceleración temporal del presente, hasta ahora oculto).

Ese archivo de material enfatizado guarda las distintas esferas que envuelven el lugar; su sonido, sus atmósferas, su discursividad, su fisicidad.

Este soporte se hace disponible al permitir un acceso directo del usuario al 'dispositivo'. La interacción sirve de umbral de entrada a un registro real o virtual del territorio, permitiendo una libertad de recorrido, facilitando el encadenamiento y puesta en relación de aspectos visuales de sus ambientes o paisajes, sus infraestructuras o modos de vida, y enlazando al receptor a diferentes plataformas de la red.

Esta doble estrategia de difusión/descubrimiento del escenario objeto de proyecto, partiendo de la base cartográfica manipulada que representa la superposición de capas despolvadas durante el recorrido (trazas históricas, fotos aéreas, planos topográficos), supone la aparición de una dimensión 3.0.

En esta nueva dimensión se reúnen el espacio y el tiempo virtuales y físicos, dejando paso a una habitabilidad alternativa que sitúa el lugar de Benaoján en la red de actores y comunidades que apuestan por una ecología *por venir*.

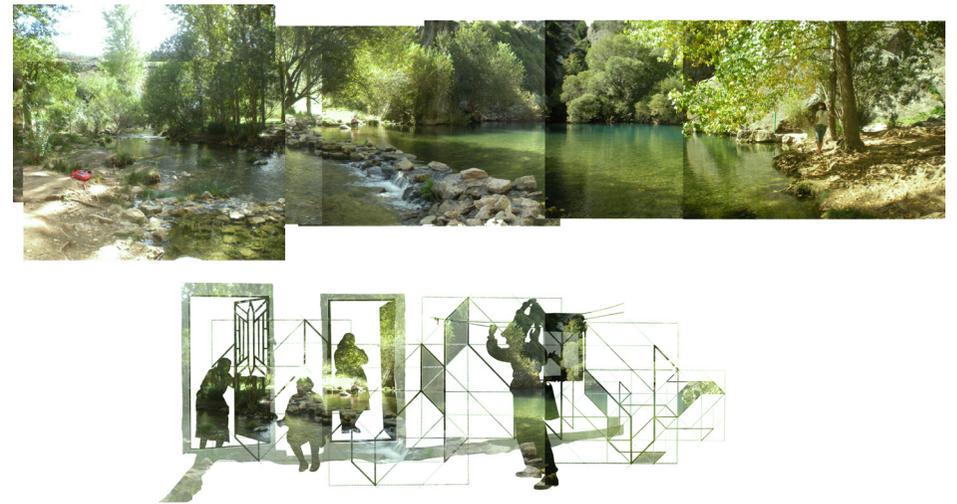


Fig. 5. FIESTA. El camino a la cueva del Gato. Elaboración propia.

Conclusión

La extrañeza del paisaje hacia el intruso, que recorre su topografía en diferentes tiempos y sirviéndose de distintos medios para desplazarse por él –las máquinas, su propio andar, a veces sus manos, y continuamente su memoria o la de otros-, se convierte en el desafío que impulsa la narración del viaje.

Y la experiencia –propia, ajena, real, figurativa, literaria, audiovisual y cartográfica- se traduce en un cúmulo de relatos abiertos que en mayor o menor medida siempre buscan y cuestionan la presencia o la ausencia de la habitabilidad de cualquier espacio.

Desplegar lo oculto de ese proceder, explicitar sus modos y extender los imaginarios que nos hablan y caminan, es nuestra aportación a la pregunta por la forma de hacer.

Videos soporte del texto

[1] <https://www.youtube.com/watch?v=IyZMLWwsPXc&feature=youtu.be>

[2] <https://www.youtube.com/watch?v=sFjoarQmmg4>

[3] https://www.youtube.com/watch?v=118SBMH7c_w&feature=youtu.be