

Proyecto: EXHIBICIÓN MXT

Autores: Alberto Pérez-Gómez, Jason Crow, Paul Homquist y Maria Elisa Navarro Morales

Colaboradores: Natacha Boucher, Marc-Antoine Chartier-Primeau, Diana Cheng, Andrew Chung, Azin Dilmaghani, Negin Djavaherian, Anya Domlesky, Michael Faciejew, Ron Jelaco, Ksenia Kagner, Per Kefgen, Lilia Koleva, Thi Phuong-Trâm Nguyen, Angela Maria Navarro Morales, Lucas Oberlaeder, Marcelo Sanchez, Angeliki Sioli, Linda Swanson y Julia Webster.

Año: 2010

Lugar: Montreal, Canadá

Fotografía: Jason R. Crow y Paul Holmquist

MXT fue un proyecto de arquitectura efímero que formó parte del proyecto “Social Sciences and Humanities Research Creation” de Alberto Pérez Gómez, *AutoCAD Ballet*, financiado por el gobierno canadiense y completado en septiembre de 2010. La creación de MXT involucró el trabajo entre arquitectos, artesanos, cocineros y otros especialistas. Como evento, MXT ofreció un entorno inmersivo en el que los medios digitales, los objetos, la performance y la fabricación arquitectónica realzaban la experiencia sensorial y buscaban permitir una vivencia participativa e imaginativa de la ciudad de Montreal. La pregunta central de su puesta en escena fue: ¿cómo pueden las tecnologías digitales y los nuevos medios desempeñar un papel significativo y ético en la arquitectura de la ciudad? A través de la construcción de MXT, se argumentó que las tecnologías digitales adquieren una fuerza ética y significativa solo a través del juego. Parafraseando a Hans Georg Gadamer, el juego es la forma de ser de la obra de arte. Solo dentro del mundo constituido por el juego, mediado por objetos, medios digitales y nosotros mismos, es posible reconocer verdaderamente nuestro ser comunitario como algo presente en la obra de la arquitectura y la ciudad.

El evento buscó celebrar la ciudad como una experiencia imaginativa, puesta en escena dentro del mundo transitorio e independiente de un encuentro arquitectónico efímero. Al situar las tecnologías digitales dentro de la interacción sensorial del tacto, el gusto y la visión, podía surgir una imagen poética de la ciudad. Una en la que nos encontráramos con los demás y con nosotros mismos y, al hacerlo, reconociéramos la verdad de ese encuentro. El juego colaborativo de jugar con la ciudad y con los demás se convierte, en este sentido, en una forma de jugar a la ciudad: la experiencia esencial de la ciudad. MXT, al igual que el proyecto más amplio al que pertenecía, tenía como objetivo permitir la comprensión de este tipo de juegos y señalar cómo una arquitectura mediada puede crear las condiciones para una comunidad.

Partiendo de las descripciones de la novela de Pérez Gómez *Polyphilo, or The Dark Forest Revisited*, las nociones de lo íntimo y lo pornográfico sirvieron como guías conceptuales para

adaptar la producción de proyecciones digitales a las condiciones materiales del principal espacio construido del proyecto: un fuselaje inspirado en las imágenes de aviones de la novela. En este contexto, lo íntimo se define como la calidad de la distancia que se mantiene entre dos cuerpos en contacto, mientras que lo pornográfico se experimenta como una visión explícita en la que la inmediatez disuelve toda distancia entre los cuerpos. Estas dos condiciones se interpretaron como un espectro (una paleta general de características táctiles y visuales) que podían combinarse en juego dentro del entorno del fuselaje.

Las cualidades sensoriales como la suavidad, la aspereza, la calidez y la frialdad se interpretaron como una intensificación del sentido de lo íntimo. Aunque no eran táctiles en sí mismas, las características visuales como la translucidez, la difusión y la oscuridad operaban en un registro igualmente íntimo. Por el contrario, la claridad óptica, la distinción y la lucidez aumentaban el sentido de lo pornográfico. Las propiedades del material, como la transparencia, la dureza y la suavidad, resistían la tactilidad, negando eficazmente la presencia del cuerpo. Estas características moldearon la forma en que los participantes se encontraron dentro y a través del fuselaje, lo que produjo interacciones imbuidas y reflejadas en una sensibilidad erótica particular.

Es importante destacar que lo íntimo y lo pornográfico no se experimentaron como estados fijos o absolutos. Más bien, al combinar sus respectivas cualidades, la atmósfera del evento podía modificarse para revelar la presencia de una comunidad. Un ser que, aunque espacialmente distanciado, estaba presente afectiva y experiencialmente para los participantes. En este sentido, la atmósfera de MXT se entendió como una sintonía con una condición erótica, una que revela nuestro estar juntos en el mundo.



Figura 1_ El foco central de MXT era una bebida mágica, un *kykeon krupnik*, que representaba el elemento final de la cosmología de Platón.



Figura 2_ El agua tomó la forma de un icosaedro gelatinoso.



Figura 3_ El fuego estaba representado por un tetraedro de tofu picante.

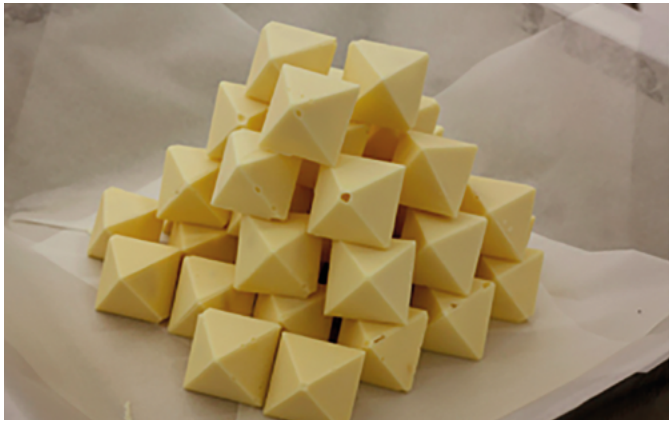


Figura 4_ Un octaedro de chocolate blanco asumió el papel del aire.



Figura 5_ La tierra se convirtió en un brownie de textura suave.



Figura 6_ Linda Swanson produjo una serie de más de trescientas tazas de cerámica personalizadas para el proyecto.



Figura 7_ El éter místico del universo, típicamente representado por el dodecaedro, inspiró la forma de la copa que contenía la bebida.

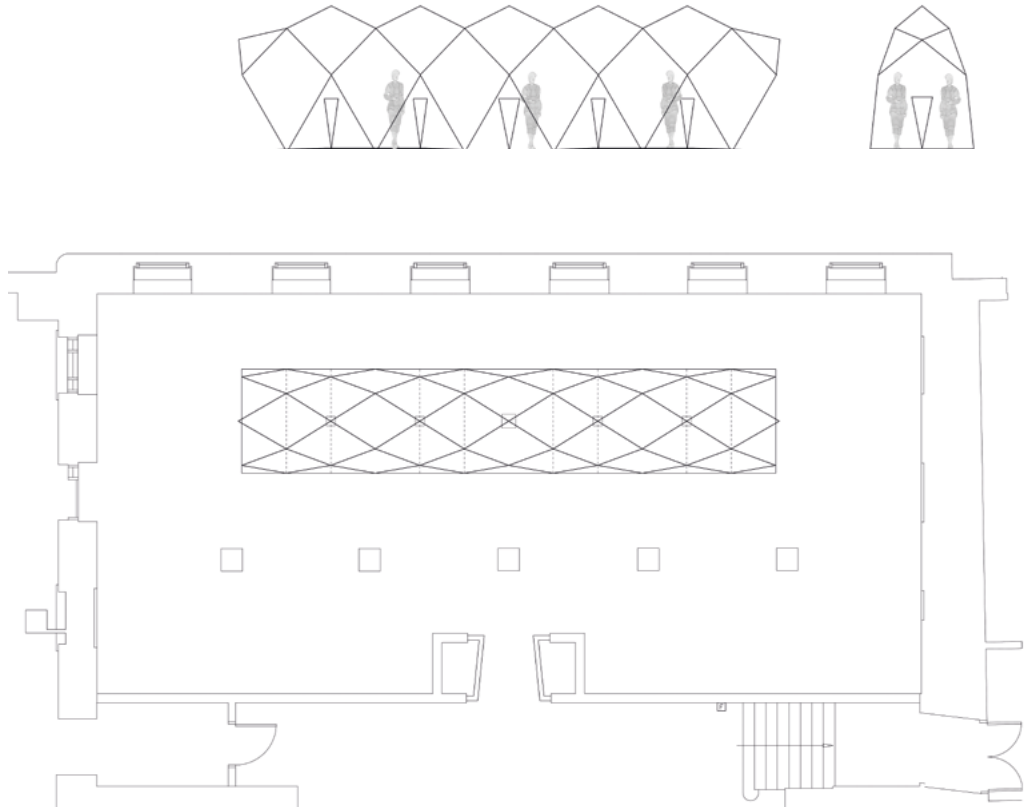


Figura 8_ Alzado y planta de MXT.



Figura 9_ El enigmático piloto del MXT sirviendo *kykeon* en el centro del fuselaje del MXT.



Figura 10_ Angeliki Sioli interactuando con el software desarrollado por María Elisa Navarro, que controlaba la proyección de cuatro vídeos y la geometría correspondiente de "floración" sobre el fuselaje, respondiendo al movimiento de los visitantes de la exposición.



Figura 11_ Alberto Pérez-Gómez riendo mientras Kesnia Kagner revela uno de sus collages detrás de la tela.



Figura 12_ Combinando capas de difetrentes tipos de tela que reaccionaban de distintas maneras a la luz, la resistencia y el movimiento, la exhibición animó a los visitantes a interactuar entre sí a través de la materialidad del fuselaje en un juego mediado de escondite.