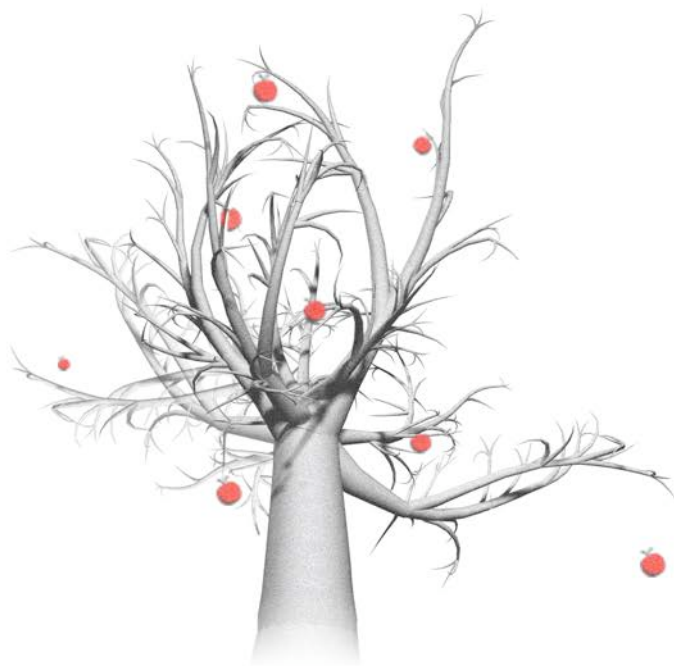




CTRL+X

LA ARQUITECTURA EN LA ERA DE
LA POST-REVOLUCIÓN DIGITAL

JUAN MANUEL DE J. ESCALANTE



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

6	INTRODUCCIÓN
10	PUNTOS DE PARTIDA
24	DECLARACIÓN DE INDEPENDENCIA
27	PROSPECTIVA
71	ABCDIGITAL
87	DIRECTORIO
97	MANIFIESTO
100	REFERENCIAS

*Nadie sabe lo que será 'real' para los
hombres cuando acaben las guerras
que ahora comienzan.*

WERNER HEISENBERG

INTRODUCCIÓN

"Nada más vasto, que las cosas vacías."

FRANCIS BACON

El presente documento contiene el resultado de tres años de investigación y reflexión en torno a la posible revolución que las tecnologías de la información y comunicación desatarán –no en mucho tiempo- en el ámbito de la arquitectura. Toda emergente posibilidad debe acompañarse con nuevas formas de pensamiento, nuevos conceptos. Así entonces, esta investigación, además de identificar una realidad específica, propone también otros caminos, ideas y posturas para un nuevo espacio habitable.

A inicios del siglo XXI, el espacio arquitectónico comenzará a experimentar un cambio de sitio. Donde antes existía sólo una pantalla, se instalarán nuevos dispositivos e interfaces que complementarán la experiencia arquitectónica. Una suerte de CTRL+X¹ a nuestro espacio. Los residuos que esta revolución digital² dejará, servirán de base para un nuevo espacio y tiempo, materia prima de una nueva arquitectura digital.

¹ CTRL+X . Acceso directo a la función 'cortar' en las computadoras actuales.

² Como toda revolución, esta termina cuando los cambios que se propuso llevar a cabo, son finalmente establecidos.

Esta investigación, intencionalmente se decidió utilizar sólo palabras para tratar de describir un posible porvenir de la arquitectura, en un sitio –que por ahora- nadie ha visto. Finalmente, sugiere un número mayor de posibilidades una palabra, que una imagen fija/establecida/determinada.

Para tal efecto, el trabajo se ha dividido en cinco capítulos medulares, cuya estructura se describe brevemente:

1 PUNTOS DE PARTIDA

Comprende una introducción al tema, una suerte de antecedentes y datos que contextualizan el origen y los motivos de esta investigación.

2 PROSPECTIVA

Se trata del desarrollo principal del tema, y propone cuarenta y dos ideas acerca de la ruptura digital y su impacto en la percepción de un nuevo espacio habitable.

3 ABCDIGITAL

Consiste –en parte- de una reescritura de conceptos e ideas en tanto su aspecto espacial. Una suerte de glosario comentado.

4 DIRECTORIO

Similar al glosario, pero enfocado a personajes cuyo trabajo ha conducido el cuestionamiento constante hacia un nuevo continente.

5 MANIFIESTO

A pesar de representar el capítulo más breve, es el más importante. Es la postura, el manifiesto, la conclusión – hasta ahora momentánea-.³

| ³ A lo cual, deberá considerarse la fecha en que esta investigación termina: febrero de 2007.

::: CTRL+X / La arquitectura en la era de la post-revolución digital :::

PUNTOS DE PARTIDA

“ [...] después de la bomba atómica,
que desintegra la realidad
continúa la **bomba digital**,
que destuye los principios
de la realidad misma
y la reconstruye.”⁶

ALBERT EINSTEIN

¹ Tomado de 'Paul Virilio :: Interview' en KROKER R. "Digital Delirium" CTheory.net books. Dentro de la compilación no.23 sobre **Cultura Digital** del Dr. Álvaro Sánchez González.



² Tomado del Boletín #222 en el boletín: 'Plan de Acción 2002' publicado por la Academia Nacional de Arquitectura. México, D.F. 2001.

A large, bold, white capital letter 'A' is centered in the upper right portion of a solid red rectangular area. The 'A' is simple and sans-serif.

hace 20 años,
una computadora era tan costosa
que sólo una institución -como la UNAM,
por ejemplo- podía adquirirla.⁸

³ Se trataba de una IBM 650, esta computadora llegó a la UNAM en 1958. 'Revista digital Entérate UNAM'. Septiembre 2001. [<http://www.enterate.unam.mx/Articulos/2001/septiembre/echemos.htm>].

B

actualmente, tenemos sobre nuestro escritorio
computadoras más avanzadas, que aquellas
que enviaron al hombre a la luna,
y lo regresaron.⁹

⁴ DI COSMO Roberto. "Trampa en el ciberespacio". Centre National de la Recherche Scientifique.
[<http://www.pps.jussieu.fr/~dicosmo/Piege/ES/usuarios.iponet.es/casinada/31trampa.htm>]

A large, bold, white capital letter 'C' is positioned in the upper right quadrant of a solid red rectangular background.

hoy, para adquirir una sala especial,
equipada para simulaciones por estereoscopía,
se necesita el presupuesto de una institución
-como la UNAM, por ejemplo-.¹⁰

⁵ Me refiero específicamente a la 'Sala Ixtli' de la UNAM, para mayor información puede consultarse su sitio web:
[<http://www.ixtli.unam.mx/>]

si **A** conduce a **B**,
entonces **C**

■ **hacia dónde** ?
¿ **nos conduce** ■

1982

año en el que se desarrolla el protocolo
TCP / IP, que hace posible la comunicación
y transferencia de datos por internet.¹¹

⁶ SALAZAR Jaime, KUBO Michael "A Brief History of the Information Age" en "VERB MATTERS" :: architecture boogazine, no. 2. Actar, Barcelona, 2004.

1994

año en el que por primera vez se logra
cultivar un microchip en un cerebro humano
con objetivos terapéuticos.¹²

Dicho microchip altera la
percepción espacial
de las personas.

⁷ RAMESH Elaine M. "Time Enough? Consequences of Human Microchip Implantation". en RISK Articles :: Pierce Law Franklin Pierce Law Center. [<http://www.fplc.edu/risk/vol8/fall/ramesh.htm>]

No pueden ignorarse el impacto que los datos mostrados en las páginas anteriores –aparentemente aislados–, ejercen sobre la arquitectura.

Es decir,

¿qué sucede cuando el espacio⁸ ya no es aquél percibido en esta realidad⁹ sino aquél generado por medios electrónicos – digitales?

¿qué sucede cuando un microchip nos impide ver un muro, una ventana;
o bien cuando los sustituye?

¿a dónde se podría ir la arquitectura?¹⁰

¿podrá ser transmitida a través de una red global de comunicación?¹¹

Y de ser así,

¿qué significa, considerando que México se encuentra entre los primeros 15 países con mayor número de usuarios conectados a Internet?¹²

¿cuáles son sus implicaciones?

¿qué significa una nueva posibilidad para la arquitectura, desde el pensamiento y su consecuencia; en un país donde sólo una minoría de las construcciones son diseñadas/construidas por arquitectos?

¿a dónde conduce esta nueva oportunidad?

⁸ O la 'especialidad' si se prefiere, discusión contemporánea en nuestro ámbito; que esta investigación no pretende abordar.

⁹ Término utilizado por Kant en sus disertaciones, ver páginas posteriores para una explicación más clara.

¹⁰ A este respecto leer "Todo comenzó con una taza de café", texto introductorio a los 5 clips animados que comprenden el primer acto de "La Ruptura Digital", incluido como CD-ROM anexo en este documento o en línea en [<http://www.realitat.com>]

¹¹ En específico, sería importante revisar el 'célebre' artículo de Marcos Novak "Transmitting Architecture". En [<http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=76>]

¹² Datos del 2002, de acuerdo a la Secretaría de Comunicaciones y Transportes en su boletín electrónico en [<http://portal.sct.gob.mx/SctPortal/>]

[EN TORNO A 'LO REAL' DEL NUEVO ESPACIO]

ABBAGNANO> ... el modo de ser de las cosas en tanto que existen fuera de la mente

ABBAGNANO> o independientemente de ella.¹³

BERKELEY AND HUME> ... la realidad de las cosas a su ser percibidas.¹⁴

JMJESUS> ¿Cómo percibimos nuestra realidad?

'x'> 99.98% lo percibe en imágenes,

JMJESUS> el mundo entra a través del ojo, que no es un órgano aislado,

JMJESUS> sino una extensión de nuestro cerebro

OTL AICHER> ... el ojo ve árboles, el cerebro ve el bosque.¹⁵

JMJESUS> la imagen nos introduce a una realidad

¿o introduce realidades?

E. KANT is online.

KANT> realidad es 'cosalidad''

KANT> y se le opone a la idealidad del espacio/tiempo

KANT> que son formas de la intuición¹⁶

SR.'X'>¿cómo? ¿esto que hemos llamamos espacio tampoco es real?

JMJESUS> La pregunta es: ¿existe?

José de Souza is online.

DE SOUZA> Gradualmente, pero de forma irreversible

DE SOUZA> La realidad es la realidad que los medios nos presentan... ¹⁷

SR.'X'> ¿?

JMJESUS> el cine por ejemplo, transmite realidades.

Walter Benjamin is online.

¹³ ABBAGNANO, Nicola. "Diccionario de Filosofía". 1ª ed. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 1996

¹⁴ ABBAGNANO. *Ibid.*

¹⁵ AICHER Otl. "Analógico y digital". 1ª ed. Gustavo Gili. Barcelona. 1997.

¹⁶ ABBAGNANO. *Ibid.*

¹⁷ DE SOUZA José. "¿Una época de cambios o un cambio de época? Elementos de referencia para interpretar las contradicciones del momento actual". Publicación mensual del Instituto Científico de Culturas Indígenas. Año 3, No. 25, abril del 2001, también disponible en [<http://icci.nativeweb.org/boletin/25/souza.html>].

WALTER BENJAMIN> “[...] el espectador se compenetra
WALTER BENJAMIN> En tanto se compenetra con el aparato¹⁸
SR.’X’> [...] a través de una máquina...¿?
JMJESUS> siempre han existido máquinas/herramientas/extensiones
JMJESUS> así sucede al conducir un auto,
JMJESUS> en tanto se de la compenetración con él,
JMJESUS> podrá conducirse.
JMJESUS> o bien podremos convertirnos en la máquina, el auto es finalmente una
JMJESUS> extensión del cuerpo.¹⁹ Por ahora, la computadora es la extensión
JMJESUS> y transporte al mundo digital.
SR.’X’> Aun así, no dejará de ser una máquina,
SR.’X’> existe una clara frontera entre su mundo,
SR.’X’> y el mundo de lo real,
SR.’X’> como el cine.
JMJESUS> cine eq. S.XIX
Marcos Novak is online.
NOVAK> Now that the cinematic image
NOVAK> has become habitable and interactive,
NOVAK> that boundary has been crossed
NOVAK> irrevocably...²⁰
M & A Kroker are online.
KROKER> The real can no longer keep up
KROKER> to the speed of the image.²¹
Bruce Sterling is online.

¹⁸ Benjamin, Walter; La obra de arte en su época de reproductibilidad técnica, Itaca, México DF, 2003.

¹⁹ Para ilustrar de modo más profundo esta noción de ‘prótesis’ se recomienda a McLuHAN, Marshall. “El medio es el masaje: un inventario de efectos”.1ª ed. Bantam Books. Nueva York, USA. 1967

²⁰ “Liquid Architectures and the loss of inscription” [www.netbase.org/t0]

²¹ KROKER Arthur, KROKER Marilouise. “Digital Delirium”. Ctheorybooks. Montreal, Canda. 2001

STERLING> THE DIGITAL REVOLUTION IS OVER.
STERLING> THE DIGITS WON...²²
AICHER> Sólo el ser humano
AICHER> puede reproducir el mundo a través de la imagen.
AICHER> el renacimiento pensó en imágenes, perspectivas, aspectos.²³
JMJESUS> ¿nuestro mundo contemporáneo?
KROKER> “Digital Renaissance...”
Manuel Castells is online.
CASTELLS> el espacio parece perder su dimensión material...
STERLING> THE DIGITAL REVOLUTION IS OVER.
STERLING> THE DIGITS WON...
STERLING> THE DIGITAL REVOLUTION IS OVER.
STERLING> THE DIGITS WON...
STERLING> THE DIGITAL REVOLUTION IS OVER.
STERLING> THE DIGITS WON...²⁴
SR.'X' has signed out.²⁵

²² KROKER. *Ibid.*

²³ AICHER. *Op. Cit.*

²⁴ KROKER. *Op. Cit.*

²⁵ Para una lectura más amplia ,sugiere consultarse el CD.ROM anexo “La ruptura digital :: primer acto” o bien su versión en línea en [<http://www.realitat.com>]

Por lo tanto, con los datos anteriores, se plantea la hipótesis de esta trabajo:

La arquitectura como profesión,
debe proponer **nuevos códigos
de generación** para un posible
espacio programado en computadoras
y transmisible a través de una red
global de comunicación.

DECLARACIÓN DE INDEPENDENCIA (del ciberespacio) John Perly Barlow.¹

¹ En Davós, Suiza, hacia 1996 John Perly Barlow, catedrático de la Universidad de Harvard presentó la siguiente declaración de independencia del ciberespacio. A diez años vista de este manifiesto, su vigencia continúa en nuestras redes de comunicación actuales. El texto aquí presentado representa un breve resumen traducido al español cuya versión original en inglés puede encontrarse en <http://www.wikipedia.org/cyberspace>.

Gobiernos del mundo industrial, cansados gigantes de carne y acero. Vengo del Ciberespacio, el nuevo hogar de la mente. A nombre del futuro, pido a ustedes del pasado que nos dejen solos. No son bienvenidos entre nosotros. No tienen soberanía en el sitio que habitamos.

No tenemos gobierno electo, ni tenemos el deseo de tenerlo; así me dirijo a ustedes sin mayor autoridad que aquella con la que la libertad siempre ha hablado. Yo declaro el global espacio social que estamos construyendo independiente de las tiranías que buscan imponer sobre nosotros. Ustedes no tienen autoridad moral para gobernarnos, ni poseen método de vigilancia que podamos temer.

Los gobiernos obtienen sus poderes del consentimiento de aquellos gobernados. Ustedes no hay solicitado ni recibido nuestro consentimiento. No han sido invitados. Ustedes no nos conocen, ni conocen nuestro mundo. El ciberespacio no reside adentro de sus fronteras. No crean que pueden construirlo, como si fuera un proyecto de construcción pública. No pueden. Es un acto de la naturaleza y crece por sí solo a través de nuestras acciones colectivas.

[...] Argumentan que existen problemas entre nosotros que necesitan resolver. Usan esta excusa para invadir nuestros espacios. Muchos de estos problemas no existen. Donde existan conflictos verdaderos, donde existan errores, los identificaremos y solucionaremos por nuestros medios. Estamos construyendo nuestros propios contactos sociales. Este gobierno está formado de acuerdo a las condiciones de nuestro mundo, no del suyo. Nuestro mundo es diferente.

El ciberespacio consiste en transacciones, relaciones y pensamiento, ordenados como una ola antes de romper, en la red de nuestras comunicaciones. Nuestro mundo, está en 'todos sitios' y en 'ninguno'.

Estamos creando un mundo en el que cualquiera puede entrar sin privilegios o prejuicios raciales, económicos, militares o de nacimiento.

Estamos creando un mundo en el que cualquiera, en cualquier sitio puede expresar sus ideas, no importando que singular estas sean, sin miedo de ser condenadas al silencio o al 'conformismo'.

Sus conceptos legales de propiedad, expresión, identidad, movimiento y contexto no aplican a nosotros. Todos están basados en la materia, y no existe materia aquí.

[...] Están ustedes aterrados de sus propios hijos, ya que han nacido como ciudadanos, en un mundo en el que ustedes serán siempre inmigrantes. Es por ese temor, que asignan a sus burocracias las responsabilidades que tienen como padres, son demasiado cobardes para confrontarlas ustedes mismos. En nuestro mundo, todos los sentimientos y expresiones de la humanidad, de lo angelical a lo bestial, son partes de un todo, la conversación global de los bits. No podemos separar el aire que se respira y que existen bajo nuestras alas.

Debemos declarar nuestros seres virtuales inmunes a vuestra soberanía, inclusive si continuamos permitiendo sus gobiernos sobre nuestros cuerpos. Nosotros nos expandiremos sobre el planeta, así nadie podrá arrestar nuestros pensamientos.

Crearemos una civilización de la mente en el ciberespacio. Tal vez más humana y justa que el mundo que sus gobiernos han hecho antes.

Davos, Suiza. February 8, 1996

PROSPECTIVA

Estableciendo un ejercicio de prospectiva, se presentan aquí un conjunto de cuarenta y dos ideas acerca de la ruptura digital y su impacto en la percepción del nuevo espacio habitable. En la medida de lo posible, cada fragmento pretende ser breve y puede ser leído de un modo ‘no lineal’. A partir de este punto se hablará de ‘lo real’ y ‘lo anterior’ haciendo referencia a la arquitectura que hoy conocemos; y cómo ‘lo digital’ o ‘lo nuevo’ en referencia a una arquitectura digital, una arquitectura del ciberespacio.

¹ Estableciendo también claramente, que no es intención de esta investigación proponer y enmarcar un debate en torno a ‘lo real’. Estrictamente, la arquitectura digital también es real, esto es, podrá convertirse en un sitio ‘habitable’ –en toda la extensión de la palabra–.

1

Del nuevo continente

El reto de un posible nuevo espacio en red artificial/híbrido resulta insólito para todos los campos –y de ahí la revolución-. En el campo de la arquitectura, las variables consideradas durante un proceso de diseño cambian también. Consiste en transformar datos o información en un espacio habitable. Finalmente, la mutación de los dígitos.²

² Al respecto sería conveniente visitar el sitio web “Second Life”; un nuevo mundo con más de cuatro millones de ‘habitantes digitales’. Todo un mundo paralelo. [<http://www.secondlife.com>]

2

De la representación

Para los arquitectos de 'lo anterior' resulta inconcebible las formas e ideas propuestas en la pantalla.³ Olvidan con frecuencia (incluso los autores de estas ideas) que el destino de estos objetos arquitectónicos reside en el ciberespacio, en los experimentos colectivos; su transformación y transmisión a distancia.⁴ Nunca fueron diseñados para construirse en la realidad que conocíamos.

³ Por ahora, en pantalla desde luego, pero después ¿cómo?

⁴ Sobre la 'transmisión a distancia', sería importante consultar "Transmitting architecture: the transphysical city" ya antes citado y localizado en [<http://www.centrifuge.org>]

3 De las ficciones

“Máquinas semioticotópicas convierten en realidad todas y cada una de las metáforas poéticas de todos los tiempos. Se obtiene el copyright sobre las emociones, no podemos sentir sin pagar regalía a las industrias culturales. Pantallas de ordenadores y televisores titilan en ritmos que desatan crisis de epilepsia colectiva...”⁵ decía Luis Britto. El ciberespacio se convierte finalmente en recipiente de posibilidades para toda ficción, todo espacio fantástico.⁶ Quizá sus fronteras se encontrarán profundamente determinadas por sus habitantes. Después de todo, no es preciso olvidar que se habitará un espacio concebido y nombrado desde una ficción, desde un cuento fantástico.⁷

⁵ BRITTO GARCÍA Luis. “Anda Nada”. Thule. Barcelona, 2002.

⁶ Y de ahí su contradictorio nombre de ‘virtual’, aquello que ‘puede ser’; consultar su entrada en ABCDIGITAL.

⁷ Aquí es conveniente recordar el origen del término en la novela “Neuromante” posteriormente en “Mona Lisa acelerada” de William Gibson, y citada numerosas veces en escritos de todo tipo; Gibson decía: “Alucinación consensuada experimentada diariamente por miles de millones de operadores autorizados, en todas las naciones, por niños que aprenden conceptos matemáticos... Una representación gráfica de información extraída del banco de datos de cada ordenador en el sistema humano. ...líneas de luz ordenadas en el no-espacio de la mente”.

4

De la reescritura

La ruptura digital provoca nuevas condiciones y nuevas estructuras que necesitan ser definidas, y en ello nuevos conceptos por entender y explorar. Del mismo modo se presenta ante nosotros la 'deconstrucción' de ideas como una nueva necesidad⁸, términos 'reinterpretados'. La noción de tiempo, de 'distancia', de sitio, de entorno, contexto, habitabilidad, espacio.

⁸ Sobre la reconstrucción de Derridá y la transformación completa de términos en tanto su cambio de contexto, adquieren sentidos distintos, significados distintos.

5

De las representaciones y de las realidades

En tiempos de incertidumbre es de confundirse la representación de los objetos arquitectónicos con el objeto mismo. Aun más si este jamás ha sido habitado. Esto es, la arquitectura digital trasciende las barreras de un 'divertimento' gráfico, conlleva una gran responsabilidad: poder construirlo todo.

6

De las reglas

A partir del manifiesto de independencia⁹ viene a la mente, lo necesario de nueva constitución escrita por los habitantes de las construcciones digitales; no por los anteriores/los antiguos; los arquitectos necesitan fundar con sus ideas este nuevo espacio. Lo que también corresponde poner en debate, son las características y criterios de generación de este nuevo lugar, finalmente el papel que habíamos tenido siempre.¹⁰

⁹ De John Perly Barlow, catedrático de la Universidad de Harvard y cuyo fragmento fue presentado anteriormente en este documento.

¹⁰ De no hacerlo, actualmente existen diversos campos que podrían abordar semejante responsabilidad (en caso de que nuestra profesión no lo hiciera). La creación del nuevo espacio quedaría en manos de artistas –en el mejor de los casos–, de programadores, de mercadólogos, de empresarios.

7

De los relatos paralelos en otras disciplinas

La revolución tecnológica¹¹ no es exclusiva al ámbito de la arquitectura. La música plantea retos similares, su reinterpretación digital, las nuevas posibilidades, los algoritmos. Los artistas se cuestionan acerca del espacio del tiempo real¹² y sus intervenciones. La filosofía, la pedagogía, la economía; el cuestionamiento de este cambio de épocas demanda con urgencia respuesta global.¹³ Misma que coincidirá en las posibilidades del terreno sin explorar, desde distintas perspectivas.

Se trata entonces, de una toma de postura al respecto, una suerte de manifiesto acerca de las oportunidades que un nuevo espacio abre ante nosotros.

¹¹ Revolución finalmente, que le precederá una revolución de pensamiento.

¹² Sería importante acudir al trabajo de Mariana Grzinic, artista y catedrática en Eslovenia..

¹³ “cambio de épocas” y no “época de cambios” es citado por primera vez por José de Souza en “¿Una época de cambios o un cambio de época?

Elementos de referencia para interpretar las contradicciones del momento actual”. Publicación mensual del Instituto Científico de Culturas Indígenas. Año 3, No. 25, abril del 2001, también disponible en [http://icci.nativeweb.org/boletin/25/souza.html].

8

De la posibilidad del accidente

En este sentido Paul Virilio señalaba: de encontrarse en una autopista a 60 km/h, la trayectoria del camino es 'atisbable', así sus obstáculos, sus posibles contratiempos. Cuando la velocidad aumenta la trayectoria es más difícil de discernir. La velocidad supera aquella de la luz, ha sido suprimida a tiempo real. ¿Qué pasa cuando el sendero y sus complicaciones no pueden ser percibidas? El accidente entonces es inminente.

9

De Newton y Hartmann

De Newton se reescriben las actuales condiciones físicas que descubrió en el espacio. De Nicolai Hartmann pueden reescribirse ciertos criterios, ciertas condiciones de la arquitectura ante su pérdida de 'ubicación física'; la eterna relación entre materia, contenido conceptual y forma.¹⁴

¹⁴ No obstante puede decirse que 'lo humano' de las obras de arquitectura prevalecerá, no importando el contexto o los atributos de herramientas emergentes. Sería conveniente consultar "Estética" de Nicolai Hartmann, cuya apartado sobre arquitectura menciona que existen 6 estratos: 3 externos y 3 internos. Los primeros se encuentran estrechamente ligados con la forma, con la materia, mientras que los segundos se relacionan con algo más profundo, el 'ser' del individuo.

10

De los datos

Este mundo de los datos, implica la traducción de los mismos en términos espaciales, no sólo en su graficación, sino en cuanto a su posible interpretación. La estadística adquiere una especial importancia en tanto de la interpretación de los datos actuales del habitante, de los previos, y de los que vendrán. De este modo pueden calcularse las posibilidades y entonces viene la pregunta ¿qué se diseña en este nuevo espacio? Y del mismo modo ¿cuánto de dicho diseño se encontrará determinado por los datos particulares de aquellos que lo habiten? Digamos que se trata de un nuevo criterio para elaborar programas arquitectónicos.¹⁵

Ahora bien, en un mundo que es en esencia imagen ¹⁶esto tiene otras consecuencias profundas; porque la representación gráfica de la información es algo mucho más complejo. Además, no sólo se trata de la representación gráfica sino de la navegación en esa información; su sentido de 'espacialidad', ¿qué pasará cuando la metáfora del

¹⁵ Por ejemplo, el espacio cambiaría sustancialmente si el individuo se siente triste o feliz, si ha terminado un encuentro o bien si lo espera, si se encuentra cansado; entre numerosos factores adicionales que serán mencionados a lo largo del texto.

¹⁶ Al respecto, Otl Aicher plantea un sugerente análisis sobre la imagen y sus implicaciones en nuestra percepción; un fragmento de sus disertaciones se encuentran en el CD-ROM anexo "La ruptura digital :: primer acto".

escritorio, de nuestras computadoras supere las dimensiones de una pantalla y comience a transformar nuestra propia percepción del espacio?. Entonces, el arquitecto deberá prever estos cambios, ¿pero cómo? Y de ahí lo importante de nuestra propuesta.

11

De lo dinámico en lo 'real' y 'lo digital'

El espacio siempre ha sido dinámico [la luz, el sol, los colores, el sonido, lo cotidiano], sólo que en este caso lo dinámico del espacio es perceptible y naturalmente distinto. Por ahora el hombre generalmente juega un papel pasivo o limitado en cuanto a la transformación del escenario en el que habita; pero en el ciberespacio, en los nuevos espacios, todo esto cambia de un modo radical. Desde luego que existen factores de 'personalización' del espacio, en una casa o una plaza; sin embargo, son breves matices no comparables con las posibilidades de un nuevo sitio en lo digital.

12

De los objetos

Ahora bien, se plantea en primera instancia el reto que implica la representación de los datos; pero después dichos datos generan nuevos objetos creados en un nuevo entorno,¹⁷ ¿cómo podrían ser estos objetos, que pierden aquí su condición material? ¿en dónde podríamos ubicar su 'raison d'être'? Lo que viene a resultar en un cuestionamiento constante sobre las alternativas, sus herramientas y el camino hacia donde nos conducen.

¹⁷ A pesar de que los actuales elementos en nuestros computadores, se convierten en metáforas de aquello con lo que ya nos encontrábamos familiarizados; eq. papelería de reciclaje, escritorio, carpetas, archivos.

13

Del interior/exterior

Otra nueva característica es lo imposible de determinar en qué momento se vive un exterior y en qué momento se vive un exterior. Si bien podría simularse, ya no existe la necesidad de hacerlo; entonces qué sucede cuando algo tan cercano al ser humano, como el tránsito día/noche o interior/exterior se ve trastocado. La necesidad de cobijo ante la naturaleza se ha ido¹⁸; así, se termina concluyendo que se dichas nociones y necesidades se encontrarán determinadas próximamente por el usuario, que cada vez controlará con mayor precisión el espacio que vive.

¹⁸ A modo de ironía sería conveniente acudir a la obra del pintor Jacek Yerka, una suerte de surrealismo contemporáneo donde cualquier escenario puede habitarse, si el espectador se lo permite. [<http://www.yerka.pl>]

14

De la estética

Además de proveer oportunidad para todo tipo de manifestaciones estéticas, de reinterpretaciones y reescrituras; el ciberespacio propondrá nuevos criterios estéticos. Ya en la historia, el arte abstracto y surrealista representó un preámbulo de las posibilidades y lecciones interpretativas que esto sugiere.¹⁹

| ¹⁹ Esto último, no siendo exclusivo de la pintura, sino de la literatura y la música en gran medida.

15

Del prefijo 'telé'

La teleacción²⁰ confirma la posibilidad de alteración sin la presencia física –no así la del pensamiento-. Decía Virilio “[...] aquél que partió sin haber llegado”. La ‘tele*alteración’ del espacio permite la nueva experiencia colectiva, sus nuevos modos de relacionarse y de transfiguración del espacio mismo.²¹ El término ‘tele’ asimismo es planteado como una paradoja, mientras que significa distancia; dicha acción elimina todas las distancias y la dimensión ‘temporal’; haciendo así imposible la aplicación del prefijo ‘tele’.²²

²⁰ Del prefijo ‘telé’ eq. ‘a distancia’ / televisión = visión a distancia .

²¹ En este caso, gracias a una red global de telecomunicación.

²² En “Velocidad de liberación” Paul Virilio, filósofo y urbanista francés planteaba: “Telecompra, teletrabajo a domicilio, departamentos e inmuebles cableados, cocooning, de dice. A la urbanización del espacio real sucede, entonces, esta urbanización el tiempo real que es, en definitiva, la del cuerpo propio del habitante de la ciudad...”.

16

De la neutralidad en el ciberespacio

El principio de neutralidad propició el crecimiento vertiginoso y aprobación generalizada de la internet.²³ A diferencia de los medios ‘convencionales’ [radio, televisión], este principio es su principal agente de vida. “Small is the new big...” decía Amanda Congdon, una popular video ‘blogger’ con 4 meses de fama cibernética. Con escasos medios ‘Rocketboom’²⁴ logró colocarse entre la preferencia de los cibernautas –de habla inglesa-, ávidos de contenidos propositivos, lejos de las convenciones y proyectos de otros medios informativos o ‘websites del régimen’.

El espectro –casi infinito y de crecimiento algorítmico- de contenido [y basura en la red] manifiesta el reducido porcentaje que los sitios ‘oficiales’ abarcan en los índices de consulta ya en una visión de conjunto. Mientras que por separado cada individualidad no es representativa, la suma de dichas individualidades propician una amplia mayoría (sobre las mayorías de los medios anteriores). Los contenidos en la red seducen de nuevo por la posibilidad de ser escuchados por una audiencia inimaginable, en tiempo real –y de modo diferido-. Dicha posibilidad es el motor de vida de blogs, videoblogs, fotologs, comentarios, sitios personales y sus derivados.²⁵

²³ A pesar de ello, actualmente en el 2006, círculos de poder pretenden ‘cambiar’ este aspecto neutral, amenazando así su propia existencia. Para más información consultar [<http://www.netneutrality.net>]

²⁴ [<http://www.rocketboom.com>]

²⁵ Al respecto consultar e siguiente video de la visita de Amanda Congdon al ‘Apple Campus’ en Cupertino. Disponible a través de su videoblog : [http://www.rocketboom.com/vlog/archives/2006/03/rb_06_mar_16.html] Finalmente, a esto se refieren –en parte- los nuevos objetos de este nuevo espacio.

17

De las herramientas en 'red' [creación de nuevos objetos]

La creación de nuevos objetos²⁶ sugiere la creación de nuevas herramientas para generarlos. En el espacio de 'la información',²⁷ estas herramientas se enfocan a su transmisión y representación, dado que la red propicia espacios para convivencia y publicación.²⁸ Donde antes no existía la casa, han construido toda la infraestructura necesaria para habitarla; igualmente en el ciberespacio, y en ello se genera todo un nuevo continente.

²⁶ No se cita textualmente a qué objeto se refiere, dado los drásticos y fugaces cambios de este espacio, sin embargo por ahora podríamos citar: blogs, videoblogs, journals, entre otros.

²⁷ Tomar el término: 'espacio de la información' de manera literal. Si la forma sigue a la función o a la inversa, podríamos cuestionar qué formalidades fantásticas pueden conseguirse cuando la función es precisamente: la transmisión de los conocimientos, de las ideas y contenidos (gráficos, dinámicos, auditivos, escritos o sus mezclas 'derivativas'). O bien, ¿qué funciones nuevas sugiere un espacio con posibilidades formales –casi- infinitas?

²⁸ Igual que en el 'espacio real'.

18

De los paradigmas

Todas las tipologías²⁹ existentes son eliminadas en aras de nuevas instauraciones, de nuevos paradigmas. Las funciones, las ‘*raisons d’être*’ de los espacios anteriores determinan su vigencia u obsolescencia en este nuevo mundo.³⁰

²⁹ Entiéndase como museo, casa, hospital, plaza, escuela, centro comercial.

³⁰ Me refiero sobre todo a que la razón de ser, la necesidad permanece, aunque sus formas cambien, aunque sus sitios de acción cambien.

19

Del nuevo espacio público

El espacio público se transforma en tanto su razón de ser también lo hace. Sus funciones y la distancia para llegar a ellos, es sustituida ahora en el ciberespacio por el tiempo real. Las viejas plazas, el encuentro entre sus habitantes son sustituidas por espacios digitales³¹, pero el encuentro permanece.

³¹ En “Velocidad de liberación” Virilio señala lo siguiente: “[...] lo que hasta ahora todavía era ‘vital’, la copulación, se vuelve repentinamente facultativo y se convierte en una práctica masturbatoria telecomandada. En el momento en que se innova con la fecundación artificial, con la ingeniería genética, se llega asimismo a interrumpir el coito, a poner en disyunción las relaciones conyugales de los sexos opuestos, con la ayuda de un equipamiento biocibernético basado en los captores distribuidos en los órganos genitales. [...] suplantando de lejos el preservativo electromagnético la frágil protección del condón.”

20

De la interacción con lo 'anterior'

A inicios del siglo XXI, la interacción 'tête a tête' se ve profundamente disminuida. Del mismo modo que sucede con las personas, ocurre con nuestros espacios cotidianos. Si nuestra relación con la ciudad se había visto ya antes mermada³² por el automóvil y el crecimiento desproporcionado de las megalópolis; el ciberespacio la elimina en algunas ocasiones. Así, todos los espacios públicos, condensadores sociales son profundamente reinterpretados. Como acontece a menudo, estos últimos son reconstruidos digitalmente.³³

³² Cápsulas automóbiles que nos trasladan de un lado a otro, los autos son a la ciudad lo que las escaleras eléctricas para el shoppinh de Koolhaas

³³ Funciones, encuentros y trámites que se realizan únicamente a través de la red; cibernéticos todos los intercambios.

21

De la hibridación

El continente de una nueva arquitectura digital no se encuentra en el mundo de 'lo anterior',³⁴ no aquél de los átomos de oxígeno e hidrógeno.

No obstante, existen manifestaciones que trascienden dicha barrera. Los edificios 'convencionales' adaptarán de manera creciente mecanismos de interacción en tiempo real (por parte de sus habitantes³⁵ naturalmente). Mecanismos que imitarán exclusivamente los procesos activos y reales del ciberespacio, su verdadero sitio habitable; es decir, el mundo de las representaciones gráficas algorítmicas.

³⁴ O lo que hasta este momento considerábamos como 'real'.

³⁵ Habitantes que se encuentren físicamente ahí, y los que también se encuentren ahí, aunque no sea de forma física.

22

Del movimiento en la naturaleza [y nuestro complejo hacia él]

A lo largo de la historia, diversos experimentos parecen comprobar el ‘complejo dinámico’ de la arquitectura. No conformes con el dinamismo implícito de las obras al paso del tiempo, de los climas, las personas; los creadores de espacios a lo largo de los últimos años han implementado en los edificios, en sus cubiertas, dispositivos mecánicos para el –literal- movimiento de los espacios.³⁶ Este gesto denuncia la imposibilidad de algo que nunca sería. Es el complejo sobre los granos de polen, las nubes, el crecimiento de los árboles, todos los gestos que la naturaleza ha implementado en los códigos de adaptación de ambos organismos. Los edificios de la arquitectura anterior carecen de estos códigos dinámicos.

No habiendo librado con éxito la batalla de la naturaleza, un nuevo mundo promete en su falso horizonte, redención.

| ³⁶ Ver por ejemplo, las cubiertas y proyectos de Santiago Calatrava [<http://www.calatrava.com>]

23

De la resistencia

En respuesta a la acción de lo diferente ocurren dos tipos de respuestas y con ello dos posturas determinados: la fascinación de ser partícipe en un nuevo sitio y por otro, la frustración de una posible 'exclusión' o incapacidad de incorporarse al mismo. Es en este punto que el espacio puede fungir como un indispensable intercesor, un traductor.³⁷

³⁷ Esta 'noción' se percibe en todos sitios, aunque se agudiza dentro de las instituciones educativas, en las cuales ambas generaciones se encuentran en un contacto evidente.

24

Del avatar

La reinterpretación contemporánea del 'avatar', incrementa radicalmente su aspecto de posibilidad. La ausencia de permanencia de todas las cosas incide también en la imagen y percepción del individuo. De su interacción colectiva. Resulta todavía incierto si el mundo de la eliminación de distancias elimina o propicia nuestra soledad.³⁸

³⁸ M.T.Anderson, escritor de novelas de ciencia ficción decía en "Gravedad Artificial": "Extrañaba el alimentador. No sé cuando aparecieron los alimentadores. No sé si hace cincuenta o cien años. Antes tenían que usar las manos y los ojos. Las computadoras estaban fuera del cuerpo. Tenían que cargarlas en las manos, como si llevaran los pulmones en un portafolios y tuvieras que abrirlo para respirar."

25

De los desastres no naturales

Sin duda la posibilidad de creación de un nuevo mundo presenta también la posibilidad de su propia destrucción. La magnitud de dichas consecuencias estará condicionada por el grado de 'dependencia' a este nuevo espacio (*i.e. el apagón total*). Seres humanos condenados a sobrevivir en un mundo que ya habían abandonado. Cuando el ordenador no se encuentra presente para respirar,³⁹ cuando de nuevo a través del lenguaje, nuevos términos necesitarán ser planteados, ¿y después qué sucederá?

| ³⁹ Ver de nuevo la referencia anterior en torno a "Gravedad Artificial".

26

De los riesgos

El riesgo naturalmente acontece ante la homogeneización de lo antes heterogéneo [de una masa digital]. Ante lo previsible de la sorpresa que se convierte en su propio asesino.

Como los espacios, los tránsitos también son diferentes –a pesar de ocurrir en un flujo similar de información-. En un sujeto cuyo cuerpo se encuentra siempre en el mismo sitio, la metáfora del movimiento alcanza su última razón al ser el ‘entorno’⁴⁰ el que se transforma. Es decir, siendo el cuerpo del habitante el que permanece estático mientras su mente se efectúa mutaciones del mismo modo a velocidades vertiginosas.

| ⁴⁰ Disculpando el pleonismo desde luego, en un momento en el que el término utopía debe leerse de forma literal.

26

De la permanencia

En torno también a la conocida crítica a 'lo humano'⁴¹ de estas nuevas tecnologías, bien podría cuestionarse la utilización de los 'avatares'⁴² en este nuevo espacio.⁴³ Pero aún más importante sería plantear la necesidad de representación de nuestros cuerpos. ¿Es necesaria? ¿No consistiría en residuos de una nostalgia del sitio perdido? Cuando la superficie deja de importar, el desnudo intelectual es sin duda reflejado en el ciberespacio.

⁴¹ A esto resulta ilustrativo el discurso que Humberto Eco mencionó ante la 'reapertura' de la biblioteca de Alejandría –proyectada por Snøhetta– y la 'desconfianza' del faraón ante la escritura que, según decía, acabaría con la memoria.

⁴² Entendiendo como 'avatares' a nuestra representación 'física' en el espacio; la representación de nuestro cuerpo y rostro.

⁴³ Utilizados desde luego con el objetivo de 'familiarizar' al usuario, naturalmente. Es una ilusión, una mentira.

27

De los flujos

La información se convierte en el flujo que nos rodea y finalmente el flujo que habitaremos. Las interfaces actuales para su consulta y archivo son trastocadas profundamente puesto que todo aquello que sucedía en una pantalla, acontecerá en el espacio posteriormente.

28

Del espacio periférico y sus habitantes

En agosto de 2006, Lara Greene durante su residencia en 'Amorphic Robot Works' en Nueva York, presentaba su última pieza de performance: un robot cuyos movimientos –casi un baile– eran controlados de manera simultánea por 6 personas. El robot después era vestido con el traje de un simio. Este triste y extraño personaje, ilustra efectivamente la posible interacción en el ciberespacio. Se trata de un periférico y omnipresente títere habitable, controlado inevitablemente por sus habitantes.⁴⁴

Así entonces, hablaríamos de un espacio controlado a distancia no solamente por aquél habitante que se encuentre en ese momento 'dentro' del mismo.

| ⁴⁴ Mayor información sobre el 'performance' de Grene, consultar [<http://www.laragreene.com>].

29

Del arte generativo

El arte generativo contemporáneo –inconcebible sin una computadora– y sus nuevas propuestas, de algún modo, sugieren caminos para la nueva concepción de los objetos/espacios. Señalan nuevas formas de concebir y ejecutarlo. No es el pincel ni el lienzo los que preceden a estos objetos, como no serán los planos ni el terreno los que precedan a esta nueva arquitectura.

30

De los pasillos en lo real y en lo digital

Los pasillos -espacios de tránsito, transición y encuentro- se instalan en la nostalgia de la memoria anterior. El único tránsito se convierte ahora en aquél del tiempo de espera, el tiempo de descarga del ambiente siguiente, el tiempo de generación del espacio siguiente y lo que ahí pueda ocurrir.⁴⁵

| ⁴⁵ Irónicamente podríamos decir que los pasillos se convierten en 'pre-loaders'.

31

De los vestíbulos en 'lo real' y 'lo digital'

La convencional forma de nuestros vestíbulos es sustituida en el mundo digital por su función inicial. Es decir, por la interpretación gráfica de las elecciones. Resulta inimaginable la experiencia en estas nuevas interfaces; que manifiestan la verdadera interacción, no la de un objeto mecánico, sino aquella de nuestro cuerpo. Se refiere entonces al tránsito a través de las funciones y los momentos específicos de las actividades personales en la red de cada individuo.

32

De los algoritmos

Los algoritmos –generadores finalmente de vida⁴⁶ en el ciberespacio– generan formas complejas –de simetría y geometría distinta–. En un primer momento, los espacios/las formas que se generarán en tiempo real serán indistinguibles de las ‘reales’ o ‘verdaderas’; ¿en que mundo estaremos, alguien sabrá?⁴⁷ En un segundo momento, los espacios/las formas que se generarán superarán a aquellas que eran posibles. El cambio provocará el vértigo natural del ‘no imaginado’ alcance de la herramienta. Se presenta la cuestión primera: ¿qué hacer cuando todo es posible?

⁴⁶ No se entiende por ‘vida’ a aquello compuesto por átomos de hidrógeno y oxígeno, sino a aquello que es capaz de responder en modos complejos a los que los mecanismos lo hacen.

⁴⁷ Por decir de algún modo, aunque aquí viene el debate de la realidad de Kant, que puede encontrarse en el primer acto de “La ruptura digital” incluido como CD-ROM anexo a esta investigación y consultado en línea en [<http://www.realityat.com>]

33

Del recuerdo y Kuhn⁴⁸

El paradigma arquitectónico y sus técnicas de experimentación, se ven trastornadas frente al cambio de herramienta. El nuevo canon obedece a criterios de 'habitabilidad' y estructura de datos. Su navegación a través de ellos, la más pura ilustración de la función y del sentido formal de su espacialidad.⁴⁹ Las nuevas geometrías responden finalmente a los datos y a los pensamientos del habitante, no a la materia –que ya no existe–.

⁴⁸ En torno a la célebre postura de Thomas Samuel Kuhn en torno a los cambios de paradigmas. Para ampliar esta noción consultar: [http://en.wikipedia.org/wiki/Paradigm_shift]

⁴⁹ Aunque esta tesis no trata acerca de este tema, se recomienda profundizar más sobre la discusión constante entre 'lo espacial' y la 'espacialidad'.

34

De lo no previsible

Así entonces hablamos de códigos que son diseñados :: códigos generadores de espacio. Las infinitas variables del preciso instante en que son ejecutados alteran los atributos del espacio generado. Se trata de un espacio no del todo previsible. A pesar del debate continuo entre copia y original,⁵⁰ la singularidad del espacio y del momento lo convierten en original; es decir, incapaz de ser copiado o bien regenerado (en su condición inicial).⁵¹

Walter Benjamin sonrío de nuevo.

⁵⁰ En torno a “La obra de arte en la era de su reproducción mecánica” célebre ensayo de Walter Benjamin.

⁵¹ A modo de síntesis: se trata de un código –un archivo– que al ser ejecutado evalúa numerosos factores, como las características personales del individuo, la hora del día, la cantidad de información a navegar, el tipo de actividad a realizar; una vez leídos dichos factores genera formas específicas y/o aleatorias, dependiendo de los criterios de programación de dicho código. Es decir, cada vez que el código se ejecuta los resultados son diferentes.

35

De los riesgos

Cuando la vida cotidiana comience un verdadero proceso de hibridación⁵² los intereses comerciales incidirán inevitablemente en la experiencia espacial. Posteriormente cuando la inmersión en este sitio= sea continua, comenzará el intento por introducir a aquellos que no se encuentran aún seducidos. La resistencia será inevitable.⁵⁴

En ciertos países, los aspectos fundamentales de la vida cotidiana estarán ligados a este nuevo mundo, su renuncia significará la ruptura colectiva en la comunicación e interacción con el nuevo estilo de vida.

⁵² A esto me refiero que la red ahora consiste ya en un canal, digamos que en un espacio de residencia temporal, pero en muchas ocasiones esto está intrínsecamente relacionado con lo que sucede en el mundo real u otro tipo de encuentros o actividades que finalmente terminan en este mundo ,naturalmente esto tiene a cambiar en tanto a los escasos 15 años que esta tecnología tiene en nuestras vidas.

⁵³ Disculpando el pleonasma naturalmente, ver descripción de 'sitio' en ABCDIGITAL.

⁵⁴ Y en todo caso deseable, no tomando en cuenta el éxito o fracaso de la misma.

36

De la personalización

Del mismo modo que ahora configuramos los 'espacios personales' en nuestras computadoras –fondos de pantalla, iconos, temas gráficos- no existe razón alguna para considerar una posible 'personalización' del espacio con recursos gráficos aún más poderosos. La pregunta que puede plantearse es cuando dichos recursos sean espaciales, ¿quién determinará dichos criterios de configuración espacial?

37

De la adaptación o hibridación

Diversos autores apuestan a una realidad no ‘digitalmente’ totalizada.⁵⁵ Es decir, una suerte de hibridación. En efecto, existirán especies vegetales de crecimiento formal inducido, y ambientes de reconocimiento. Es decir, dispositivos –internos o externos a nuestro cuerpo- que serán capaces de identificar la posición de los residuos de realidad y completar el círculo. El riesgo del espectáculo será permanente, podemos apagar la televisión, nuestra radio, pero no el mundo.

En algunas partes del planeta no podremos apagar una realidad en la cual las nuevas generaciones estarán condenadas a vivir –al menos- durante una parte importante de su vida. ¿Será posible que la ambición y debilidad de la especie humana⁵⁶ provoque la pérdida de neutralidad (principio fundador y vital de la vida ‘en red’) ?⁵⁷

⁵⁵ Al respecto sobre arquitectura digital, puede consultarse [<http://www.interactivearchitecture.org>]

⁵⁶ Es inevitable, en torno al espectáculo mencionar a Guy Debórd en su “Cultura del espectáculo”, que apunta: “El espectáculo no es un conjunto de imágenes sino una relación social entre las personas mediatizada por las imágenes.”.

⁵⁷ De nuevo [<http://www.savetheinternet.com>]

38

De las ruinas 'anteriores'

Después de todo, si es que se decide apostarse por la hibridación, es imposible negar que lo 'anterior' existe. Se habla de un mundo nuevo con arquitecturas no concebibles en este otro sitio de hidrógeno y oxígeno; no obstante la transferencia de una parte importante de la vida a este lugar⁵⁸ sugiere la creación de nuevas formas de proceder en lo anterior. Es decir, nuevos espacios con necesidades suprimidas y nuevas creadas, ¿cuál podría ser entonces la función de un nuevo espacio si su habitabilidad está determinada en gran medida por lo que sucede en un mundo totalmente alejado de aquél que se pretende solucionar? ¿cuál será el impacto, los cambios urbanos que nuestras nuevas ciudades de 'cápsulas' presenten, cuando el movimiento del cuerpo no sea necesario, o se vea profundamente disminuido? ¿cuáles serán sus nuevas calles? ¿quiénes las recorrerán? ¿serán seres con vida? Las ruinas de nuestras ciudades serán testimonio de la vida trasladada, todos los objetos que habremos perdido en el camino.

| ⁵⁸ De nuevo, olvidando el pleonismo

39

De los pronósticos

Para este nuevo espacio digital, el pronóstico formal es reservado. Mientras que en el mundo de 'lo anterior' las preocupaciones sobre el medio ambiente aumentan y lo harán posteriormente a las respuestas.⁵⁹ La capacidad de las máquinas para descifrar códigos genéticos junto con los avances recientes en nanotecnología;⁶⁰ sugieren una simbiosis entre los organismos de orden 'vegetal' y las máquinas. El control de su crecimiento, de sus formas y sus reacciones a estímulos ambientales. En el mundo de lo anterior abundarán las 'arquitecturas vegetales', controlando así el ambiente y propiciando la distribución continua de energía para el otro mundo, 'co-relato' del existente.⁶¹

⁵⁹ [<http://www.climatecrisis.net>]

⁶⁰ En este punto, sería conveniente observar el trabajo de Christian Kerrigan y Ken Rinaldo en [<http://www.rhizome.org>]

⁶¹ Naturalmente que se refiere al espacio en red, la energía que se necesita para los servidores, los simuladores, too el equipo que previene el apagón global.

40

De las huellas

No es el mar el que borra nuestras huellas ya. Se trata de clases de programación digitales que registran/clasifican/dosifican y archivan nuestra existencia en sus trozos de silicio. La preocupación de lo 'trascendente' adquiere su dimensión última, que es aquella del pensamiento y sus interpretaciones. Perdura finalmente nuestra habilidad de adaptación e improvisación ante un nuevo mundo. Perduran los objetos que habremos de construir, nuestras respuestas, nuestras ideas.

41

De las semillas

La nueva arquitectura es y ha sido por naturaleza experimental; fragmentos de código imposibles de calcular su devenir, en un sitio de variables infinitas, de información infinita, de posibilidades infinitas. Heisenberg⁶² siempre es reinterpretado en tanto el universo extraordinario de datos.

| ⁶² En torno a su 'principio de incertidumbre', las incalculables posibilidades.

42

De la reivindicación

Mientras que Ignacio Díaz Morales⁶³ decía –acerca de la arquitectura– “Que nos devuelva a lo verdaderamente real y cualitativo de los espacios que habitamos los seres humanos”. A finales de siglo, el desazón que experimentan los individuos en las megalópolis⁶⁴ conduce a los individuos a buscar el escape; si bien cuando el físico no siempre es posible, se compensa con el intelectual. En una entrevista ‘NiteAngel’⁶⁵ decía “[...] If you ask me what i’m doing when i’m not in front of a computer, i’ll tell you i’m trying to get back to the computer-.

De cierto modo la red se convierte en una posibilidad de reivindicación, la oportunidad de proponer en una realidad espacios cualitativos/habitables para nuestras mentes; una vez que la ciudad se ha equivocado.

⁶³ Arquitecto tapatío, amigo y colega de Luir Barragán, cita tomada de: “

⁶⁴ México en el 2006, es la segunda ciudad más grande del mundo –en términos demográficos– después de Tokio. Lista completa, consultar [<http://www.worldatlas.com>]

⁶⁵ Ver ‘Directorio’ :: Nite Angel.

ABCDIGITAL

a

Analfabetas. Por parte de los lectores, el nuevo analfabetismo es aquel de los recursos tecnológicos que la lucha generacional irá desvaneciendo. Se trata de la falta de comprensión en tanto la lectura de la imagen. En tanto una posición de 'autor/diseñador', consiste en la ignorancia de códigos y comandos de programación.

Analógico. (*i.e. Vs. 'lo digital'*) ver antítesis, ver digital.

Antítesis. Oposición o contrariedad de dos juicios o afirmaciones. Puede confundirse a este nuevo espacio como un sustituto y no como complemento; es decir una hibridación de este nueva arquitectura.

Arquitectura. Minicuento de Sebastián Dejá:¹ Arquitectura: Descansa en paz. RE: ¡Dejadme en paz!

¹ Tomado de DEJA Sebastián. "Yo soy S.D." Thule. 1ª ed. Barcelona, España. 1959.

Artificial. La discusión en torno a lo natural y lo artificial adquiere un doble sentido en el ciberespacio. Esto es, ¿qué naturaleza ha sido eliminada de este lugar? Estos árboles que vemos, digitalizados, generados por algoritmos de resultados únicos ¿son naturales? Después de todo la sombra que arrojará lo artificial será siempre sobre interpretaciones gráficas inertes. Estas interpretaciones serán los nuevos navíos de viajeros —en ocasiones— humanos.

b

Border. ¿fronteras? ¿dónde están las fronteras? ¿cuáles son? ¿de qué tipo fronteras estamos hablando? ¿físicas? ¿éticas? ¿del pensamiento?

C

CAD. [*véase obsoleto*]. Computer-aided design. Puede decirse sustituido por 'CAP'.

CAD. Por años, los arquitectos y demás legos, han escrito innumerables libros, artículos, ensayos sobre "el uso de la computadora en la arquitectura...tecnologías CAD"; como si, después de haber clasificado y ordenado aquella información, hubieran contenido eficazmente los designios y las consecuencias de un mundo digital, preciso y abierto; inserto en otro [aldeia global] de cambios tecnológicos, conexiones simultáneas y realidades dispares. El cual reserva un campo mucho más rico y complejo, que de algún modo sugiere: "el futuro de la arquitectura en la era de la post-revolución digital".

CAP. (COMPUTER ASSISTED PRECEPTION) Término utilizado por Virilio, cuestiona la libertad de percepción del sujeto en un sitio/ambiente controlado. La 'aparente'

multiplicidad de posibilidades se encuentra supeditada a las designadas por su autor/programador/arquitecto. A diferencia de los espacios tradicionales, todo mundo artificial contempla las oportunidades de interacción de sus habitantes.² (*ver libertad*)

Cero. Complementario del '1' en el código binario / cantidad fundamental que adquieren la gravedad, el tiempo, el lugar y los referentes / nombre del personaje principal de William Gibson en su novela 'Conde Cero'. El Conde cero dice: "[...] Supongo que a un hombre más afortunado, o más pobre, finalmente se le habría permitido morir, o ser codificado en el núcleo de alguna pieza de hardware"³

Ciberespacio. El ciberespacio se presentan patrones de datos que cambian, mutan y desaparecen constantemente. Una suerte de astro acelerado. Es por eso que las dinámicas de este 'sitio' asemejan a aquellas de un ser vivo. Digamos que se trata de nuestro nuevo continente.

² VIRILIO Paul. "La velocidad de liberación". 1ed. Manantial. Argentina. 1997

³ GIBSON William. "Conde Cero". 1ª ed. Minotauro. 1986.

Ciberespacio. Ver *cliché*. C. Es la verdadera utopía. No puede ignorarse, cierto sentido de ironía en torno a lo extraordinario de estas situaciones, si se repara el origen del término: La Ciencia Ficción. En “The Neuromancer”, William Gibson escribe: *“El ciberespacio. Una alucinación consensual experimentada diariamente por billones de legítimos operadores, en todas las naciones [...] Una representación gráfica de la información abstraída de los bancos de todos los ordenadores del sistema humano. Una complejidad inimaginable. Líneas de luz clasificadas en el no-espacio de la mente, conglomerados y constelaciones de información”*⁴. Al respecto, Paul Virilio apunta: *“Un astro muerto, bautizado pronto como Cibermundo o Ciberespacio, mientras el nombre de ‘Cybertime’ convendría mejor a esta nebulosa, este subproducto de un ilusionismo que, desde la antigüedad, ha sacado partido de las limitaciones visuales del público, destruyendo su capacidad de distinguir entre lo real y lo que cree real y verdadero...”*⁵.

Clic. Mecanismo temporal de interacción, si lo tecnológico tiene a ‘naturalizarse’ los patrones de reconocimiento de gestos del usuario cambiaran del mismo modo. Esto es de

un movimiento del brazo, de nuestra mano, de nuestras pupilas, de nuestro pensamiento. El c. podría decirse se trata del embrión en gestación hacia una interacción avanzada.

Cliché. Ver *Realidad virtual*. Lugar común, idea o expresión demasiado repetida o formulada.

Computadora. Podríamos considerarla como artefacto mediante el cual una nueva realidad es posible. Con frecuencia se ignora que su cración ‘per se’ fue suficiente para la revolución, cuando un factor indispensable en este proceso de cambio fue naturalmente la comunicación entre ellas. La conexión y su comportamiento a distancia, no sólo las eliminan sino que introducen la experiencia colectiva en la creación y manipulación de las experiencias espaciales.

Conflicto. Según Eisenstein⁶ *“la base de todo arte es conflicto, y el montaje es conflicto”*. El C. en el nuevo espacio, se encuentra relacionado con la ‘re-configuración’ de la profesión por un

⁴ WILLIAM Gibson. “The Neuromancer”. 1ª ed. Minotauro. Argentina. 1988.

⁵ VIRILIO Paul. Op. Cit.

⁶ EISENSTEIN, Sergei. “La forma del cine”. 6ª ed. Siglo veintiuno editores. México, D. F. 2003 (1ª de 1986)

lado. Por otro, la secuencia de las experiencias que el ordenador genera, ordena y alimenta.

'ninguno'; pero no está donde los cuerpos viven..." Donde los cuerpos viven, no se construye esta nueva arquitectura, no ahí.⁸

Contrapunto. Ejecución, condena o salvación para individuos en países latinoamericanos, que aún tendrán que alternar en más de una realidad.

d

'Copy/Paste' *que va con*
'original/copia'

CTRL. Virtualidad [en su sentido original] a la espera de un sufijo.

D. Carácter utilizado en el silogismo contemporáneo, que entre otras cosas sugiere mutación. Del antiguo A. Es B. Y C. es D.

CTRL+X. De 'CTRL' + 'x' = cortar. Y es que, a la realidad que vivimos le ha sucedido algo parecido. Los hermanos Lumiére no verían lo que Novak un siglo después escribiría en Liquid Architectures: *"[...] ahora que la imagen cinemática es habitable..."*⁷

Datos. Es finalmente otra de las respuestas: ¿cómo se transita a través de los datos?

Cuerpo. Sobre nuestros cuerpos, John P. Barlow en su 'declaración de independencia del ciberespacio dice': *"Nuestro mundo, está en 'todos sitios' y en*

Dependencia. ¿qué sucederá si se va la luz? ¿sobrevivirá la red? ¿se crearán nuevas redes de resistencia, de comunicación?

⁷ Al respecto de Novak consultar: "Liquid Architectures and the loss of inscription" [www.netbase.org/t0]

⁸ Ver traducción y texto completo en el segundo capítulo de este documento.

Digital. “El reloj digital se deja leer siempre con precisión de segundos. Da magnitudes exactas, pero no el paisaje del tiempo. [...]”*“Ya no es posible regir la coacción del método digital. La modificación que ha supuesto en nuestra cultura, en nuestro comportamiento, en nuestra comprensión del mundo, es impresionante. Casi cada ser humano tiene ya una segunda naturaleza: su existencia en tanto que magnitud de cifras y valores”*⁹ A lo siguiente, se añade que puede traducirse a estas dos opciones (entre lo analógico contra lo digital): el código genético en primera instancia y en segunda, su personalidad en red. 2. Manuel Gausa añade lo siguiente: *“El mundo digital anuncia –todavía de modo inicial- un espacio lleno de posibilidades apenas embrionarias; un espacio más abierto a nuevos programas, a sistemas y a dispositivos capaces de sintonizar, reaccionar y mutar con la realidad: capaces de recibir y actuar a un tiempo”*.¹⁰

Digitalización. Proceso de engaño que pretendía transformar lo real, lo cotidiano a un nuevo espacio –digital, olvidando las premisas del mismo en tanto lo original y su copia. Resulta imposible trasladar los objetos de esta

realidad a una nueva cuyas reglas han cambiado.

Distancia. nostalgia de un término que implicaba patrones métricos preestablecidos. No hay distancias puesto que el tiempo entre unas y otras –que las definía- ha quedado eliminado. Como el vacío y su opuesto, en tanto el primero desaparece, lo hacen simultáneamente, todo lo que en él o en su contra nació.



Efímero. La antigua percepción de la ‘permanencia de las obras’ recibe como respuesta una postura igualmente radical. Espacios que duran apenas unos segundos, códigos de programación ejecutados y terminados en segundos.

Espacio. asumiendo que habitamos *música congelada*, el ciberespacio es concebido entonces como pensamiento congelado, descongelado y de vuelta al frigorífico. Es decir, cada instante en el mismo se trata de una

⁹ AICHER Otl. “Analógico y digital”. 1ª ed. Gustavo Pili. Barcelona. 1997.

¹⁰ Varios autores. “Metápolis :: diccionario avanzado de arquitectura”. Actar, Barcelona. 2002.

materialización del pensamiento actual, de las emociones actuales, de uno o más habitantes, de los que estés ahí (valga el pleonismo) y de los que estén remitidos. Pero esto cambia constantemente, los seres vivos lo cambian, los algoritmos lo cambian, el espectáculo lo cambiará.

f

F1/F12. Alguna broma relativas a las nuevas generaciones y las viejas. Ante la ruptura, los arquitectos de 'lo anterior' demandan un F1 desde el navío que naufragó hace tiempo.

g

Glocal. = global + Local

Grass. Si Koolhaas mencionaba ya *"lo más natural es artificial"*, the barbariangroup –fundado en 2001- en su instalación 'grass'¹¹

Grau. Cortometraje animado de Robert Seidel¹² (Dinamarca) que carece de trama. Eisenstein sobre la trama mencionaría tiempo antes: *"La trama no es más que un recurso sin el cual uno no es capaz de decirle algo al espectador. De cualquier modo, un esfuerzo en este sentido produciría una variedad de formas por demás interesantes. ¡Por lo menos alguien debería intentarlo"*.¹³

Gravedad. Premisa ilustrativa y elocuente sobre la nostalgia del espacio perdido. Cuando todo lo visible era determinado por ella, se presenta una especie de vértigo ante lo insólito. Una suerte de lenguaje que de pronto descubre que no necesita las reglas que lo determinaba, reglas que lo hacían posible; y sin embargo las ideas, el conocimiento que a través de el eran transmitidos experimenta una renovación total.

¹¹ Proyecto instalación'grass' de "The barbarian group" en: [<http://www.barbariangroup.com>]

¹² Dicho cortometraje puede encontrarse en [www.2minds.de/grau.html]

¹³ EISENSTEIN Sergei. Op.Cit.

h

Habitabilidad. Las posibilidades de ejercer el verbo acontecen en medios diversos. En la literatura, la pintura, la música. Ciertamente es que por parte el 'receptor'¹⁴ la tercera imagen se construía en su imaginación.¹⁵ Sin embargo, las posibilidades gráficas de dichos medios presentaban un factor de variación considerable en tanto cada individuo. La diferencia de esta nueva utopía, reside precisamente en la radical claridad de aquello que se construye. Es decir, cuando no pueda distinguirse si algo existe en este mundo que habitamos, o bien se encuentra generado/construido/concebido desde un ordenador.

Horizonte. Ilusión creada por una interfaz –hasta hora euclidiana– con contenidos 'anti'-euclidianos.

Humano. lo humano es cuestionado siempre que un nuevo artefacto/instrumento es creado para reproducir alguna función similar. Es curioso, pero justo en estos momentos es cuando lo humano destaca. Es decir, en el tiempo en el que muchos se preguntan sobre la despersonalización de este medio, de la red, de la distancia; no está de más reparar en la oportunidad que la red presenta. Es decir, no conocemos cuerpos sino seres/espíritus. Es decir, nos adentramos en lo más profundo que es: el pensamiento, la red como conductor de pensamientos.

I.A.D. (Internet Addiction Disorder) De acuerdo con Virilio¹⁶ nuevas posibilidades también sugieren nuevos accidentes. En marzo del 2005 fue abierta la primera clínica en el hospital general militar en Beijing, China.¹⁷

¹⁴ léase aquél que percibe la obra

¹⁵ recordando también a Eisenstein.

¹⁶ VIRILIO Paul. "Op Cit."

¹⁷ GRIFFITHS Daniel. "Treating China's online addicts" en BBC News Online. 10-X-2005.
[<http://news.bbc.co.uk/2/hi/asia-pacific/4327258.stm>]

Ideal. aunque este nuevo espacio suele confundirse con la materialización de lo ideal, lo cierto es que los mecanismos de traducción son inevitables. A pesar de que las distancias son acortadas

Imaginario. La ‘deconstrucción’ ocurre en tanto lo antes ‘imposible’ elimina su prefijo. La absoluta libertad demanda un cuestionamiento de igual proporción.

Infowar. Nuestras nuevas guerras.

Interacción avanzada. Aquella en donde la interfaz ‘mecánica’ es disminuida completamente; esto es, la transmisión de órdenes / contenidos / datos a través de cadenas de pensamiento. Cadenas que permitan controlar el espacio que se habita. Esto último podrá suceder de modo involuntario.

Interfaz. Dispositivo intermedio, pueden considerarse 2 significados, ambos como intercesor. El primero se encuentra relacionado con el dispositivo que permite la ‘traducción’ o ‘reinterpretación de los resultados’. Esto

es, la interfaz entre el ciberespacio y nosotros es la computadora; es decir aquél objeto que nos permite habitarlo, entrar a él, una suerte de prótesis. El segundo significado se encuentra más relacionado con la interfaz como intercesora entre la información y su representación gráfica. Este aspecto abarca situaciones mucho más específicas, que involucran el tránsito a través de la información. Las nuevas obras de arquitectura tienen como materia prima la información, en este caso el reto que se presenta es cómo acceder/manipular/contener/clasificar/guardar la información.

Intervalo. 1. Espacio o distancia que hay de un tiempo a otro o de un lugar a otro. Distancia eliminada, a partir de este momento los intervalos se utilizarán con efectos de ‘ilusión de tránsito o recorrido’, que se ha perdido. 2. El intervalo o dicho sea la interfaz se convierte en otro paradigma [por negar] de la ciudad emergente.

Ironía. Epígrafe que podría terminar esta investigación: “[...] es una hazaña a la vez rara y maravillosa el haber escrito un plan feto sobre algo que en realidad no existe.”¹⁸

¹⁸ EISENSTEIN Sergei. Op.Cit.

|

m

Libertad de percepción.

mencionada por primera vez en 'La velocidad de liberación' por Virilio, nuestra percepción se ve profundamente trastocada en un mundo construido artificialmente. Tenemos libertad de expresión, la perdemos, aún nos queda la percepción. Si perdemos la percepción, aún nos quedará el pensamiento, la última reserva, la última defensa posible al control total. Si las distancias entre pensamiento y representación gráfica, es decir el camino de regreso al espacio que alguien está generando son establecidas, entonces podríamos decir que se convierte en controlable y cómo se escapa de una prisión sin tener conocimiento de que se habita. Pero aún más peligroso es: ¿Cómo escapar de la prisión si nosotros somos la prisión? No nuestro cuerpo, nosotros ¡Nuestro pensamiento es la prisión!

Mentira. Podría decirse como aquello que dice ser lo que no es. Ruinas prehispánicas con reminiscencias de un 'débil' Miyamoto, centros históricos recuperados, arquitecturas viejas, ideas obsoletas, antiguos prejuicios. Siempre viendo hacia atrás, ¿así, qué nos queda?

Microchip. Inform. Pequeño circuito integrado que realiza numerosas funciones en ordenadores y dispositivos electrónicos'.¹⁹

Microchip 'espacial'. Sugerencia.

n

¹⁹ De acuerdo al Real Diccionario de la Lengua Española. Consultado en su versión en línea [<http://www.rae.es>]

Nostalgia. El pasado o futuro, el sitio/lugar, contexto/entorno, gravedad, realidad y todos condicionantes restantes de la 'antigua' arquitectura y sus efectos secundarios; pueden resultar en una sobredosis de nostalgia. De cualquier modo, dicha sobredosis, nunca será suficiente.



Objetivo. *"Hacer cibernéticos todos los intercambios, pacíficos o guerreros, he aquí el objetivo discreto de las innovaciones contemporáneas de este fin de milenio."*²⁰

Oportunidad. la oportunidad



Panóptico. El panóptico de Foucault –ahora cibernético- exige nuevos mecanismos para antiguas soluciones. Del mismo modo, nuevas formas de resistencia.

Pantalla :: Dispositivo provisional de representación. Podríamos decir que habitar las pantallas es imposible –o al menos imposible como concebimos el término habitar-. No se discute sobre la posible acción y efecto de 'habitar' una novela o un cuento de Cortázar, Borges, Saramago. Pero los medios de duplicación o de creación de realidades para esta nueva arquitectura son totalmente confundibles con los de la realidad misma.

Pensamiento. el pensamiento se convierte en el objetivo final de la interacción avanzada. La utopía sería evitar el vacío.

Periscopio. Sylvère Lotringer –en torno a Virilio- : " [...] aunque solitario, un periscopio puede marcar la diferencia en

| ²⁰ VIRILIO Paul. Op.Cit.

una época en que las mismas diferencias se cultivan en laboratorio.”.²¹

R

Píxel. Los diminutos píxeles de nuestra pantalla se rentan, se compran, se venden, se adquieren.

Polvo. El polvo digital que estos nuevos objetos acumulan, a menudo produce miopía, que oculta su sentido como prótesis. –Sucedé que la computadora está enferma- decían. Y en verdad lo estaba. Como Quino y el niño que dice: -tengo náusea- y la voz paternal (hacia la madre) diciendo –hay que dejarlo, que se vaya acostumbrando-.

q

Realität. 1. Término utilizado por Kant en sus disertaciones. 2. *Laboratorio de experimentación en torno a la arquitectura y los medios digitales.* www.realitat.com

Reproducción. La reproducción en el ciberespacio adquiere una suerte de contradicción. Mientras que todo carece su noción de ‘original’ –esto es, toda copia es original-, no es posible ‘reproducir’ un espacio y esperar resultados similares. La nueva arquitectura contempla patrones de comportamiento que responden a variables y a características únicas que producen ‘experiencias espaciales’ distintas en tanto lo cuantitativo y cualitativo de sus habitantes.

Rizoma. Entre los principios que exponen Deleuze y Guattari en su introducción a ‘mil mesetas’ se encuentra el principio de conexión – mismo que Internet ilustra claramente-

²¹ LOTRINGER, VIRILIO. “La bomba informática :: entrevista con Paul Virilio”. 1ª ed. Manantial. Barcelona. 1998.

en donde “...cualquier punto de un rizoma puede ser conectado con otro cualquiera, y debe serlo.”.²²

Ruptura. Espacio vacío, espacio de fuga. Se habla de una ruptura, cuando se acontece la creación de un mundo alterno. Mismo que cuestiona los cánones de su antecesor y propone nuevos paradigmas –de habitabilidad, diseño, creación-.

Ruptura. Las posibilidades técnicas permiten no sólo la representación del mundo, sino la creación de uno nuevo. La ruptura sucede cuando esto acontece. El vértigo que produce el gran espacio entre el territorio –recién fundado- y el que reside adelante, hace aun más difícil el salto.

S

²² DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix. “Rizome : introducción”. 1ª ed. Ediciones Coyoacán. 1994.

Seducción. ver virtual

Sentido. La sustitución de los edificios va acompañada de su sentido (de su traslado o sustitución). La transformación del espacio público puede entenderse –de cierto modo- por la migración de su sentido inicial a las actualmente plazas digitales, foros de convivencia, sitios de encuentro (ver sustitución).

Sitio. Alegoría de un lugar que no es.

Surrealismo. El surrealismo adquiere una doble significación. Para ser precisos todas las manifestaciones artísticas adquieren una doble significación en un nuevo espacio en el cual no son nativas.

Sustitución. Biblioteca :: función = archivar, la S. se da en tanto los sistemas de almacenamiento digital, que rebasan las posibilidades ‘físicas’ de nuestras bibliotecas. Sala de cine :: exhibir un film = resulta increíble ignorar el flujo de datos que es transmitido. Los encuentros también pueden cambiar de sitio –que no sustituidos-. La función de condensador social conlleva una serie

de implicaciones serias (contacto visual, género, avatares, pseudónimos; después de todo seguiremos siendo humanos.).

no habita en este mundo, sino en el mundo de la red global, el mundo de los datos.

t

‘TCP/IP’. Protocolo que permite la comunicación a distancia. La multiplicación y posteriormente anulación de la misma. Podría decirse, el protocolo que hace rizoma.²³

Tejido. Nuestros tejidos que forman órganos, aparatos, sistemas, generan algo aún más importante que es: nosotros. Pero, lo que aún no ha sido respondido es cómo se genera ese ‘nosotros’, ¿cómo se generan las ideas? Si esto es descubierto, entonces podrían comenzar los cultivos, podría comenzar la verdadera independencia del cuerpo, podría comenzar una nueva especie que

Tele. Condición inequívoca del espacio en red, condición única e indispensable para la interacción colectiva, de un espacio ‘íntimo-global’.

TIC.

Tiempo. Marina Grzinic diría “ [...] *Tal como sucede en el ciberespacio, el espacio tiene una dimensión cero, todo depende del tiempo [...] Un nuevo paradigma: la producción del tiempo en lugar de la producción del espacio*” O bien *¿qué es lo que espacialmente sucede con este tiempo real?*²⁴

Tránsito. Los nuevos espacios, toman como elemento indispensable el tránsito (de individuos, de imágenes, de sonidos, de datos).

²³ A este respecto mencionar algo de Deleuze y Guattari sobre lo que apuntaban sobre el rizoma....

²⁴ Al respecto sería conveniente también mencionar lo que en el film de Patrice Leconte ‘L’Homme du Train’ dice: “ [...] no importa tanto cuánto pasa el tiempo sino como pasa”. Marina Grzinic, artista multimedia, aparece en: “Tekhné 1.0: arte, pensamiento y tecnología”. 1ª ed. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. México, D. F. 2004

U

Uqbar. Para Borges, país imaginario de la región de Tlön, cuyos habitantes *"no conciben que lo espacial perdure en el tiempo"*.

Utopía. La utopía como lo 'no alcanzable' [contrario a la dystopia] no tiene espacio en este nueva arquitectura. El sentido de lo utópico adquiere una doble connotación en tanto su 'no-lugar' dado que en efecto, la nueva arquitectura acontece en un sitio de localización incierta. De acuerdo con Heidegger y su noción general sobre lo que es y lo que no es sitio, la red no cumple con nada de esto. ¿En dónde suceden las cosas? ¿Alguien puede localizarlas? ¿En los servidores? ¿En cada pantalla? ¿En los cables? ... ¿o en nuestras mentes?

V

Vacío. Adjetivo comúnmente utilizado para la experiencia de pérdida. Pérdida de un 'ars moriendi', la pérdida de la memoria, que equivale a la pérdida de todo el pasado.

Velocidad. Ceguera temporal, decía Deleuze: "¡La velocidad transforma el punto en línea!"²⁵

Virtual. 'posibilidad de...'. Lo virtual seduce –en parte– por las infinitas posibilidades que encierra. Su incertidumbre estimula aún mas la oportunidad de redención de un nuevo espacio. Esto es, de su nueva conquista.

| ²⁵ DELEUZE, GUATTARI. Op.Cit.

1 2 3 . . .

1. Complementario del '0' y elemento necesario para la construcción de la nueva 'materialidad' arquitectónica [nótese el pleonismo] que, desde luego es nula –no inexistente–.

***spc.** Extensión redefinida que reproduce percepciones espaciales, al inicio del milenio de las 3 dimensiones (KROKER²⁶).

²⁶ Consultar [<http://www.ctheory.net>] :: Otras acepciones, consultar 'The File extensión Source' [www.filext.com]

DIRECTORIO

JARED TARBELL

Los algoritmos de Tarbell [fundador de 'levitated.net'] producen imágenes que son posteriormente impresas y vendidas como originales –como alegoría a W. Benjamín-. Como recurso adicional, las anomalías que el código presenta triplican su valor.
[www.complexification.net]

SHIGERU MIYAMOTO

Introdujo la 'historia' en los videojuegos como trama lineal. Mientras que eran vistos como pérdida de tiempo, los videojuegos se convertirían en los precursores principales de creación de mundos alternos, mismos que eran habitados por adolescentes –nuestros futuros arquitectos-.

IGNACIO DÍAZ MORALES

Arquitecto tapatío, *mencionaba “si no se conoce la geografía física y humana, no se está trabajando en México” [...] de cierto modo –y completando el co-relato, en un sitio de percepciones creadas con máquinas, se cuestiona la capacidad de entender las nuevas oportunidades si no se entiende la no-geografía digital y humana de la red.*¹

JOSHUA DAVIS

Programador y artista, todos sus trabajos plantean la posibilidad de programación en cada trazo y restos de azar.
[www.joshuadavis.com]

¹ AYALA ALONSO, BUENDÍA JÚLBEZ. “Textos sobre Ignacio Díaz Morales”. 1ª ed. Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. México, D. F. 1994.

GROUP94

Desde Bélgica, se plantea el reto y lenguaje visual de un nuevo espacio. Plantea de nuevo la disyuntiva entre lo artesanal y lo programado. Del mismo modo la continua interrogante acerca de la intervención humana, como si fuera posible deslindar al 'objeto final' de su relación autor/herramienta.

[www.group94.net]

WILLIAM GIBSON

Un viaje a la luna contemporáneo. Se trata de una alegoría a Verne. En Conde Zero W.G. escribe: *"-Ha terminado- dijo ella- [...] -¿qué ha terminado?- [...] -Terminado. Acabado. Este lugar. Aquí no hay tiempo, no hay futuro".*²

ZACH LIEBERMANN

Los experimentos de Liebermann centran su atención en torno a la percepción de aquello que se entiende como 'humano'. En el festival 'Ars Electronica 2006' L. presenta y dibuja sobre un papel convencional, mientras que en la pantalla aquellos trazos pueden ser modificados posteriormente. A través de este gesto, se ilustra con cierta ironía una vida que permanece suspendida, en pausa; mientras otra comienza a tomar vuelo y a transformarse en modos inimaginables.

[<http://thesystemis.com/>]

| ² WILLIAM GIBSON. "Conde cero." Op. Cit.

CYBEDON

Personaje imaginario. Tomado de 'Gravedad Artificial'³ de John Darton que dice: "La inteligencia artificial ha crecido exponencialmente desde la década de los setenta y se ha organizado en una forma casi vital alrededor del mundo. Estoy hablando de Internet. Su modelo de crecimiento refleja el de un organismo multicelular. Satisface los dos criterios necesarios para la vida: se expande a través de un proceso de regeneración y puede comunicarse con sus partes más remotas. Incluso tiene enemigos naturales en forma de virus. Si concebimos la Red como expresión última de la inteligencia de las máquinas, y el haz de conexiones nerviosas que llamamos cerebro como la expresión de la inteligencia humana, entonces en el punto donde convergen se producirá la conexión."⁴

LUIS BRITTO

La incertidumbre hacia los campos desconocidos y aquellos que ahí cultivan, sugieren al mismo tiempo un nuevo paradigma acerca del espectáculo, la noción de privacidad y su alcance en nuestras mentes. Sugiere también la posibilidad *—cada vez más estrecha— de escapar a él. Luis Britto escribe: "Un virus informático autogenerado permite a las computadoras fantasear; el imaginario electrónico es presentado como realidad, los internecios lo toman como tal. [...] Los códigos de bits y pix desarrollan dinámicas transformadoras que como las de la memoria borran reconstruyen falsifican toda información aleatoriamente. Alfabetos sistemas numéricos matemáticas geometrías notaciones musicales mutan con inaprensible velocidad*

³ ANDERSON. Op. Cit.

⁴ Al respecto también sería importante mencionar que —por ahora— la comunidad de artistas más activa en la red toma el nombre de 'rizoma' —también con alegorías a Deleuze y Guattari—; entre sus proyectos, se pueden observar aquellos que parten del punto, en que la red se concibe como un organismo vivo.

[...] Atrapados en mundos de realidad virtual invertimos nuestras ganancias en proyectores de realidad metavirtual que replican la realidad verdadera o por lo menos crean una indistinguible de la verdadera.”.

JEAN LUC GODARD

“It’s not where you take things from – it’s where you take them to”⁵ Ahora, después de la fundación el horizonte nos presenta la posibilidad de reescribir la noción de arquitectura. En un mundo en el que las megalópolis agonizan, el ciberespacio se presenta como una oportunidad de redención.

SEBASTIÁN DEJÁ.

Escritor español nacido en Vallekas. Entre sus múltiples ficciones, destaca “*.spc”: “[...] ¡Ey! ¡yo veía el espacio! No muros, ni ventanas, ¡sino espacio! ¡Vaya, que prodigio! También te recordaba. No ausencia o desencuentro, ¡sólo espacio! Stop. Play. ¡Mira! Aquí estoy diciendo: “¡Ey! Yo veía el espacio! No muros ni ventanas...””.⁶

SALVADOR DALÍ

Dalí is online.

DALÍ says> ¡Viva la antigravitación!

DALÍ says> ¡Olé!

Dalí is offline.⁷

⁵ Tomado desde el blog ‘weareideas’ [<http://www.weareideas.com>] y su sitio es: barbariangroup.com

⁶ DEJÁ Sebastián. “ *.spc | “. 2005. Publicación electrónica de Realität. [www.realitat.com]

⁷ DALÍ Salvador. “Carta abierta a Salvador Dalí”. 1ª ed. Cometa. Barcelona, España. 1955.

PAUL VIRILIO

Urbanista y filósofo francés dice: *"Después del <<fin de la Historia>>, prematuramente anunciado por Francis Fukuyama hace algunos años, lo que aquí se revela es el principio del 'fin del espacio' de un pequeño planeta en suspensión en el éter electrónico de nuestros medios de telecomunicación modernos. [...] Con el siglo XX se clausura no sólo el segundo milenio sino la Tierra también, el astro de los seres vivos."*⁸

STELARC

Stelios Arcadiou nació en 1946. Artista multimedia australiano cuyo trabajo ha abarcado la extensión de 'habilidades' del cuerpo humano. Stelarc dice: *"It's obsolete, the body is obsolete!"*
[www.stelarc.va.com.au]

NITE ANGEL

Pseudonimo, fundador de 'a08.net'. Estudiante de arquitectura y también creador de arte abstracto, ejemplifica la posibilidad de un espacio habitable en su trabajo 'externo' a su formación profesional. En una entrevista menciona: *"[...] If you ask me what I do when I am not in front of the computer, then I will tell you I am trying to get back to the computer."*
[www.a08.net]

⁸ VIRILIO Paul. "La bomba informática". Qa ed. Cátedra. Colección Teorema. México, D.F. 1999 (edición francesa 1998)

SERGEI EISENSTEIN

Con la introducción en 2001 del primer iPod⁹ los anuncios decían: “el soundtrack de tu vida”. Y así parecía, al caminar la música cambiaba la percepción del espacio –o la especialidad si se quiere-. Tal parece ser que este nuevo espacio conjunta recursos que habían estado separados, para construir una experiencia no del todo alejada a un videojuego, una película, una novela, un cuadro surrealista, Borges, Cortázar, Yerka, Varo, Kafka, Miyamoto, Nakamura; todos ellos reinterpretados;¹⁰ “[...] un formalismo abstracto con residuos de realidad...”.

WALTER KINO

Walter Kino, filósofo francés planteó por primera vez en ‘arquitectura vegetal: un estudio avanzado’
[www.wkino.com]

JOHN DARTON

En su novela ‘ánima’ escribe: “[...] la velocidad de escape o liberación, como la emplea Mark Dery es una metáfora. Se produce cuando velocidad y distancia alcanzan el punto crítico en el que un objeto en movimiento (un planeta, una nave espacial, cualquier cosa) se libera de la fuerza gravitacional. Ese objeto alcanza la hiperaceleración y pasa a otra dimensión.”

⁹ Explicar algo del ipod qué es cómo funciona y qué revolución ha significado

¹⁰ En orden de mención, ver ‘Uqbar’, ver alteración arbitraria de la dimensión temporal, ver nuevos mundos, ver ciberespacio medieval, ver castillos, ver posibilidades, ver interfaces.

NICOLAI HARTMANN

Propone que la arquitectura puede dividirse en ciertos estratos, los técnicos y los no técnicos. Bien, lo que sucede es que los estratos técnicos son totalmente erradicados o bien reescritos, las condiciones no son lo 'tectónico' sino lo 'digital', los bits, los unos y ceros.

JEAN BAUDRILLIARD

En 'Disney World Company' señala: *"But there is no real world anymore [...] Everything is posible, and everything is recyclable in the polymorphous universe of virtuality, Everything can be bought over."*¹¹

MATTHEW TOBIN ANDERSON

Escritor de ciencia ficción (1968). En su novela 'Gravedad Artificial' menciona: *"Cuando le preguntá qué hacía su papá me dijo: -es profesor universitario. Enseña lenguas muertas-. -¿a poco la gente estudia eso?-. Se encogió de hombros: -yo supongo que sí-. -Bueno pues, ¿qué son las lenguas muertas?-. -Son lenguajes que en algún momento fueron importantes pero que ya nadie usa. No han sido usados durante mucho tiempo, excepto por historiadores-. -¿Cómo cuáles?-. -Pues como Fortran o Basic-."*¹²

DIANA DOMINGUES

La ruptura digital incide no sólo en la arquitectura. Diana Domínguez –artista multimedia- escribe: *"[...] los artistas necesitan imaginarse qué tipo de vida querría la gente experimentar durante el flujo del tiempo real". Esto es: el nuevo espacio [la arquitectura –como profesión- no camina sola]."*¹³

¹¹ BAUDRILLIARD, Jean Op.Cit.

¹² M.T.ANDERSON. Op. Cit.

¹³ Varios autores. "Tekhné", Op. Cit.

MARCOS NOVAK

Colaborador de Virilio, su voz ha sido de las primeras en hacer el co-relato con la arquitectura. Hasta este momento sus textos han influido más que sus proyectos. En el ya histórico texto 'Transmitting Architecture' menciona: *"The architecture of cyberspace offers the opportunity to mend the rupture between how we know the world and how we conceive and execute architecture. It allows a far greater latitude of experimentation than any previous architectonic opportunity. It is once again possible to seek to know what is known and to conceive a corresponding architecture, without always falling back upon the sacred geometries of ages past. This engagement only makes architecture more relevant to the world, more in keeping with what is sensed as a new condition. In fact, architecture's role in articulating spatially the outlook of an age is strongly reasserted."* [www.centrifuge.net]

GUY DEBORD

Los textos de Debórd a inicios del siglo XXI adquieren cierto carácter profético; *"En el mundo realmente invertido, lo verdadero es un momento de lo falso."*¹⁴

TILL NOVAK

En enero de 2005, Till Novak – de 25 años – produce "Delivery", un cortometraje animado distribuido a través de Internet. En él, el personaje recibe una extraña 'caja', misma que –después descubre– se trata de una suerte de 'espejo' o espacio invertido. Es decir, puede intervenir en su realidad; misma que utiliza para eliminar la ciudad de chimeneas y humo que atisba al horizonte. Se trata pues, de una

| ¹⁴ DEBÓRD. Op. Cit.

metáfora en relación al espacio 'digital' de una arquitectura 'digital' intercambiable y fácilmente modificada. No hay pormenores, ego, protagonismo o malentendidos, sólo espacio. Feliz anónimo espacio.

BENJAMIN FRY

Cuando internet cambia y muta tan rápido, sugiere que sus métodos de análisis o de 'control' se asemejan a aquellos de un ser vivo. i.e. homeostasis, metabolismo, entre otros.
[acg.media.mit.edu/people/fry]

KARL SIMS

El trabajo de K.S. plantea la posibilidad de que aquellos nuevos objetos nacidos 'en red', adquieren patrones evolutivos de comportamiento. Lo dinámico del espacio adquiere un nivel literal. Nuevos espacios que crecen y se modifican, se adaptan y evolucionan de acuerdo a su habitante. A este punto, podría preguntarse ¿quién es el verdadero arquitecto?

MANIFIESTO

* la arquitectura está en crisis y las ciudades también. La red propone una nueva realidad que se puede habitar en tiempo real por nuestras mentes. Una posibilidad de reivindicación humana y también de escape a lo inhumano. Se considera que en un futuro ahí vivirá una parte importante del mundo –no todo- y es nuestra responsabilidad como arquitectos no abandonar a nuestra profesión. En ello está nuestra tarea.

* las nuevas interfaces deben ser mundos cualitativamente habitables. Mundos que puedan explorarse y modificarse. Mundos en los que no caben los prejuicios anteriores; porque todas las razones iniciales, se convertirán en interfaces.

* en este nuevo espacio se diseñará y programará con las nuevas herramientas que permitan el cambio de trayectoria, en sitios en los que se ha dejado de caminar. Sin duda nuevos paradigmas.

* el nuevo espacio no se encuentra limitado por las leyes físicas de nuestro mundo 'actual', por lo tanto no debe formas y soluciones ajenas a la vieja memoria, con melancolía.

* el nuevo espacio digital deberá proveer mecanismos de protección al usuario, en contra del totalizador 'panóptico cibernético'.

* la nueva arquitectura en ese mundo será una arquitectura sensible, una arquitectura con 'memoria'. Ya que deberá recordar los estímulos anteriores del usuario, su historial personal, sus referencias, sus antiguas elecciones; y así entonces, generarse acordemente.

* el nuevo espacio deberá contemplar 'lo imaginario' como recurso indispensable de creación; puesto que se trata de un 'sitio' abstracto y más cercano al pensamiento que a la materia.

* el nuevo programa arquitectónico deberá contemplar los encuentros y experiencias colectivas en cualquier momento, deberá preparar las transiciones necesarias para su visualización.

* el arquitecto deberá dejar 'espacios de programación' abiertos a lo incierto. Caminos alternos para la improvisación.

* la arquitectura digital nunca será experimentada de igual modo para dos usuarios, sin embargo podrán contemplarse factores de 'igualación' en el caso de los encuentros colectivos. Protocolos predeterminados.

* la nueva arquitectura digital deberá prever el dinamismo de los datos, su cambio en el flujo del 'tiempo real'.

* el espacialista deberá utilizar los recursos necesarios para la 'habitabilidad' de la representación espacial de los datos, de la información.

* la memoria espacial, deberá configurar en un futuro la generación de las nuevas habitaciones.

* los espacios serán concebidos como 'semillas', pequeños embriones de código binario. Jamás deberán contemplarse como objetos terminados/hechos/dados. Su programación deberá estar auxiliada por clases de inteligencia artificial, que puedan adaptarse rápidamente a las necesidades de sus ocupantes.

* a pesar de que numerosos espacios puedan generarse a partir de un mismo código, todos son distintos, todos son originales/singulares. De ahí lo imprevisible y también lo posible.

* al colmarse lo superfluo, lo esencial se advierte. Finalmente dichos espacios son sólo herramientas, interfaces de nuestros pensamientos, ideas e interacciones de nuestra nueva vida colectiva. Cuando todo es clasificado/archivado, se presenta entonces su función inicial.

* la arquitectura digital son varios y nuevos caminos para algo mucho más noble, que son nuestras ideas, dentro de nuestras mentes.

ARQ. JUAN MANUEL DE J. ESCALANTE / 2007

REFERENCIAS

En el siguiente apartado, se incluyen referencias –que aunque en su mayoría no todas fueron citadas ‘textualmente’ en la investigación- influenciaron fuertemente el camino ya trazado. Sin ningún orden específico se mencionan a continuación.

* ‘en papel’

VIRILIO Paul. “La bomba informática”. 1ª ed. Cátedra. Col. Teorema. Madrid, España. 1998

VIRILIO Paul. “La velocidad de liberación”. 1ª ed. Manantial. Buenos Aires, Argentina. 1995

VIRILIO Paul. “Amanecer crepuscular :: en diálogo con Sylvère Lotringer”. 1ª ed. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 2002.

GIBSON William. “Conde Cero”. 1ª ed. Minotauro. Barcelona, España. 1986.

GIBSON William. “Mona Lisa acelerada”, 1ª ed, Minotauro. Barcelona, España. 1992.

VARIOS AUTORES. “Tekhné 1.0 :: Arte, pensamiento y tecnología”. 1ª ed. Antología. CONACULTA – CENART. México, D. F. 2004.

DEBORD Guy. “La sociedad del espectáculo”. 1ª ed. Pre-textos. Valencia, España. 1999.

HEIDEGGER Martin. “Arte y poesía”. 1ª e.d. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 1998.

KROKER Arthur, KROKER Marilouise. “Digital Delirium”. Ctheorybooks. Montreal, Canda. 2001

ROSZAK Theodore. “El culto a la información :: el folclore de los ordenadores y el verdadero arte de pensar”. 1ª ed. Grijalbo / consejo Nacional para la cultura y las artes. México, D. F. 1986.

WOLF Mauro. “Los efectos sociales de los media”. 1ª ed. Paidós. Barcelona, España, 1994.

AUMONT Jacques. “Las teorías de los cineastas”. 1ª ed. Paidós. Col. Comunicación. Barcelona, España, 2004.

DERTOUZOS Michael. “La revolución incompleta”. 1ª ed. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 2001.

FERRER Aldo. “De Cristóbal Colón a Internet: América Latina y la globalización”. 1ª ed. Fondo de Cultura Económica. México, D. F. 1999

ANDERSON M.T. "Gravedad artificial". 1ª ed. Fondo de cultura económica. Col. A través del espejo. México, D. F. 2004

PAZ Octavio. "El Arco y la lira". 3 ed. 1972. 1ª de 1956. Fondo de Cultura Económica. México, D. F.

KAPLAN Janet. "Viajes inesperados: el arte y la vida de Remedios Vario". 1ª ed. Cross River Press. NY, EUA. 1998.

MARTÍN JUEZ Fernando. "Contribuciones para una antropología del diseño". 1ª ed. Gedisa editorial. México, D. F. 2002

BRADBURY Ray. "Crónicas marcianas". 1ª ed. Minotauro. Barcelona, España. 1993.

FOSTER Hal, HABERMAS J, BAUDRILLIARD J ... "La posmodernidad". 1ª ed. Colofón. Col. Cairo. México, D. F. 1983.

OLLIVER Bruno. "Internet, multimedios, ¿qué cambia en realidad?" 1ª ed. CID CICE, México, D. F. 2001.

AYALA ALONSO, BUENDÍA JÚLBEZ. "Textos sobre Ignacio Díaz Morales :: Del espacio expresivo en la arquitectura". 1ª ed. Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco. México, D. F. 1994.

DELEUZE Gilles, GUATTARI Félix. "Rizoma :: introducción". 3ª ed. Ediciones Coyoacán. Col. Psicología. México, D. F. 2001

HARTMANN Nicolai. "Estética". 2ª ed. Fondo de Cultura económica. México, D. F.

BRITTO Luis. "AndaNada". 1ª ed. Thule ediciones. Colección microMundos. Melchor Media Books. New York. EUA. 2003.

DEJÁ Sebastián "Yo soy S.D." 1ª ed. Thule ediciones. Colección GrandesMaestros. Melchor Media Books. NY, EUA. 2006.

DARTON John. "Ánima". 1ª ed. Greenwich. NY, EUA. 2001.

BORGES J. Luis. "Ficciones". 3ª ed. Planeta. México, D. F. 1976.

* ' en la red'

Ctheory Books

[[http:// www.ctheory.net](http://www.ctheory.net)]

Group 94

[[http:// www.gropu94.net](http://www.gropu94.net)]

Pixelache festival » elf : electronic-life-forms

[<http://www.pixelache.ac/2005/helsinki/projects/elf-electronic-life-forms>]

Webcast Lecture | Art 23 Foundations of American Cyberculture | Spring 2006

[http://webcast.berkeley.edu/course_details.php?seriesid=1906978300]

Splice

[<http://www.splicemusic.com/>]

blog boing boing

[http://boingboing.net/2006_08_01_archive.html]

dataisnature.com

[<http://dataisnature.com/>]

Liquid Architectures in Cyberspace

[<http://www.zakros.com/liquidarchitecture/liquidarchitecture.html>]

SIMPLICITY Research Consortium / MIT Media Laboratory - Home

[<http://simplicity.media.mit.edu/mambo/>]

ARTicles: 2 More Virilio Interviews

[<http://www.16beavergroup.org/mtarchive/archives/001128.php>]

Paul Virilio, Velocidad e información. ¡Alarma en el ciberespacio!

[<http://aleph-arts.org/pens/speed.html>]

Paul Virilio

[http://www.stanford.edu/dept/HPS/Virilio/Virilio_ArtoftheMotor2.html]

Edward Tufte: Ask E.T. forum

[http://www.edwardtufte.com/bboard/q-and-a?topic_id=1]

Cyberspace

[<http://project.cyberpunk.ru/idb/cyberspace.html>]

LifeInTheWires.net

Slavoj Žižek - Wikipedia, the free encyclopedia
[<http://www.lifeinthewires.net/>]

+ + v e k t o r i k a m a g a z i n e + +

[<http://www.vektorjunkie.com/mag.html>]

pdf design mag - destructed.info

[<http://www.destructed.info/index.php>]

MagWerk

[<http://www.magwerk.com/mag.php?magazine=encore&language=en>]

Jun Rekimoto

[<http://www.csl.sony.co.jp/person/rekimoto/>]

City of Bits

[http://mitpress2.mit.edu/e-books/City_of_Bits/]

::: CTRL+X / La arquitectura en la era de la post-revolución digital :::

www.realitat.com

[Ciudad Universitaria. México, D.F. Febrero de 2007]