

## Mediación digital y arquitectura

*"Allí donde crece el peligro también crece lo que salva"*  
Hölderlin

La presentación del CD Le Corbusier en América (volumen I), me permite exponer una problemática creciente causada por el desarrollo de la mediación digital. Para algunas generaciones de docentes formados en la cultura del libro y el lápiz, el estado de desarrollo de los hipermedios de información y de los programas de modelización nos obliga a posicionarnos dentro del tema.

En este sentido la ruptura con la antigua cultura escrita, provocada por la digitalización de los medios convencionales y de su probable vinculación a través de las redes, puede describirse mediante antítesis claras: el lugar de la sucesión racional lineal de causa efecto de una sociedad fijada en la escritura, es ocupado hoy por un pensamiento basado en imágenes y en configuraciones. La clásica teoría de la verdad es reemplazada por criterios constructivistas: una teoría debe funcionar. La causalidad es reemplazada hoy por las infinitas posibilidades de la fundamentación recursiva, las clasificaciones por el reconocimiento de configuraciones (gestalten). Entender el mundo significa poder simularlo en representaciones de la computadora. Allí donde las configuraciones inmateriales de pixels de esas simulaciones computarizadas disuelvan la apariencia de una materialidad estable, la pregunta por la relación con el mundo, por las referencias, pierde todo sentido. Bajo las nuevas condiciones mediáticas, el más célebre producto de la reflexión de la antigua cultura europea, la naturaleza, aparece como medio ambiente programado.

El concepto de espacio elaborado por el pensamiento moderno, se encuentra hoy en grave crisis, y no tanto por la caída de las reflexiones filosóficas o de las más recientes elaboraciones científicas, sino precisamente por la contradicción que cotidianamente se crea entre la idea y la variedad de las experiencias espacio - temporales que experimentamos. La idea del espacio continuo que deriva del Renacimiento, de la perspectiva, de la ciencia de Newton, no consigue soportar la experiencia de la actual variedad performativa de los medios de comunicación. "Nuestro trabajo, dice

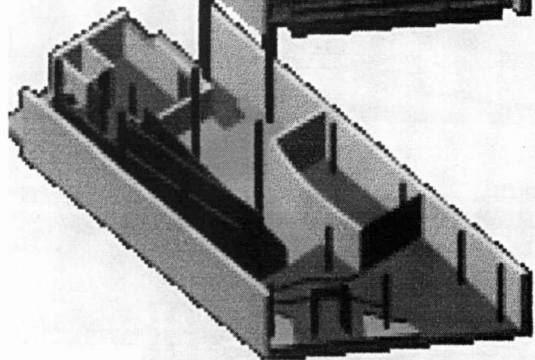
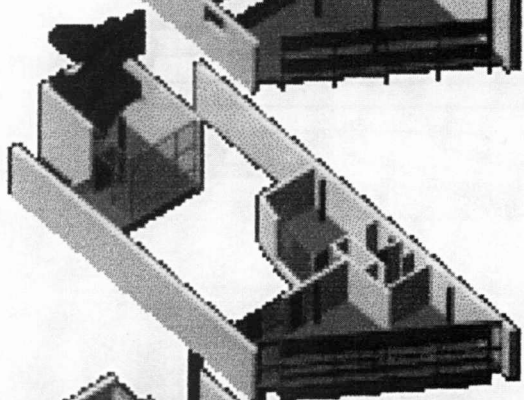
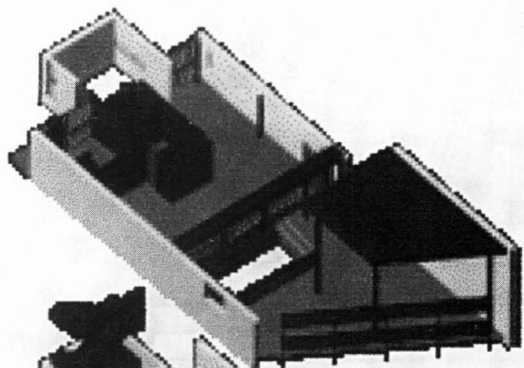
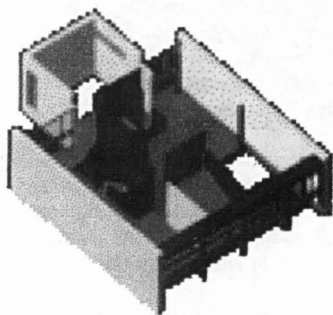
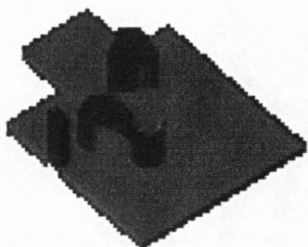
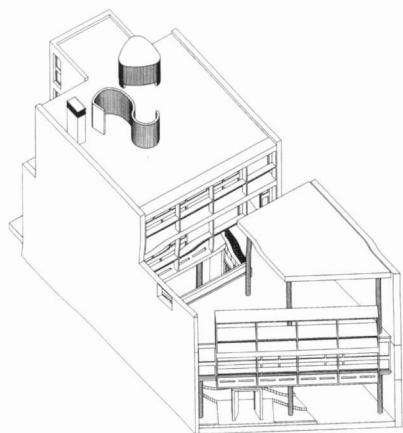
Peter Eisenman en este sentido, es un progresivo intento de descubrir la posibilidad de una arquitectura que haga realidad su proceso de generación en el propio objeto tridimensional. De este modo, el ordenador se usa como un utensillo para analizar fenómenos físicos interactivos e incluso hipotéticos que puedan afectar el espacio tridimensional; permite que acontecimientos impredecibles surjan imprevisiblemente como formas, eludiendo así las consecuencias arquitectónicas de la composición formal o las reglas de organización impuestas desde el exterior. Los programas de ordenador nos permiten contemplar posibles analogías que se pueden trasladar a la arquitectura desde otros sistemas más dinámicos, como las propiedades de los líquidos y los cristales, los impulsos de la energía, las ondas de radar y radio y las armonías musicales". Los nuevos medios han revelado, en principio la dimensión de una ilimitada capacidad de perfeccionamiento. La perfección como criterio estético se ha vuelto desde entonces tan anticuada como la autenticidad. El trabajo en computadora no reconoce límites para la excelencia. En el caso de Frank Ghery el hecho de tener que plasmar gráficamente en planos bidimensionales sus torturados volúmenes tridimensionales, amenazaba con tener que simplificarlos para poder ser representados. Sin embargo la solución le llegó de los programas de la industria espacial con los que se pudo modelar curvas con un exhaustivo control numérico. Será por este principio de perfección que los mismos textos (o imágenes) ya nos parecen buenos por el mero hecho de que no fueron escritos con trazos inseguros sobre un papel sino que aparecen con agudeza y prestancia electrónica.

La sólida unidad espacial de la visión es la perspectiva, su aceptabilidad subjetiva como visión normal del espacio estaba construida sobre una relación de distancia / tiempo que daba por descontado un orden de grandeza de las velocidades, del que ninguna experiencia real podía alejarse. Hoy las cosas han cambiado: el espacio pierde su isotropía, la experiencia de la



En el presente artículo colaboró el arquitecto Fabián Perez.

Las imágenes han sido extraídas del CD: "Una visita interactiva a la casa Curutchet, La Plata, Argentina", Made With Macromedia DLR Multimedia.



distancia se hace relativa al medio utilizado. De este tipo de experiencia todavía tienden a surgir lugares, pero éstos ya no poseen necesariamente la característica de ser superficies o espacios geoméricamente continuos. La agregación de imágenes en lugares ya no parte de su adyacencia geométrica sino de su proximidad perceptiva. Conceptos como aceleración del tiempo, superficialización de los objetos, escenas interactivas, ruido tecnológico o desechos, configuran el Zeitgeist de nuestra existencia. Dentro de este escenario inestable e inmaterial, la pregunta de nuestro rol de educadores se plantea más fuertemente. En la actualidad, lo normal de la percepción del mundo es la sobrecarga de información sin saber que hacer con ella. En consecuencia, frente a este continuo flujo de datos hasta el saber (y la educación) debe ser diseñado. Es por esto que la sociedad de la información pasa de manera progresiva de la información verbal a la visual. Y es bajo este concepto que se encuadra el trabajo "Le Corbusier en América".

El resultado es la sumatoria de varias pasiones: la imperiosa necesidad de un pequeño grupo de colegas, por un lado, de recuperar hace nueve años un espacio que se encontraba negado a la experiencia pública lo que llevó a los autores a documentar una obra de la que sólo se disponía información anacrónica; por el otro, la admiración por el maestro y su aporte en nuestro país. Pero, quizás aquello que ha servido como motor para el aporte central del trabajo, la navegación en 3D por la Casa Curutchet, ha sido el empecinamiento por desentrañar y descubrir los alcances de los incipientes, por aquellos años, y hoy muy sofisticados programas de modelización y animación. El resultado es una presentación minuciosamente cuidada, tanto desde el diseño visual como en la los textos. Sin embargo persiste en la publicación una fuerte vocación didáctica, se incluyen análisis, textos, fotos, cronologías, influencias y todo tipo de información que ayudará a tener un conocimiento general de la obra.

Si tomamos en cuenta que hace apenas diez años que en algunos estudios de arquitectura se incorporaron los primeros ordenadores, en función de la aceleración presente, realmente me cuesta imaginar los próximos diez. Suponer que enseñando a dibujar con CAD estamos acorde con los tiempos es simplificar el problema. De lo que podemos estar seguros es que, como educadores, habrá que debatir algunos temas: las imágenes de los trabajos experimentales que las revistas de arquitectura o la red nos muestran poseen, en la mayoría de los casos, sustentos teóricos de profunda complejidad. Primera contradicción, ya que hasta el momento sólo disponemos de texto escrito (el libro) para su exploración (todavía no viene Foucault o Delleuze en CD). Por otro lado la masividad de la enseñanza nos obliga a simplificar los métodos de comunicación en las aulas (a la manera de combos conceptuales) y a exponernos a una especie de zapping académico. Para esto la mediación digital y las redes podrían ofrecer un camino prometedor.

Posiblemente esta presentación sea el pretexto para comenzar a discutir nuestro perfil frente al tema. ■

