

Centro de  
Estudios  
Visuales

número 2  
diciembre  
2018



ISSN 0719-7152

DOSSIER:  
PROBLEMAS DE LA ESTÉTICA EN LA ÉPOCA DEL  
APARATO DIGITAL

# Imagen Arquitectónica y el Espacio Virtual

Sergio Schvening

Universidad de Buenos Aires

s.schvening@gmail.com

RESUMEN: RESUMEN: El desarrollo de las tecnologías de diseño asistido por computadora en la actualidad, cuentan con la capacidad de producir imágenes de una elevada complejidad, y perfectamente útiles para el desarrollo del espacio virtual. Sin embargo, el concepto de virtualidad estará, con frecuencia, expresamente ligado a dos aspectos que la vinculan a lo *tecnológico digital* y a la *representación*, lo cual considero de un reduccionismo nefasto, ya que estaría otorgándole así un carácter meramente instrumental y cuantificatorio. Entendiéndolo de este modo, estamos frente a un concepto que se opondría a procesos materiales. Justamente por ello, una primera detención será para hablar de estos hechos visuales, y trazar así una diferenciación inicial de la imagen entre un espectáculo natural y uno artificial. El pensamiento de Henri Bergson y su *imagen-cuerpo-movimiento-memoria* como guía para desplazarnos por la virtualidad.

Palabras clave: Imagen Virtualidad Espacio Digitalidad Arquitectura

ABSTRACT: The development of computer-aided design technologies today has the ability to produce highly complex images, and perfectly useful for the development of virtual space. However, the concept of virtuality is often expressly linked to two aspects that link it to digital technology and representation, which I consider to be a disastrous reductionism. Since it would thus be giving it a merely instrumental and quantitative character, and understanding it in this way, we are facing a concept that would oppose material processes. Precisely because of this, a first stop will be to talk about these visual facts, and thus draw a first differentiation of the image between a natural and an artificial show. The thought of Henri Bergson and his *image-body-movement-memory* as a guide to move through virtuality.

Keywords: Image Virtuality Space Digitality Architecture

## IMAGEN POÉTICA

*Parece que ser del poeta sea nuestro ser*  
(Bachelard, 2012: 12)

Me gusta la idea de que la imagen de una obra artística tiene la capacidad de perforar el plano de inmanencia, sostenida por Gastón Bachelard. En *la Poética del espacio* (1957), señala que, ante una obra artística, las resonancias sentimentales recibidas presuponen una penetración profunda en lo ontológico, según propia riqueza de la obra, pero también de la nuestra, repercutiendo primeramente en las profundidades, antes de poder conmover lo superficial. Va directa y velozmente al hueso. Habiéndola recibido, la imagen atraviesa el mundo físico, el biológico, neuronal, psicológico, ético y estético. No es un objeto inerte y estanco, por el contrario, lucha contra la soledad del autor, y busca asilo en una dinámica colectiva. A la imagen, “la hemos recibido”, dice Bachelard, “pero tenemos la impresión de que hubiéramos podido crearla, que hubiéramos debido crearla”. Este *deber* al que hace referencia, concede, digamos, una proposición normativa que inquieta al espectador, lo pone en marcha en su participación para una nueva creación artística en y por él. De esta manera, se teje una estructura en la fenomenología de la imagen, en donde ahora ya es una obra en conjunto de al menos dos sujetos: se recrea aquello que ha sido creado. Esto supone la presencia de un código entre las personas, tal como lo es el lenguaje, en el cual aun pareciendo natural por lo entrañable que lo asumimos, y, en donde no existe mayor intimidad más próxima a ésta, está, sin embargo, lejos de ser algo natural. Este fenómeno, continúa diciendo Bachelard, “nos expresa convirtiéndonos en lo que expresa, o dicho de otro modo, es a la vez un devenir de expresión y un devenir de nuestro ser. Aquí, la expresión crea ser”.

Nos podemos valer del pensamiento bergsonian para introducir una pieza clave: la duración. Según Deleuze, “se trata de un cambio, de un *devenir*, pero de un devenir que dura, de un cambio que es la sustancia misma”. (1999: 33). Es una experiencia ampliada que crece irreversiblemente en una suerte de bola de nieve de múltiples memorias que llegan a este presente. Bergson expresa el tiempo como movimiento y mutación, realizando una creación sostenida y retroalimentada, una evolución creadora. La memoria impulsa algo de aquél pasado sobre este presente (Bergson, 2007: 22):

*Mi estado de espíritu, al avanzar sobre el camino del tiempo, se hincha continuamente de la duración que recoge; hace, por así decirlo, bola de nieve consigo mismo. Con mayor razón es así para los estados más profundamente interiores (...) que no corresponden, como la simple percepción visual, a un objeto exterior inva-*

*riable. Pero es cómodo no prestar atención a este cambio ininterrumpido, y sólo notarlo cuando deviene muy grande para imprimir al cuerpo una nueva actitud (...). La verdad es que cambiamos sin cesar, y que el estado mismo es ya cambio.*

Lo que significa, según Simon O'Sullivan (2013), que estamos determinados por nuestro pasado, pero sin embargo estamos lanzados constantemente hacia el futuro; y en este lanzamiento está determinado por nuestro mundo particular, haciendo que nuestra conciencia no sea otra cosa que la conciencia de este inmediato pasado, y especialmente de este futuro inminente (O'Sullivan, 2013: 167).

## LA MEMORIA COMO GUARDIÁN DEL PRESENTE

Volviendo a lo propuesto por Bachelard respecto al ser creado, se debe subrayar una instancia más, que será necesaria para su libre devenir artístico y estético, deberá, pues, recurrir al “olvido” como método creativo. Bachelard cita a Jean Lescure (1957: 19-20):

*Aunque su obra testimonia una gran cultura y un conocimiento de todas las expresiones dinámicas del espacio, no las aplica, no las convierte en recetas... es preciso, pues, que el saber vaya acompañado por un olvido igual del saber mismo. El no-saber no es un acto de ignorancia, sino un difícil acto de superación del conocimiento. Sólo a este precio una obra es, a cada instante, esa especie de comienzo puro que hace de su creación un ejercicio de libertad.*

En este fragmento Lescure señala un aparente no saber que termina cualificando la obra del artista, en donde su búsqueda recae en lo fenomenológico de las imágenes poéticas. El no-saber, en realidad, es la gran empresa del artista. Su tarea principal es la de asociar imágenes a través de un previo “olvido” de la realidad, para emerger una nueva producción artística. Es olvido creativo, que se encuentra libre del poder formalmente regulado de la historia, pudiendo ser capaz de dar forma a nuevas perspectivas. Sin embargo, está claro que no hablamos de un olvido real, a lo sumo, en última instancia, sería una cuestión paradójica, en la que muy por el contrario de pensar al artista braceando el éter y desconectado de la realidad, éste es capaz de ver que lo simbólico no consiste en meras representaciones de la realidad político-social, sino que supone intervenciones prácticas sobre ésta. Desde esta perspectiva, toda obra, que no tome en cuenta los modos con los que los sujetos han buscado comprenderla, tornarla inteligible, resultará inevitablemente incompleta y deficiente (Palti, 2009: 17). Entonces, olvidar no hará referencia a una visualización sosegada de la historia, sino más bien —como lo entiende la filósofa Giovanna Borradori en su artículo *Virtualidad, arquitectura, filosofía*—, el olvido realiza la correspondiente desconexión de la historia en su sentido lineal del tiempo, entendida como una serie de “aquí y ahora” puntuales, en donde algunos de los cuales ya-no son, y otros aún-no. Borradori

señala que “esta descripción lineal del tiempo representa a los individuos y las culturas como localizadas en el tiempo, en vez de constituidas por él y haciéndose con él”. De esta manera, ella propone pensar, de manera hegeliana, que el traspaso entre “lo Histórico y lo a-histórico, hace del presente parte del devenir; es lo que asegura una relación saludable y constructiva con la historia, tanto para la filosofía como para la arquitectura”. (Borradori, 1999: 50-51). Por estas vías de pensamiento, se aplica que lo que ya-no es, no se podrá objetivar en el presente como un soporte sin una influencia activa del pasado, sino que estará siendo reactivado precisamente en términos de estas influencias. Haciendo de ésta, la “función transformadora del tiempo que lo a-histórico está llamado a introducir en el presente” (Borradori, 1999: 50-51). Cederle el lugar al tiempo en la capacidad transformadora que tiene en la existencia, significa “llevar a cabo el contacto con una modalidad ontológica específica localizada en la realidad, pero que es actual: la virtualidad” (Borradori, 1999: 50-51). En Bergson (2006: 83):

*Nuestra percepción nos entrega una serie de cuadros pintorescos, pero discontinuos, del universo: de nuestra percepción actual no podríamos deducir las percepciones ulteriores, porque no hay nada allí, en un conjunto de cualidades en las que se transformarán.*

De esta forma, se puede decir que “la imagen lo es todo, salvo un producto directo de la imaginación”. Bachelard propone una imaginación como la mayor potencia de la naturaleza humana, en donde ésta, tiene la facultad de producir imágenes, pasando, previamente, por un ida y vuelta con los datos sensibles aportados por el desarrollo de la obra. “La imaginación, en sus acciones vivas, nos desprende a la vez del pasado y de realidad. Se abre en el porvenir, a la *función de lo real*, instruida por el pasado [...]” (Bachelard, 2012: 21-22).

Quisiera presentar otra apreciación que considero también relevante, que convenientemente tampoco carece de un desplazamiento poético. Giovan Battista Della Porta formularía en 1589 que a las imágenes las encontraremos registradas como *Pendientes en el Aire*:

*Antes de que iniciemos el razonamiento sobre ver la imagen que flota en el aire, enseñaremos cómo puede ser que veamos las imágenes pendientes en el aire de cualquier cosa; y esta maravilla será la cosa más admirable de todas las cosas maravillosas, mayormente sin espejo y sin el objeto visible... Pero digámoslo... como se ve una imagen en el aire en el interior de una habitación sin que se vea el espejo ni el objeto de la cosa visible, pero moviéndote alrededor una y otra vez verás la imagen en todas sus partes.*

Della Porta observa que las imágenes están como *colgando en el aire*. Sin soportes. Arguyendo que es posible observar el espacio como una composición de varias imágenes reales sin el apoyo de pantallas mediantes. Siendo la mente –con un papel activo– quien posibilita que los objetos puedan ser considerados reales y participar de la construcción de su existencia. Ella proporciona un marco

en el cual la memoria, la percepción y el pensamiento comprenden las habilidades cognitivas, mostrándonos cómo la imagen cobra un sentido asequible, caracterizándose por ser abierta y continua.

Nuestro cuerpo, en términos de Bergson, ocupa la posición de “centro de acción” situada en el sistema de imágenes —o también llamado mundo material—. Este centro se ubica “entre la materia que lo influye y aquello sobre lo que tiene influencia” (Bergson, 2006: 152). Es, antes que nada, el punto desde donde vemos todo el mundo material que percibimos, y por ello es una imagen privilegiada entre medio de las otras imágenes, sin embargo, no somos puntos matemáticos en el espacio, dado que sus acciones virtuales se transfieren en acciones reales. En palabras de Bergson: “no existe aquí percepción sin afección”, siendo esta última, “lo que de nuestro cuerpo mezclamos con la imagen de los cuerpos exteriores” (2006: 152). Somos interrupciones parciales en el devenir del universo, a las que, si quisiéramos extraer una imagen pura, habrá que quitarle primeramente la percepción sensible, y ¿cómo se hace esto? Quiero decir, una imagen puede existir fuera de nosotros, y entendemos que ella es exterior a nosotros, pero cuando tenemos contacto con ella se produce la afección en y por lo sensible, y, por supuesto, surge desde el interior. Nos pertenece personalmente. Inclusive nuestra memoria, o la supervivencia de una imagen pasada, puede reemplazarla. Recubriéndola primeramente y luego sumergiéndola a la otra. Parecería una tautología, pero la memoria permite el reconocimiento de la materia porque está impregnada de los recuerdos de ella. La memoria dándole consistencia a la materia.

## LA PASIVIDAD CARTESIANA

Me voy a basar en la idea de la filósofa Giovanna Borradori para poder pensar en la reformulación que propone acerca del teorema cartesiano sobre el espacio racional; un espacio racional del cual se ha sujetado el Movimiento Moderno Arquitectónico, pero que, sin embargo, se ha ido reformulando a través de los años, en pos del intento sostenido de capturar la deseabilidad sempiterna de absolutos. Veremos más adelante cómo este espacio racional, será quien haga permanecer intacta la concepción representacionista de la virtualidad.

Doy cuenta que hago recaer el peso del espacio cartesiano al Movimiento Moderno Arquitectónico, y ello podría implicar una vaguedad, y como toda vaguedad, no es inmune a la simplificación. Sin embargo, y, para limitar dicho inconveniente, tomaré las consideraciones que hace Roberto Andrés Champion (1980) en *La arquitectura del Siglo XX*, que nos conducirá a comprender este camino al racionalismo arquitectónico.

A lo largo de los siglos, la historia de la arquitectura del Occidente europeo ha vivido con la herencia de la autoridad canónica de Vitruvio, en donde los caracteres esencial es de la arquitectura estaban definidos como *utilitas, firmitas y venustas* (utilidad, estabilidad y belleza). Será recién a finales del siglo XVIII en donde se hallarán cambios significativos en las formulaciones teóricas, en donde se halla un intento de restitución arqueológica, que marcarán el comienzo de una nueva visión de las ideas centrales arquitectónicas gracias al romanticismo. En

donde “se contraponen diametralmente a la idea clásica y abre el camino a todas las manifestaciones (*del romanticismo*)” (Champion, 1980: 51). Con esto, Champion señala que se comenzaba a gestar, precisamente, en la liberación de las formas, apuntando más bien a expresiones simbólicas por la simpleza de sus geometrías generales, como también de sus monumentalidades; estos pensamientos conducirán, tiempo después, a mediados del siglo XIX, a una arquitectura acentuadamente racionalizada. Dice Champion que se “pone el acento en la construcción, pues define la arquitectura como el arte de construir. Es esta racionalización priva el sentido mecánico, y el uso del espacio se funda primordialmente en un criterio de economía” (1980: 59). Las obras arquitectónicas que se realizaban, como así todos sus medios expresivos, tenían algunos intereses en común: necesidad del “orden” como un motivo predominante, lógicas estructurales y constructivas buscando funcionalidad.

Ahora bien, en la primera de sus seis *Meditaciones*, Descartes deja en claro que la empresa de su obra será ir tras un objetivo científico, partiendo del principio de que para que pueda establecer algo *firme* y *permanente* en las ciencias, deberá deshacerse primeramente —mediante un escepticismo progresivo— de todo aquello que no le dé garantías de fiabilidad. Borradori sostiene que uno de los problemas planteados por Descartes, de carácter epistemológico, será el que lleve a definir el espacio. El punto a donde quiere llegar con este problema es a un dualismo que dé cuenta de la oposición central entre real y la ilusión, la dimensión empírica y la dimensión trascendente o espiritual. Una se define por la posesión de las características espaciales materiales; otra su caracterización de lo mental. Descartes expresa aquí como se encuentra (2004: 122):

*Obligado a confesar que todo cuanto (...) creía antes verdadero, puede, en cierto modo, ser puesto en duda, y no por inconsideración o ligereza, sino por muy fuertes razones, consideradas con suma atención; de suerte que, en adelante, si he de hallar algo cierto y seguro en las ciencias, deberé abstenerme de darle crédito, con tanto cuidado como si fuera manifestamente falso.*

En este último término, Descartes, descreo de todo, como si todo fuera una representación de un sueño tan convincente como nuestros sentidos nos han acostumbrado. Este método de Descartes es denominado “método de la duda”.

Sin embargo, en su segunda *Meditación*, continúa su razonamiento en pos de aquello que trascienda lo absoluto de lo mental, y encuentra que sólo podría ocurrir mediante la única actividad no sujeta a la duda: el pensar. El pensar, dice Descartes, “es lo único que no puede separarse de mí. Yo soy, yo existo” (López y Graña, 1987: 24). De modo que, si pensáramos que no estamos pensando, allí también estaríamos pensando. Esta trascendencia del pensar es la respuesta y salvación del “yo”, tomado como auto-reflexión, independiente, autónomo de todo aquello que tenga que ver con la capacidad de un conocimiento con el mundo que lo rodea. Descartes reconoce una concepción del yo como algo exento que habita dentro en un mundo extenso y espacial de objetos físicos, y de esta manera, define al espacio como mutuamente excluyente con cualquier cosa espiritualmente activa. Entonces, de esta manera, cualquier cosa que piense no



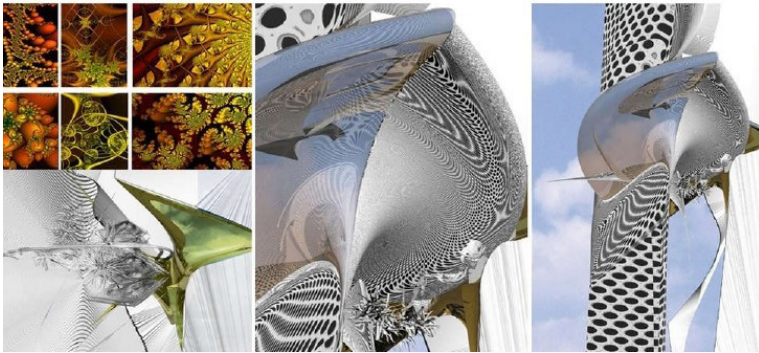
es extensa, o espacial, y cualquier cosa que sea extensa no piensa. Esta propuesta concibe la principal característica del espacio racionalista, generando una absoluta polaridad entre la receptividad o pasividad del espacio, frente a la cualidad activa del pensar. Para Descartes sólo su mente es capaz de conducirlo al *entendimiento*, negándole este tipo de facultad a otras experiencias sensibles, como la percepción y la imaginación. Entendido así, el espacio dependerá exclusivamente de la mente, siendo ésta la que vuelque todo tipo de contenido al espacio, ya que el espacio es vacío y no hace más que recibir. Esta extrema polarización de actividad y pasividad se verá plasmado en lo programático para este tipo de espacios del Movimiento Moderno, trasladándose a *mente y forma* por un lado,  *cuerpo y espacio* por el otro. Claudio Caveri cuando cita a Aldo Rossi (*Arquitectura Racional*, 1980), expone a esa arquitectura reducida a tipos que pretenden ser “los verdaderos principios” estableciendo un mundo arquitectónico rígido y de pocos objetos (2006: 41.). La arquitectura como una suerte de escenario posibilitante de la vida, y, aunque no se responderá en este texto, cabe preguntar, ¿La arquitectura es solamente eso?

## LA LÍNEA RECTA NO EXISTE

En la demostración de un teorema es indiferente el nombre de los puntos o los segmentos, las letras latinas o griegas que los designan. No se demuestra una propiedad para un triángulo particular, sino para el triángulo en general; ni siquiera es necesario que esté bien dibujado y casi es mejor que no lo esté, para evitar la falacia de que la correlación del resultado se crea debida a la corrección de la figura; por el contrario, la geometría es una ciencia que extrae conclusiones correctas de figuras incorrectas (Sábato, 2000: 78-79.)

La geometría euclidiana que conocemos –la clásica– establece una semejanza correspondiente a la realidad para construir conocimiento. Encontraremos al final del VI libro de República que Sócrates a través de la mayéutica le presenta a Glaucón la alegoría de la línea dividida, en donde el tema central es sobre los *estados del conocimiento*. Allí se duplican los planos al modo del platonismo, teniendo el *Ámbito Sensible* y el *Inteligible*. En el ámbito de lo inteligible, las Formas platónicas (*εἶδος*) son aquellas aprendidas por el intelecto, y pertenecen al verdadero ser, y son, en esencia, inmovibles y eternas. Es una inteligencia indirecta: es *hypothesis*, nuestro supuesto punto de partida que frente a las percepciones de nuestros sentidos no está sujeta al cambio ni al devenir. Mientras que a ésta última percepción, Sócrates le atribuye la característica de una débil semejanza con la Forma, estando en la medianía entre lo que puede no-ser y lo que puede ser. De esta manera, a este conocimiento de ciencia suprema, será asequible mediante imágenes y representaciones. Aquí ingresa la figura del matemático, el geómetra sabe –como bien diría Sábato– que “un círculo no nació algún día y no morirá jamás: es incorruptible” (Sábato, 2000: 79). Nunca veremos al cuadrado perfecto, porque siempre habrá fallas en su dibujo sin importar el mecanismo que se utilice para dibujarlo. Si observamos alguna de sus aristas, veremos allí una línea recta, si nos seguimos aproximando veremos que aquella línea recta es una agrupación de puntos “*infinitos*” consecutivos, que van en una dirección, y se desarrollan en

dos sentidos contrarios. Sin embargo, consideremos la manía de querer probar la veracidad de este fenómeno mediante la elegante teoría de fractales de Mandelbrot, siendo ésta una geometría no tradicional. Supongamos que hacemos un acercamiento lo suficiente grande, como para poder ingresar en terreno de lo submicroscópico, y miramos esta línea —o lo que hasta el momento así la considerábamos— comienza a desmaterializarse. Empiezan a aparecer *infinitos* puntos dispersos y aislados, que conforman una estructura irregular. Encontramos espacios inter-puntuales en donde la densidad que conformaba la continuidad de nuestra línea ahora será nula. Este tipo de observación no nos habla de la rectitud de la línea, y verificaremos que al cuadrado jamás provendría de lo sensible. Allí, en aquella escala, comenzará a verse la deconstrucción de la arista. Deconstrucción de los objetos.



Imágenes cedidas por Margot Krasojević

La teoría de la dimensión fractal tiene la esperanza de haber encontrado “por fin el contenido a la promesa que encierra la palabra geometría. Pero en otros casos tratan de sistemas submicroscópicos, el objeto primordial de la física” (Mandelbrot, 2009: 31). Según esta teoría de Mandelbrot, la naturaleza nos ofrece la propiedad de la auto-similitud, en donde parece existir una especie de armonía entre la parte y el todo. Algo así como una estructura genética que aplica un algoritmo absoluto, desde lo más pequeño a lo más grande. Véase aquí, que el matemático escribe en la introducción sobre las formas naturales y los estudios que lo precedieron (Mandelbrot: 2009: 22-23):

*En términos más generales, creo que muchas formas naturales son tan irregulares y fragmentadas que, en comparación con Euclides -un término que en esta obra denotará todo lo referente a la geometría común-, la naturaleza no sólo presenta un grado superior de complejidad, sino que ésta se da a un nivel completamente diferente. El número de escalas de longitud de las distintas formas naturales es, a efectos prácticos, infinito. La existencia de estas formas representa un desafío: el estudio de las formas que*

*Euclides descarta por 'informes', la investigación de la morfología de lo 'amorfo'. Los matemáticos, sin embargo, han desdeñado este desafío y, cada vez más, han optado por huir de lo natural, ideando teorías que nada tienen que ver con aquello que podemos ver o sentir.*

Será para el arquitecto un desafío poder reinterpretar las complejidades que estos desplazamientos demandan y aplicarlos en los procedimientos de los proyectos. Elaborar experiencias en la deformación de estas mallas digitales, para poder entender, construir y proyectar en este nuevo paradigma tecnológico que formamos parte, y que se va actualizando mediante la renovación dialéctica de conservación y renovación.

Se sigue presentando la posibilidad de poder relacionarse con otras disciplinas (y que dan una profunda relevancia a la virtualidad) como la ciencia, la historia, la antropología, sociología, psicología, etcétera, y poder involucrarse dando respuestas a ello, tanto conceptual como espacialmente. La teoría de fractales ha llamado la atención a los arquitectos teóricos desde no hace mucho tiempo, adentrándonos a una dimensión que, describiendo el mundo físico y todos sus parámetros (como por ejemplo la materialidad, textura, la luz, etc.), alteran nuestras sensibilidades y percepciones. Esta teoría se responde a una evidente contracara al modernismo, en donde en arquitecto trabajaba con formas rígidas inyectadas a la vacuidad de un espacio impoluto, pasivo e inerte (Picon, 2006: 2):

*El imaginario computacional está en profunda concordancia con un mundo organizado a partir de fractales, bastante lejos de la geometría tradicional; en este ambiente información y complejidad aparecen en todos los niveles, y no existe una escala más apropiada que otra para leer (o descifrar) el objeto de proyecto.*

Los fractales expresan dimensiones complejas, y demasiado irregulares para ser descritas fácilmente, haciendo uso de la geometría euclidiana tradicional. La computadora resuelva parte de este problema, y permite trabajar con fluidos geométricos, en donde estos volúmenes se puedan deformar, descomponer y volver a componer en tiempo real. Este nuevo tipo de morfologías afectando la manera convencional de habitar, compromete a la persona a una nueva sensibilidad con el espacio. Es por ello que, creo que queda comprendido, que las tecnologías digitales necesitan de una renovación en la práctica visual, que gradualmente se irá generando. Restaría realizar una justificación interna, con respecto a lo definido por lo computacional, en donde ya queda totalmente explícita la enorme significancia que tiene esta tecnología digital en la utilidad a la disciplina arquitectónica. Siguiendo los pasos de Rudolf Arnheim (1971), en *El pensamiento visual/Visual thinking*, voy a evitar asignar el término de inteligencia a la computadora, ya que quedaríamos encerrados en una disputa en la que evidentemente perderíamos. Es preferible sino evidenciar la diferencia cualitativa en donde la fase que tiene poder de decisión del procesamiento visual, tiene lugar a nivel del sistema nervioso a sabiendas que “sea cual fuere su naturaleza fisiológica precisa, debe funcionar como ‘campo’, esto debe permitir una libre interacción entre las fuerzas generadas y movilizadas por la situación” (Arnheim, 1971: 68-69). La

computadora, no tendrá manejo de los problemas organizativos por medio de procesos de campo, por el contrario, se encuentra reducida a todas las combinaciones posibles que pueden realizar con los elementos, pero que nunca van más allá de ellos, restringiéndose a un índice cuantitativo. Por lo tanto, más allá de la relevancia asignada a la computadora, el arquitecto seguirá siendo quien articule el concepto y la espacialidad de la virtualidad.

## CONCLUYENDO

Una de las premisas que me decidieron a trabajar sobre este tema fue, fundamentalmente, sobre la noción de *representación*. La virtualidad no tiene nada que representar. Si se pensara a la virtualidad como un hecho representacionalista, significaría suponer que proviene de una forma predecesora que nos sirve de modelo, entendiéndolo así, como una técnica instrumental para “racionalizar, cuantificar, ordenar y controlar las relaciones” (Borradori, 1999: 40.) del espacio que se ha (re)creado. Por lo contrario, la virtualidad exige la actualización permanente, aquello que no existe bajo una forma absoluta. Los lugares se reconstituyen permanentemente porque operan, al igual que la percepción y la memoria, en nuestra experiencia.

Entonces la realidad no se nos ofrecerá ya en estado estático, en su modo de ser, sino que se afirmará dinámicamente, en la continuidad y la variabilidad de su tendencia; lo que en nuestra percepción haya de inmóvil y aterido entrará en calor y en movimiento. Todo se animará en torno nuestro y revivirá dentro de nosotros. Un gran aliento se apoderará de los seres y de las cosas, y nos sentiremos elevados, impelidos, llevados por él. Sentiremos más vida, y este aumento vital traerá consigo la convicción de que los graves enigmas filosóficos podrían descifrarse o tal vez podría dejar de plantearse, por haber nacido de una visión congelada de lo real y por no ser más que la traducción, en términos intelectuales, de cierto debilitamiento artificial de nuestra vitalidad. En efecto, cuanto más nos sumergiremos en la duración real (Bergson, 1934).

Las relaciones también se regeneran, en el continuo cambio social, cultural e histórico, comprendiendo la necesaria transformación de toda la red informacional sistémica. Concibiendo el espacio –como lo refiere Marc Augé citando palabras de Michel de Certeau– un “lugar practicado, un cruce de elementos en movimiento”, en donde el espacio es un *espacio existencial* que encuentra su lugar como “una experiencia de relación con el mundo de un ser esencialmente situado ‘en relación con un medio’” (Augé, 1992: 85).

Gregory Bateson fue un destacado miembro de la Escuela de Palo Alto, allí quienes desarrolló junto a su equipo la teoría de la comunicación desde una visión constructivista y sistémica. Bateson se encargó de echar por tierra conceptos como materia y sustancia en relación a los seres vivos, para darle relevancia a los de forma y patrón para las búsquedas de una concepción totalizadora de la mente. Uno de sus conceptos fundamentales es el *patrón que conecta*. Las cuales son las configuraciones, formas y las relaciones que pueden ser observadas en todos los fenómenos que conectan a todas las criaturas vivientes. Así propuso la noción de contexto como elemento fundamental de toda comunicación y

significación, planteado que no se debe aislar el fenómeno de su contexto, pues cada fenómeno tiene su sentido y significado dentro de aquel en que se produce. (Véase: Colombo, 2012)

Una segunda premisa trata sobre la *tecnologización* de la virtualidad. Contrariamente a la interpretación y a la manera en la que se suele utilizar, el concepto de virtualidad es contingente de la tecnología digital. Dado que nada tiene que ver con la técnica utilizada en la producción arquitectónica con la virtualidad, pero sí tiene que ver su compromiso consciente para poder tomar lo que el entorno le brinda en-sí, y transformarlo para-sí. La virtualidad tendrá que ver con un paso previo de la transformación, tendrá que ver con el contactarse con la forma –su historia– y como acto del sujeto para poder reconocerlo mentalmente –interpretarlo, aprehenderlo, nombrarlo, pensar en sus infinitas posibilidades–; pero siendo, sin embargo, inseparables de ninguno de los dos estados. De esta manera, su fuerza de empuje se manifiesta por estar aún-no expresada, por ser virtual. Cuando pienso en obras que trabajen visiblemente con el espacio virtual, se me viene rápidamente a la cabeza obras del escultor italiano Edoardo Tresoldi, de Eduardo Chillida, como de Daito Manabe, Margot Krasojević, siendo estos dos últimos quienes hagan uso de la tecnología digital y el otro no. Es decir, a fines virtuales, lo tecnológico digital es contingente, puede estar o no.

Sin embargo, quisiera detenerme a reflexionar en la manera en la que la producción arquitectónica puede concretar el aprovechamiento de la virtualidad, sin caer en contradicción con las premisas anteriormente mencionadas. Pensando el diseño basado en herramientas digitales, y de qué manera es tan distinto a la presente labor arquitectónica. El proyecto refiere a un entorno construido en donde “la intención de *Pensar con las manos*”, mencionaba por Alberto Campo Baeza, “es la de intentar dejar claro que la labor creadora de un arquitecto necesita tanto de la cabeza como de las manos” (Baeza, 2010: 12). El arquitecto necesita, lo que se dice, “manchar la hoja” para poder comenzar, a tornarla difusa, y evidenciar que allí ocurre un “algo aun-no asignado”. Construir la abstracción de esa indeterminación, a sabiendas que se podrá descifrar y decidir en un paso posterior. Este tipo de antecedente será una especie imprecisa de materialidad de aquello que no está, pero con lo que el proyecto permite experimentar la tensión que genera. Desde esta perspectiva, la tecnología digital se lo podría, también, considerar como una técnica más, que busca la exploración.

La imagen digital puede presentar algunas variables al desarrollo analógico de una imagen, como efecto sorpresivo gracias a la utilización del software, llegando redirigir la búsqueda del diseñador. Para el arquitecto teórico Antoine Picón el diseño asistido por computadora ofrece “al diseñador un poder suplementario que no afecta la naturaleza de su producción. Las herramientas digitales han permitido a los arquitectos y diseñadores, manipular formas extremadamente complejas e imaginar con mayor libertad modificaciones durante la proyección” (Picón, 2006: 11).

Picón da ejemplos que reflejan el estrecho vínculo del hombre y la tecnología, alcanzando una implicancia en la vida diaria. Uno de ellos es la relación entre la computadora y el usuario, donde el *mouse* prácticamente ya funciona como una extensión plenamente asimilable, y no nos paraliza bajo ningún aspecto su uso instrumental. Desde el punto de vista de la virtualidad en la arquitectura, la arquitectura nos construye a nosotros tanto como nosotros a ella.

Quisiera, para terminar, dejar a continuación estas últimas líneas de Bachelard, para leerlas mientras se tiene en mente las imágenes de la obra de Tresoldi:



Fotografías de Roberto Conte

*Aquí, en efecto, tocamos una recíproca cuyas imágenes debemos explorar; todo espacio realmente habitado llevar como esencia la noción de casa. (...) La imaginación trabaja en ese sentido cuando el ser ha encontrado el menor albergue: veremos a la imaginación construir 'muros' con sombras impalpables. Confortarse con ilusiones de protección o, a la inversa, temblar tras unos muros gruesos y dudar de las más sólidas atalayas. En resumen, en la más interminable de las dialécticas el ser amparado sensibiliza los límites de su albergue. Viva la casa en su realidad y en su virtualidad, con el pensamiento y lo sueños (Bachelard, 1957: 132-134).*

## BIBLIOGRAFÍA

1. ARNHEIM, R. (1971). *El Pensamiento Visual*. Buenos Aires: Eudeba.
2. AUGÉ, M. (1993). *Los No Lugares: Espacios del Anonimato*. Barcelona: Gedisa.
3. BACHELARD, G. (2000). *La Poética del Espacio*. Buenos Aires: Fondo de cultura económica.
4. BAEZA, A. (2010). *Pensar con las Manos*. Buenos Aires: Nobuko.
5. BERGSON, H. (1992). *La Evolución Creadora*. Buenos Aires: Cactus.
6. \_\_\_\_\_ (2012). *Materia y Memoria*. Buenos Aires: Cactus.
7. BLACKBURN, S. (2001). *Pensar: una Incitación a la Filosofía*. Barcelona, Paidós.
8. BORRADORI, G. (1999). "Virtualidad, Arquitectura, Filosofía". *Ideas y Valo-*

- res, 48 (110), pp. 33-56.
9. CAVERI, C. (2006). *Y América, ¿Qué?: Balance entre el Ser y el Estar como Destino del Hacer Americano y el Reflejo en su Arquitectura*. Buenos Aires: SynTaxis.
  10. CHAMPION, R. (1980). *La Arquitectura del Siglo XX*. Buenos Aires: Espacio Editora.
  11. COLOMBO, M. (2012). *Un Nuevo Paradigma: la Perspectiva Sistémica. Debates en Psicología*, Buenos Aires: Eudeba.
  12. DELEUZE, G. (1999). *Bergsonismo*. Buenos Aires: Cactus.
  13. DESCARTES, R. (2004). *Meditaciones Metafísicas*. Buenos Aires: Caronte Filosofía.
  14. GROUPE, M. (2010). *Tratado del signo visual: para una retórica de la imagen*. Madrid: Cátedra.
  15. MANDELBROT, B. (2009). *La Geometría Fractal de la Naturaleza*. Barcelona: Tusquets Editores.
  16. MUMFORD, L., LABÒ, M. & LABÒ, E. (1968). *Arte y Técnica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
  17. ORY, J. (2008). "Chillida, el Desocupador del Espacio". *Revista Universidad de Antioquia*, 293.
  18. O'SULLIVAN, S. (2013). *A Diagram of the Finite-Infinite Relation: Towards a Bergsonian Production of Subjectivity. Bergson and The Art of Immanence*, ed. John Malarkey & Charlotte de Mille. Edinburgh: Edinburgh University Press.
  19. PALTÍ, E. (2009). *El Momento Romántico: Nación, Historia y Lenguajes Políticos en la Argentina del Siglo XIX*. Buenos Aires: Eudeba.
  20. PICON, A. (2006). "Arquitectura y Virtualidad: Hacia una Nueva Condición Material." *ARQ*, Santiago, Chile, 63.
  21. SÁBATO, E. (2000). *Uno y el Universo*. Barcelona: Seix Barral.
  22. ZÁTONYI, M. (2002). *Una Estética del Arte y del Diseño de Imagen y Sonido*. Buenos Aires: Nobuko.

Centro de  
Estudios  
Visuales

número 2  
Diciembre  
2018



ISSN 0719-2125