

//[ficciones* cotidianas];

* * INTERFICCIOS RELATIVOS * *

{alteridades e intersticios en los espacios de la costumbre};

+ Alternativas relacionales contributivas a la proyección del espacio del ser humano, hoy.

// TESIS TEÓRICA | MANIFIESTO

// FRANCISCO XAVIER ERAZO GARCÍA | 407024588 | FICTIO

// Sinodales: Arq. Luis de la Torre Zatarain | Dra. Mónica Cejudo Collera | Dr. Iván San Martín Córdova

+ M. en Arq. Juan Manuel de Jesús Escalante | M. en Arq. Mónica E. Inzua Estrada.

// FACULTAD DE ARQUITECTURA | CIUDAD UNIVERSITARIA | UNAM

// Agradecimientos a: Eduardo, Kiko, Paula, Yeva, Adriana, José Luis, Jet, Mónica, Juan Manuel, Jhvr.

[Todas las ilustraciones fueron específicamente elaboradas por el autor para correlatar este texto. Caso contrario se especifica la fuente, en la sección correspondiente a referencias.]

México DF, 2011.

ISBN en trámite.



A nu,
y a quienes,
en varios puntos
del porvenir,
nos preceden.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

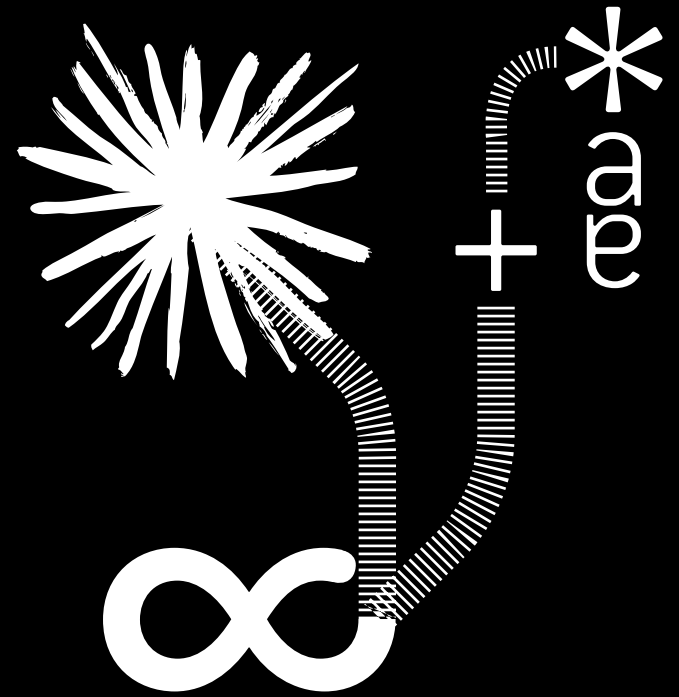


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



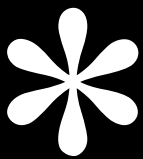
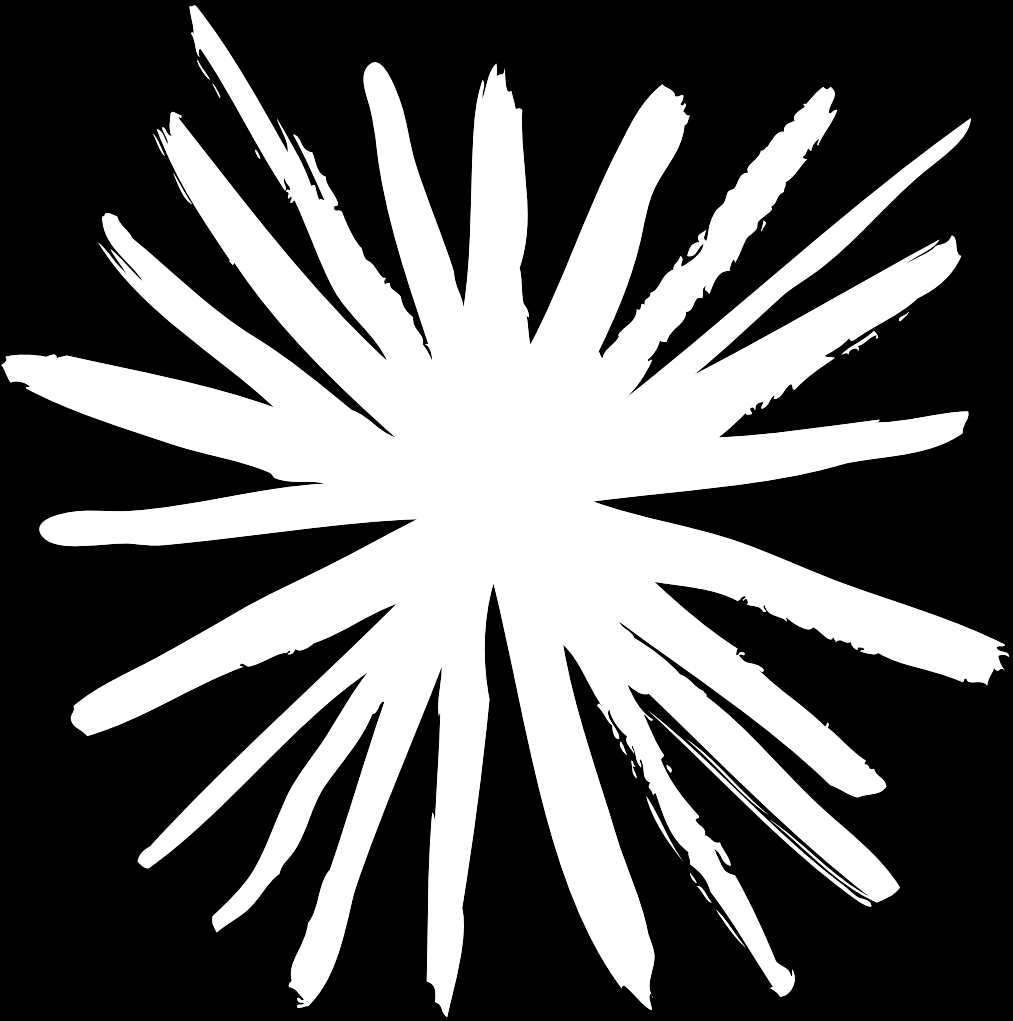
[ficciones*
cotidianas];

* *INTERFICTIOS RELATIVOS* *

{alteridades e intersticios en los espacios de la costumbre};

Alternativas relacionales contributivas a la proyección del espacio del ser humano, hoy.
TESIS TEÓRICA | FRANCISCO ERAZO / 407024588 | FACULTAD DE ARQUITECTURA | CIUDAD UNIVERSITARIA | UNAM | MÉXICO DF | 2011





4070
2458
-8
+

■ DICCIONARIO CRÍTICO ETIMOLÓGICO CASTELLANO E HISPANO. JOAN COROMINAS Y JOSÉ A. PASQUAL. ESPAÑA, 1991 (P.1988), ED. GRECO. MADRID

Ficción: V. FINGIR. TOMADO DEL LAT. FINGERE 'HEVIR, AMASAR, 'MODELAR', 'REPRESENTAR', 'INVENTAR'. DERIV. FICCIÓN [FICCIÓN, APal.; ficción, Nebr.], TOMADO DE FICHO, -ŌNIS; ficto; ficticio. →

***fictio, ōnis.** (DE FINGO). ACCIÓN DE FORMAR, DE HACER, DE FIGURAR; FORMACIÓN, COMPOSICIÓN, CREACIÓN. VECUM FICIONIBUS FORJANDO PALABRAS; FICTIO HOMINIS: LA CREACIÓN DEL HOMBRE. (Fig) ACCIÓN DE FINGIR; FICCIÓN, FINGIMIENTO

***fingo, is, ere, finxi, fictum.** v. tr. FORMAR, HACER, COMPONER, MOLDEAR, CONSTRUIR || (Fig) MODELAR, DAR FIGURA || FINGIR, SIMULAR. || IMAGINAR, SUPONER || INVENTAR, FORJAR || MEDITAR, PREPARAR || ENSEÑAR, INSTRUIR, EDUCAR.

→ ENFINGIR; ENFINGIMIENTO. ENFINTA o INFINTA ANTIQUO PARTICIPIO DEL VERBO ANTICUADO INFINGIR; ENFINTO o INFINTOSO, TOMADO DE EFFIGIES 'REPRESENTACIÓN, IMAGEN', DERIVADO DE EFFINGERE 'REPRESENTAR, IMITAR.'

COSTUMBRE: DEL LAT. CONSUETUDO, -ŪŌNIS, id., DERIVADO DE CONSUESCERE 'ACOSTUMBRAR' Y ESTE DE SUESCERE 'COSTUMNE'. DERIV. COSTUMBRISTA. ACOSTUMBRAR [COSTUMBRADO, COSTUMBRAR]

***CONSUETUDO, inis.** (DE CONSUESCO) F. CONSUETUD, COSTUMBRE, HÁBITO, USO, USANZA. PROETER o SUPRA CONSUETUDINEM: FUERA DE LA COSTUMBRE, CONTRA LA COSTUMBRE. || TRATO, FAMILIARIDAD, FRECUENTACIÓN, COMERCIO, AMIGAD, FRECUENTACIÓN.

***CONSUESCO, is, ere, suēvi, suētum.** (DE CON POR CUM Y SUESCO) v. tr e intr. ACOSTUMBRAR, HABITUAR. || ACOSTUMBRARSE, HABITUARSE, AVEZARSE || FAMILIARIZARSE, HACERSE A, TENER COMERCIO CON.

***SUESCO, is, ere, suēvi, suētum.** v. intr DE SUEO || ACOSTUMBRARSE, HABITUARSE A (EN LOS TIEMPOS DEL PRESENTE) || TENER COSTUMBRE, ESTAR ACOSTUMBRADO, HABITUADO A

***SUEO, es, ere.** v. intr. TENER COSTUMBRE DE, ESTAR ACOSTUMBRADO A.

ETIMOLOGÍAS

* DICCIONARIO LAT-ESP · ESP-LAT, BLANQUEZ, BARCELONA, MCMLXXXV, ED. 2ª. MADRID

Nebr: ANTONIO DE NEBRIJA, DICTIONARIUM EX HISPANIENSI IN LATINUM SERMOINEM

APal: ALONSO FERNÁNDEZ DE PALENCIA, UNIVERSAL VOCABULARIO EN LATÍN Y EN ROMANCE

COTIDIANO V. COTIDII: 'PARTE o PORCIÓN DETERMINADA' (CITA o ACOTACIÓN); LAT. *quotia pars*, ADJ. *quotus*. CPT. COTIDIANO; quoti-
diano, TOMADO DEL LAT. *quotidianus* id., DERIVADO DE *quotidie*
o *quotidie* 'CADA DÍA', COMPUESTO CON *dies* 'DÍA'; EXISTIÓ ANTIQUA-
MENTE UNA VARIANTE SEMI-POPULAR *cutiano* → *cutio* y → *cote*
'DIARIAMENTE'. [...] de *côte* 'de CONTINUO', 'CONTINUAMENTE, SIEMPRE'
'ABSOLUTAMENTE SIEMPRE'. POR OTRA PARTE, A *cotio*, y luego *decotio*
'ALTA CONTINUA', 'ADIARIO, DE CONTINUO': QUOTIDIO ← QUOTIDIE.

***quotidianus, a, um**, (DE QUOTIDIE) ADJ. COTIDIANO,
DE TODOS LOS DÍAS, DE CADA DÍA, DIARIO. || FAMILIAR, HABITUAL,
CORRIENTE. *extra quotidianam consuetudinem*: FUERA DE LA
COSTUMBRE ORDINARIA.

***quotidie**, (DE QUOT Y DIES). ADV. TODOS LOS DÍAS; CADA DÍA;
COTIDIANA, DIARIAMENTE.

***quot**, CUANTOS. || TODO, CADA.

REAL 'QUE TIENE EXISTENCIA EFECTIVA', TOMADO DEL LATÍN *realis*,
DERIVADO DE *res* 'COSA', EN PLURAL 'LAS COSAS', LA REALIDAD
'LA NATURALEZA'; DERIV. REALIDAD [EN REALIDAD DE VERDAD]
DEL b. LAT. *realitas*, -atis; MUY RARO Y ANTIC. EN ESTE SENTIDO
REALIZA. REALISMO; REALISTA. REALIZAR: FRANCÉS *réaliser*; REALIZABLE
REALIZACIÓN.

***res, rei**, (DE OR. OBSC; PERO EN SÁNSCRITO *vai* COSA, BIENES, PROPIE-
DAD). F. COSA MATERIAL, OBJETO SER, ACONTECIMIENTO HECHO, CIRCUN-
STANCIA, ASUNTO, COSA (EN UN SENTIDO VAGO Y GENERAL, MATERIA) || LA
REALIDAD || LAS IDEAS, EL FONDO.

INTER* ADV. (RARO) ENTRE, ENTRE TANTO, EN EL INTERVALO DE,
EN EL ESPACIO DE. INTER (INDICANDO LUGAR): ENTRE,
EN, EN MEDIO DE. || (INDICANDO TIEMPO): DURANTE,
EN EL ESPACIO DE. || SIRVE PARA EXPRESAR REVAOCIONES DIVERSAS: a)
CATEGORÍA b) CIRCUNSTANCIAS: DE LUGAR; DE PERMANENCIA; apud
c) EXPRESA DEBATE, ELECCIÓN, DIFERENCIA d) SE USA PARA MARCAR
IDEAS DE RECIPROCIDAD. || EN COMPOSICIÓN NO SUFRE ALTERACIÓN.

INTERMEDIUS, a, um, * (DE *inter* y *medius*) ADJ.
INTERMEDIO, INTERPUESTO, INTER-
CALADO.

***medius, a, um**, ADJ. QUE ESTÁ EN EL MEDIO, EN EL CENTRO, CEN-
TRAL. || INTERMEDIO (HABIANO DEL TIEMPO) || INTERMEDIO ENTRE DOS
EXTREMOS || INTERMEDIO ENTRE DOS OPCIONES || INDETERMINADO, EQUÍVOCO
AMBIGÜO O VAGO || INTERMEDIO, QUE PARTICIPA DE DOS COSAS CONTRARIAS
INTERMEDIARIO, MEDIADOR, MEDIANERO

***trans**, *per* DE AC. DE LA OTRA PARTE, DEL OTRO LADO, MÁS ALLÁ DE,
A TRAVÉS DE. || EN COMPOSICIÓN, TRANS EXPRESA EL PASO DE UN PUNTO A
OTRO.

varias advertencias al lector

(instrucciones para derivar por el libro-rizoma)

12 ^{*1} Hemos escrito para nuestros contemporáneos;

aquellos quienes comparten la multiplicidad de nuestros tiempos, nuestro pensamiento y nuestra acción; quienes, correspondiendo, de un lado al otro, sus límites y a las posibilidades que de ellos emanan, impulsan sus búsquedas, dirigen su intención hacia alternativas creativas, *otras* relaciones, *hic et nunc*.

A nuestra contemporaneidad le corresponde otra manera de pensar y hacer, quizá abismalmente distante a la manera en que nuestros predecesores comprendían, entendían y enseñaban la suya, pero, así como nos emparentamos hacia aquella sombra que por momentos nos anticipa y otros se fuga detrás, mientras se estira renegando el desprendimiento del cuerpo; estamos relatados a esa *condición primera*.

En particular, el diseño arquitectónico (desde su pensamiento, desde su proyección) está ávido de renovación, o, más bien, de *otra mirada* que trascienda lateralmente su propio discurso (teórico e histórico). Mirada que transcurra por lo que sucede –y ya sucedía– alrededor, en la cultura; es nuestra intención tomar acción sobre este asunto, proyectando, en nuestro aquí-ahora, alternativas relacionales a las preguntas que se provocan. Mientras unas miradas se vinculan a otras, se expande o, mejor, varía, la perniciosa restricción del repertorio creativo.

Podemos responder a esto desde otro relato potencialmente creativo y crítico, alternativo y discordante, que, por condición propia, es abierto y variable, espontáneo y relativo: a través de una *ficción lúdica*.

+++++

11 ^{*2} Un germinado de referencias; éste es un intervalo

específico en un momento creativo tanto individual [propio] como contextual [otro], está pues, sujeto a sus variables y a sus cambios. Se transformarán.

El propósito de este texto [fruto intersticial de más de un año de investigación, y varios otros de experimentación intuitiva y especulativa –ya nos ocupaba, antes de ordenarlo–]

es conformar un tubérculo, un germinado, un cúmulo de ideas y relaciones, reflexiones y referencias, vínculos y relatos, representaciones y modelos, mapas y ficciones – cohesionados de manera lúdica–; que constituyan gérmenes mutables de otros, próximos, procesos y proyectos conjugados a la labor de diseño.

Este texto es –por así decirlo–, un cúmulo de apéndices, de referencias, de notas al pie –han de perdonarnos el abuso de este recurso; describe con veracidad la intención de este texto–, que siguen una ruta intersticial del pensamiento humano, relativo a los procesos creativos. Éstos, nos parece, son inseparables de toda otra construcción mental humana de representación, conectada, interior y exteriormente, a una cultura y realidad.

4^{*9} **¿Cotidianas?!** Quizá no podamos imaginar un intervalo más *libre de ficciones*. Quizá nos guste -y nos sea prácticamente inevitable-, creer que no haya nada más seguro o incuestionable que la propia cotidianidad (los eventos que se inscriben en ese intervalo mensurable); sin embargo, tratándose de uno de los inventos más elaborados, aunque por somero o profundo consenso, no terminan de encubrir que, tal vez, tras ello, vibre con un ruido turbulento la misma sospecha ficcional que al pensar la definición de ficción hoy en día se asomaba.

+++++

3^{*10} *ficción::juego::realidad::costumbre::espacio;*

Nuestra *tópica*. No es lineal; es infructuoso mirarlo de manera lineal -los procesos bióticos y mentales no son lineales ¿porqué habrían de serlo nuestros textos?-.
 +++++

Las miradas oblicuas de la ficción compelen tomar una estrategia de lectura juguetona que dé cuenta sobre las distintas posibilidades que ella ofrece.

Como diseñadores, nos atañe la búsqueda del espacio del ser humano; pero más amplio, más coherente, más responsable, el diseñador debe ocuparse de lo que la *realidad* -los conocimientos devenidos de una sistemática relación con *lo real*- es para el ser humano; ser colectivo, ser ordenado y diverso, uno mismo y otro.

... una realidad que se estructura en ficciones.¹

{Debido a que la ficción es el tópico [*fictio-topía*] principal que nos ocupa, y no es más que un acento interno -variable o ilusivo- relativo a una realidad o una costumbre, entonces, este texto mismo ha de ser una ficción; para comprenderla. En una época en la que lo que discernimos de lo real es tan ambiguo como las ficciones que de ello emanan, nuestras variaciones, nuestras alteridades y normas, ya sea del pensar o del hacer, toman cuerpo de *ficciones cotidianas*.}

+++++

2^{*11} **Jugaremos.**

Este texto heterogéneo está hilado lateralmente, saltarín, sinuoso; en el vaivén ofreciendo varias posibles lecturas. Nos ubicamos en un particular intersticio, con varios injertos, empero, la conexión entre tópicos pende del lector. Las conclusiones irán bordándose sobre la misma lectura del texto entretanto nuevas relaciones se abren. Hacia el final, no finalizamos. Dejamos abiertos paréntesis y le adjuntamos una suerte de manifiesto, o, más bien, más coherente y menos pretencioso, un poema: un llamado a hacer ficciones, a jugar ficciones, gozando sobre la lúdica tarea -sin restarle, en absoluto, la profundidad de sentido que todo relato inyecta al proceso- del diseño en nuestra contemporaneidad.



1^{*12} **Intertexto:: este es sólo un intersticio, varios intersticios;**

eludimos reduccionismos, y no tenemos un punto. Tocamos, intersticialmente, varios. Durante un juego entre autores: los otros y nosotros, se teje un intertexto complementario. Ideas que ya estaban aquí, otras que reencauzamos, comentamos, reescribimos, variamos e inventamos. Cada lector hará bien de descartar lo que le resulte pertinente, y de las impertinencias restantes tomar ideas hacia nuevas ficciones.

Procuramos apoyarnos en pensamientos de distintas disciplinas, heterocrónicos, y sobre todo dispares; sin ánimo de profanación, en nuestras referencias figuran Aristóteles y Kant, pero también Augé y Borges, Nietzsche y Huizinga, Bachelard y Aphex Twin, Foucault y Lao Tse; sin embargo, hay entre todos algo en común, mientras se reúnen a contarnos sus ficciones.

Somos, para alborozo o dolencia de quienes tienen las clasificaciones cortas y las alternativas difíciles, en todo el sentido [original] de la palabra, ecléctico y, consumándose ya como estrategia que nos distingue y asemeja, sincrético.

Intentamos miradas analógicas.

Son tiempos híbridos.

Haremos bien en hibridarnos.

¹ Podemos sin duda trazar aquí una tangente al 'nudo' *lacaniano* (imaginario-simbólico-real), como Slavoj Žižek sostendría.

eclecticismoⁱ.
(De *eclético*).

1. m. Modo de juzgar u obrar que adopta una postura intermedia, en vez de seguir soluciones extremas o bien definidas.
2. m. Escuela filosófica que procura conciliar las doctrinas que parecen mejores o más verosímiles, aunque procedan de diversos sistemas.

+

híbrido, da.

(Del lat. *hybrīda*).

1. adj. Dicho de un animal o de un vegetal: Procreado por dos individuos de distinta especie. U. t. c. s.
2. adj. *Biol.* Dicho de un individuo: Cuyos padres son genéticamente distintos con respecto a un mismo carácter.
3. adj. Se dice de todo lo que es producto de elementos de distinta naturaleza.

+

sincretismo.

(Del gr. *συγκρητισμός*, coalición de dos adversarios contra un tercero).

1. m. Sistema filosófico que trata de conciliar doctrinas diferentes.
2. m. *Ling.* Expresión en una sola forma de dos o más elementos lingüísticos diferentes.

ⁱ Real Academia Española, web: <http://www.rae.es/rae.html>

ficción. acción y efecto de *fingir* *.
del lat. *fictio, onis.* (de *fingo*). Acción de formar, de hacer, de figurar; formación, composición, creación. // (fig.) Acción de fingir; ficción, fingimiento. *
fingo, is, ere, firxi, fictum. v. t. Formar, hacer, componer, moldear, construir. // (fig.) Modelar, dar figura. // Fingir, simular. // Imaginar, suponer. // Inventar, forjar. // Meditar, preparar. *

juego. acción que se desarrolla dentro de ciertos límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o de la necesidad materiales. ▲
El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de un sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría y al abandono.
del lat. *ludus, ludere.* "hacer la apariencia de algo". Describe lo no serio, el simulacro, la burla. Actitudes propias en animales y niños, juego infantil, el recreo, la representación litúrgica, teatral, y juegos de azar. Ludus desaparece por la ampliación del uso de los vocablos *iocare, iocari*. ▲

Habría que añadir un capítulo al concepto de juego y sus expresiones en el lenguaje, el origen y evolución de palabras y conceptos heredados en cada uno de los lenguajes del mundo, no en la búsqueda de un mero concepto técnico de juego con una sola palabra. Sólo está en el artículo en la lista.

costumbre. hábito adquirido por la repetición de actos de la misma especie. // 4. Lo que por genio o propensión se hace más comunmente. *
del lat. *consuetudo, -utinis.* id., derivado de *consuescere* "acostumbrar" y está de *suescere, costume*. *

consuetudo, inis. (de *consueo*). f. Consuetud, costumbre, hábito, uso, usanza. *Procter* > *supra consuetudinem* "letra de la costumbre, contra la costumbre. // Irato, la millandad, frecuentación. *

consuesco, is, ere, suevi, suetum. (de *com* y *sueo*) v. t. Acostumbrar, habitar. // Acostumbrarse, habituarse, averse. // Familiarizarse, hacerse a. *

suesco, is, ere, suevi, suetum. v. inrt. de *sueo*. // Acostumbrarse, habituarse a (en los tiempos del presente). // Tener costumbre, habituado a. *

sueo, es, ere. v. inrt. tener costumbre de, estar acostumbrado a. *

cotidiano. perteneciente a las designaciones de *Cola* "parte o porción determinada, cupo", "cita o alocución". Del lat. *quotia, adj. quotus*. Cpl. Cotidiano, *quotidiano*, tomado del lat. *quotidianus* id. div. de *cotidie* o *quotidie* "cada día", compuesto con *diēs* "día". *

del lat. *quotidianus, a, um.* (de *quotidie*). adj. Cotidiano, de todos los días, de cada día, diario. // Familiar, habitual, corriente. *

quotidie. (de *quot* y *diēs*). adv. Todos los días, cada día; diariamente. *

quot. Cuántos. // Todo, cada. *

trans- prep. de ac. de otra parte, del otro lado, más allá de; a través de. // En composición, trans expresa el paso de un punto a otro. *

inter- adv. Entre, entretanto, en el intervalo de, en el espacio de, inter (lugar); entre, en, en medio de. // (tiempo) durante, en el espacio de. // Expresa relaciones diversas: a) categoría, b) circunstancias; de lugar, de permanencia, c) expresa diferencia, d) marca ideas de reciprocidad. *

forma. tomado del lat. *forma* "forma, figura, imagen, configuración", "hemisura". *

medio. *del lat.* *medius, a, um.* adj. que está en el medio, en el centro, central. // Intermedio (hablando de tiempo). // Entre extremos. // Entre opciones. // Indeterminado, ambiguo. // Intermedio, que participa de cosas contrarias. // Intermediario, mediador, medianero. *

μετά- prep. griega de genit., de dat., y de acus. 1 de genit.-con, en compañía de; entre, de acuerdo con; conforme a; por medio de; en oposición a. 2- de dat. en medio de; entre, en, con; de acuerdo con; según para, por. 3- de acus. después de; entre; hacia; durante; con; más allá. ●

* *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispánico*, Joan Corominas.
* *Diccionario de la Real Academia Española*.
* *Diccionario Latin-Español*, Blázquez.
● *Diccionario Griego-Español*, Yarsa.
▲ *Homo Ludens*, Johan Huizinga.

//Reglas del juego: otros textos*

+ Se encuentra usted en una posición en la cual se le ofrecen, simultáneamente, *todas* las posibilidades de lectura, opciones de sentido, y, sin embargo, siendo parte de la misma urdimbre, comparten intrínsecamente tópicos. Codificadas referencialmente; una lectura bifurca en otra, y luego en otra; todo internamente relacionado en el mismo laberinto –apegándonos a su propósito transitorio: de la transición deviene el sentido–, laberinto que, al pasar, refiere simultáneamente a otro. En ellos se diseminan lecturas y sentidos, aunque los porvenires no sean los mismos ni confluyan...

* Un mapa ha sido trazado, una suerte de *rayuela*.

Desde el principio de nuestra investigación, ha sido fundamental para la estructuración de conexiones, derivaciones e injertos del ‘contenido’ el hilar un esquema que estructure tanto escritura como lectura; mientras muestra la organización (hetero)tópica del texto. El lector ha de discurrir por sus continuidades a discreción propia. Hay capítulos invisibles, otros diseminados, otros fragmentados, otros concretos, otros más bien sugeridos; en algunos ofreceremos sólo un breve *comentario a libros imaginarios ya existentes*; y todos hemos entrelazado hacia un mismo sentido que, sin embargo, inevitablemente, deviene en otros. Otros textos. Es el nombre del juego.

*Discurra, pues, por el laberinto saltando continuamente por las casillas.

* [. +] ; Cada casilla en el mapa -el ‘Tablero de Dirección’-, refiere al código nominal de capítulo indicado en el ‘*contenido*’ –y, por tanto, a cada uno de los libros cuya portada indica la correspondencia homónima– y las conexiones posibles con los intervalos e intersecciones que muestra el ‘tablero’. Consumación heterotópica, mapa de asteriscos; ya decía Foucault; el conocimiento de las cosas no será más que el resultado de la máxima detección de las relaciones entre los flujos entrecruzados durante un evento. El mapa asterisco, entonces, nos dirá mucho; durante un *juego interpretativo*.

* ----- * El mapa pretende ser elocuente, pero, de cualquier modo, hacemos una sugerencia de recorrido en el ‘*contenido*’; si bien ésta –correspondiente a cierto protocolo– describe un recorrido legible de manera lineal, no lo es; un capítulo referencia y dirige a otro que no es el siguiente, sino, más bien, el de al lado, o detrás. Sugerimos, no obstante, así como lo indica el ‘*contenido*’, empezar por el ‘*prolegómeno*’ –pues lo hemos escrito para contextualizar nuestra intención, con un enfoque *zeitgeist* –; y terminar por los capítulos bajo el código * [. fc] .

+ * _ * + el mapa tubérculo es un mapa incompleto; está abierto a nuevas asociaciones y vinculaciones [teóricas y prácticas; futuros proyectos]; no pretende, en sentido absoluto, constituir un margen o marco cerrado; es, más bien, una intersección, un intersticio relativo; al que, en otro momento, alejando la mirada, enfocaremos a otra sección, que ineludiblemente quede relacionada con esta.

El libro rizoma no es un libro, es una transición por varios.

* fc^{fc} * un texto autorreferencial.

Nos hemos valido de codificaciones para establecer un *lenguaje interno*. No sólo el mapa refiere al nombre y sentido de los capítulos –y viceversa–; el interior de cada capítulo refiere a otros capítulos y al mapa – si bien esto ocurre en todo libro, la intención es manifestar la interrelación, sugiriendo recorridos-. Esto tiene una doble dinámica; metonímica y metafórica, enlazadas en un juego.

a. El código de color –indicado por la casilla de cada capítulo tanto en el ‘contenido’ como en el ‘tablero de dirección’- a lo largo del texto empata y corresponde –según el sentido y tema- al código nominal de otros capítulos y a sus cuerpos. Éstos, a su vez, refieren a otros que los contienen en varios puntos y los re-significan; de manera que cada capítulo está tejido de varios de los demás, tanto en sus cabeceras como en sus párrafos. Las posibilidades se desdoblan cuando los códigos de color y los de tipografía se entremezclan; de esta manera, el juego interpretativo se emplaza.

Hay, como es de suponerse, excepciones. Las citas y referencias conservan un solo estilo y tipografía a lo largo del texto. Hay también secciones sin referencia manifiesta a otro capítulo, siendo su conexión invisible, o virtual.

b. Por otro lado, la estructura fragmentada de cada capítulo (//, {}, [], “”) permite agruparse y compartirse con otros. Cada sección del capítulo tiene, en su pie, un código hipervínculo que trasmite la sección a otros capítulos. De manera que es posible, si así el lector lo ejerce, saltar de un capítulo a otro, de intervalo en intervalo, al circuito integral del texto, siguiendo la referencia del código indicado [en la versión digital del texto, cada código hipervincula al siguiente; en este texto analógico, es metafórico], con la forma:

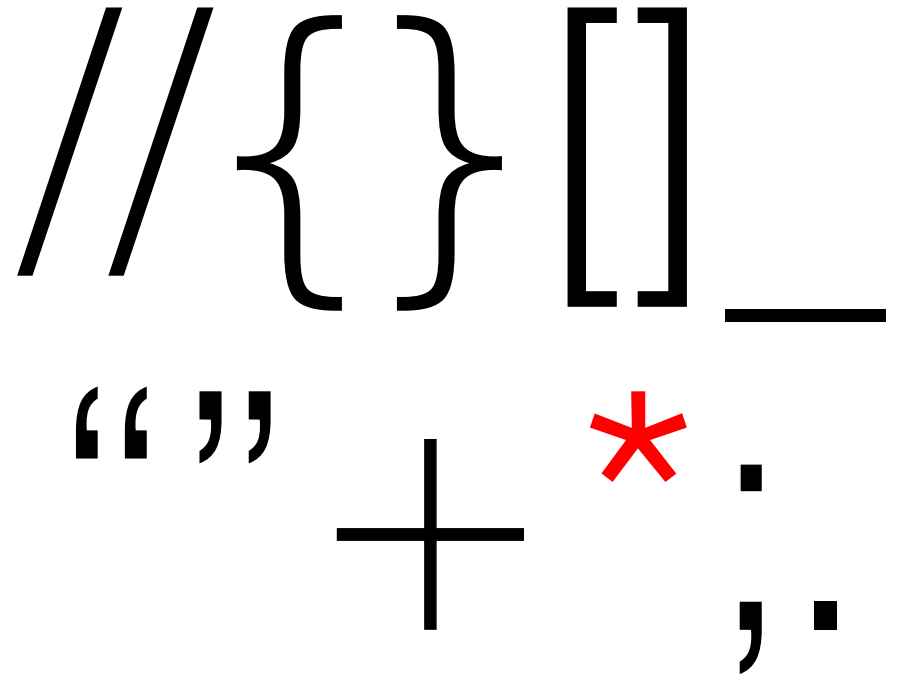
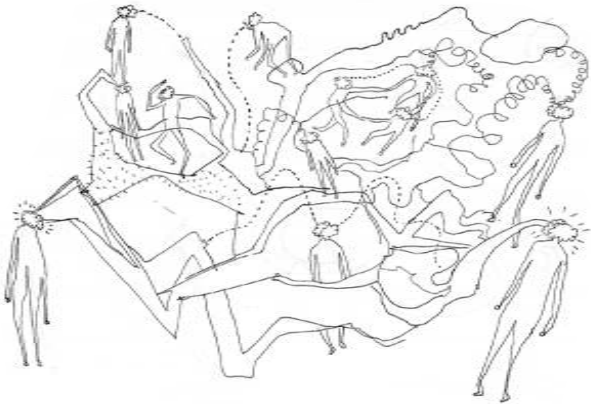
// abrir hipervínculo{ /a/*};
Ejemplo:

</a href=*[.a-μ];*[.fv!];*[.O*];*[.u!];*[.af!];*[.i+S*];*[.V/∞*];*[. ... *];*[. :a/n];*[.W^β];*[. *]; />a/*



...juegue entonces, derivando con el libro rizoma, conjugación de asteriscos, encontrando su propio camino y sentido.

México DF, verano 2011.

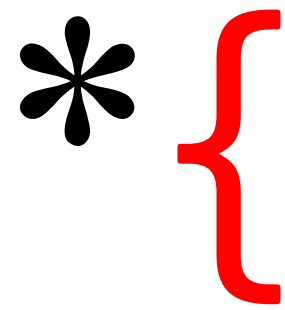
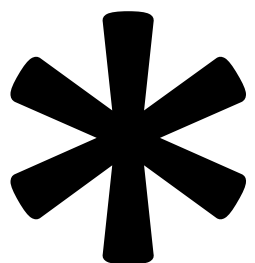


“Desvarío laborioso y empobrecedor el de componer vastos libros; el de explayar en quinientaspáginas una idea cuya perfecta exposición oral cabe en pocos minutos. Mejor procedimiento es simular que esos libros ya existen y ofrecer un resumen, un comentario.

[...] *Más razonable, más inepto, más haragán, he preferido la escritura de notas sobre libros imaginarios.*”

Jorge Luis Borges
Ficciones, 1944

Σ § \neq \int \otimes Δ ∞
 [.p+r::z] [.h*f] [.b::r] [.h*f] [.] [.h(π)] [.fc*]*
 [.a- μ] [.V/ ∞ *] [.] [.] [.txt*]
 [.] [μ] [.af!] [.fv!] [.]
 [.m&s] [.] [.i+S*] [.P μ ;f] [.0*]
 [.....*] [.] [.!a/n] [μ /f*] [.] [.u)(d;h]
 [.] [μ ^o] [.] [W^3] [.] [.] [.]



//contenido;

\hat{I}^* [tablero de dirección];

//////////////////////////////////// mapa: ficciones cotidianas.
 ++++++

Σ^* {prolegómeno + reflexión (zeitgeist)}
 ////////////////////////////////////// varios injertos como pretexto: espacio al ser humano.
 ++++++

§* [homo fictio]::* [.h*f]; *
 * [.a- μ], *****
 ////////////////////////////////////// lenguaje al metalenguaje.
 * [.txt*], *****
 ////////////////////////////////////// el texto [ficción].
 * [.fv!]; *****
 ////////////////////////////////////// ficción volitiva.
 * [μ /f*], *****
 ////////////////////////////////////// metaficción.

‡ **[homo::res]::**[.h::r]**; *

[.m&s]*; ***

//////mimetismos & simulacros.

[.V/∞*]*; ***

//////virtual/i/límites.

[.i+S*]*; ***

//////imaginatio, symbollo.

[.Pμ;f]*; ***

//////paradigmas, modelos; ficciones.

+++++

∫ **[homo ludens]::**[.h*f]**; *

[.af!]*; ***

//////acción ficción.

[.0*]*; ***

//////Iser Otro.

+++++

☉ **[costumbre]::**[. _]**; *

[....*]*; ***

//////quōtīdīana consuetudinīs.

[.°*μ]*; ***

//////prótesis*metáforas.

+++++

+++++

Δ **[homo-topía]::**[.h(π)]**; *

[.l:a/n]*; ***

//////lugar antropológico y no-lugar.

[.u)(d;h]*; ***

//////u;dys;hetero::topía.

[.W³]*; ***

//////ciber-topía.

[.r...*]*; ***

//////relato y espacio.

+++++

∞ **[ficciones cotidianas*]::**[.fc*]**; *

[.*]*; ***

//////fc::poema a la multiplicidad.

[.]*(,]*; ***

//////nofin::paréntesis abiertos.

+++++

+++++

+++++

B^r **{bibliografía&referencias}*; *

//////pies de imagen, pensadores, celulosa, 1s y 0s.

+++++

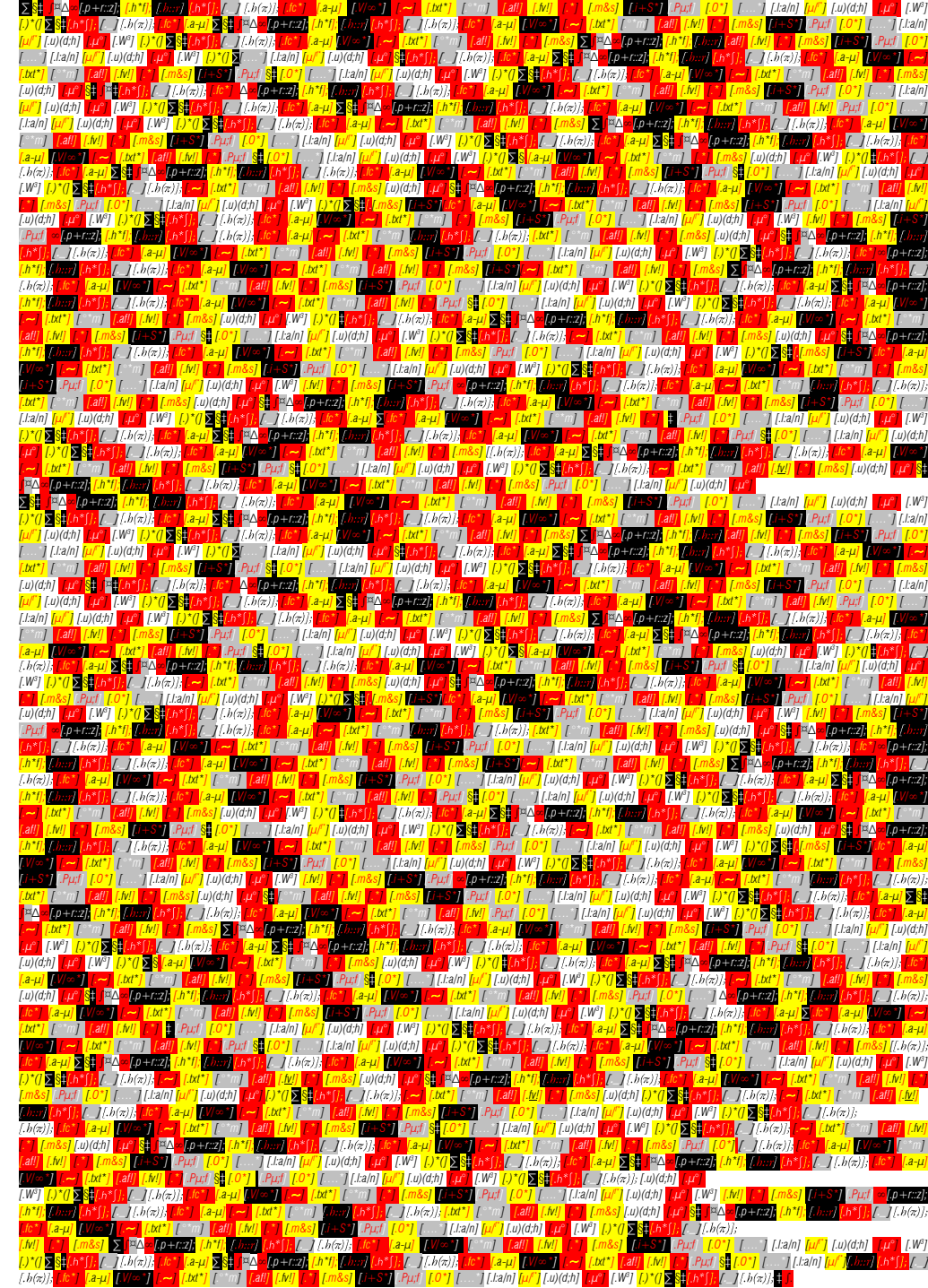
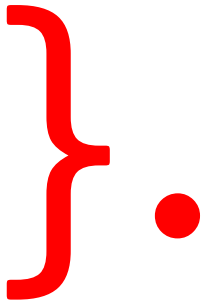
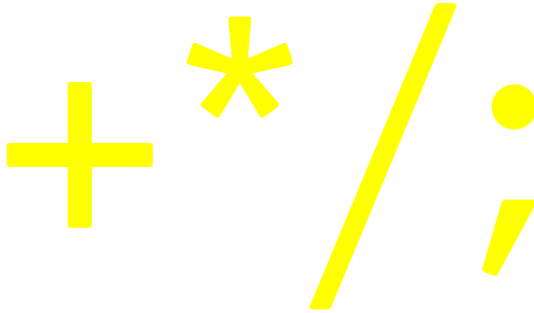
+++++

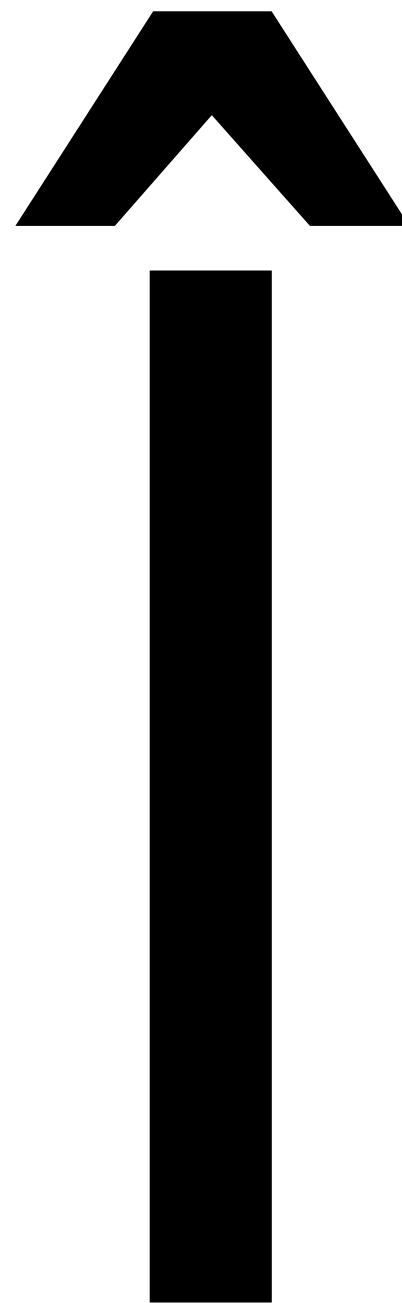
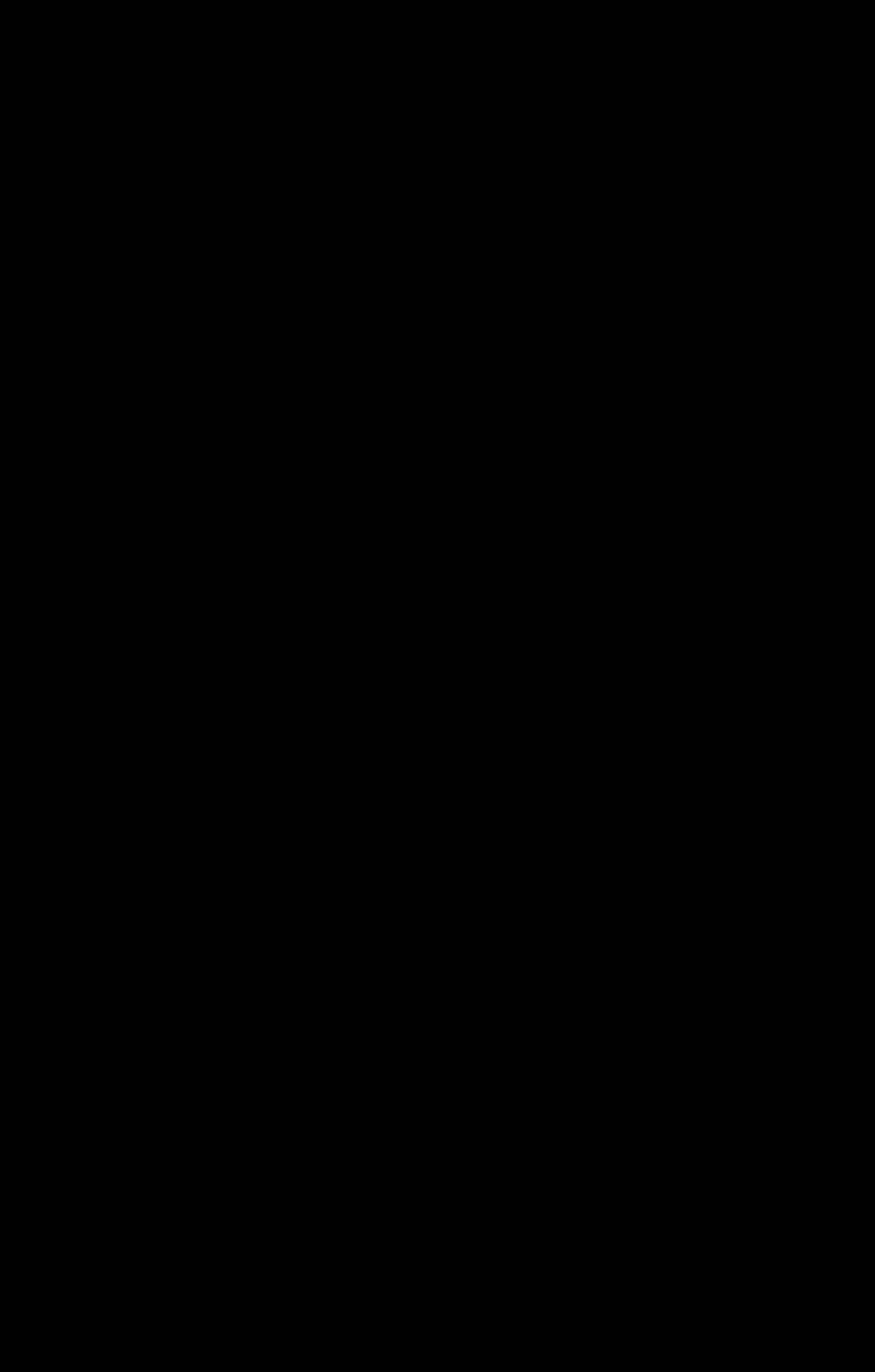
+++++

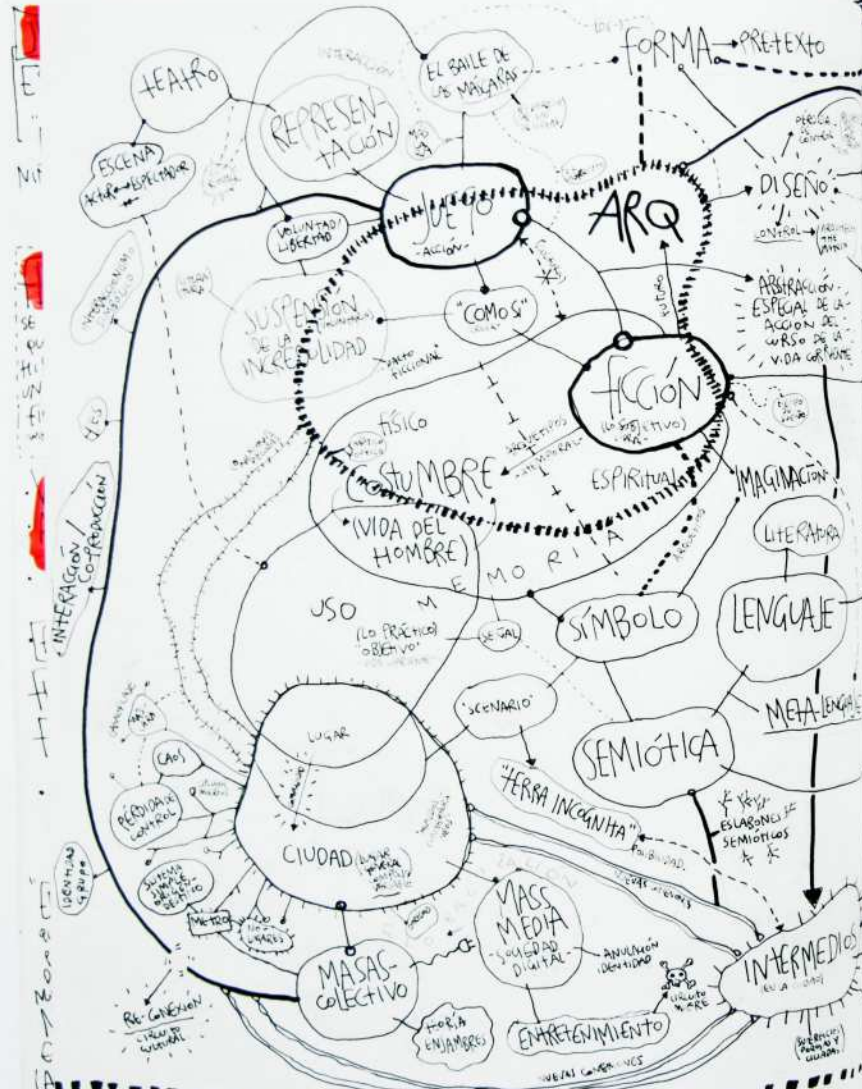
+++++

“Árdua tarea es penetrar en las cualidades reales de cada cosa.”

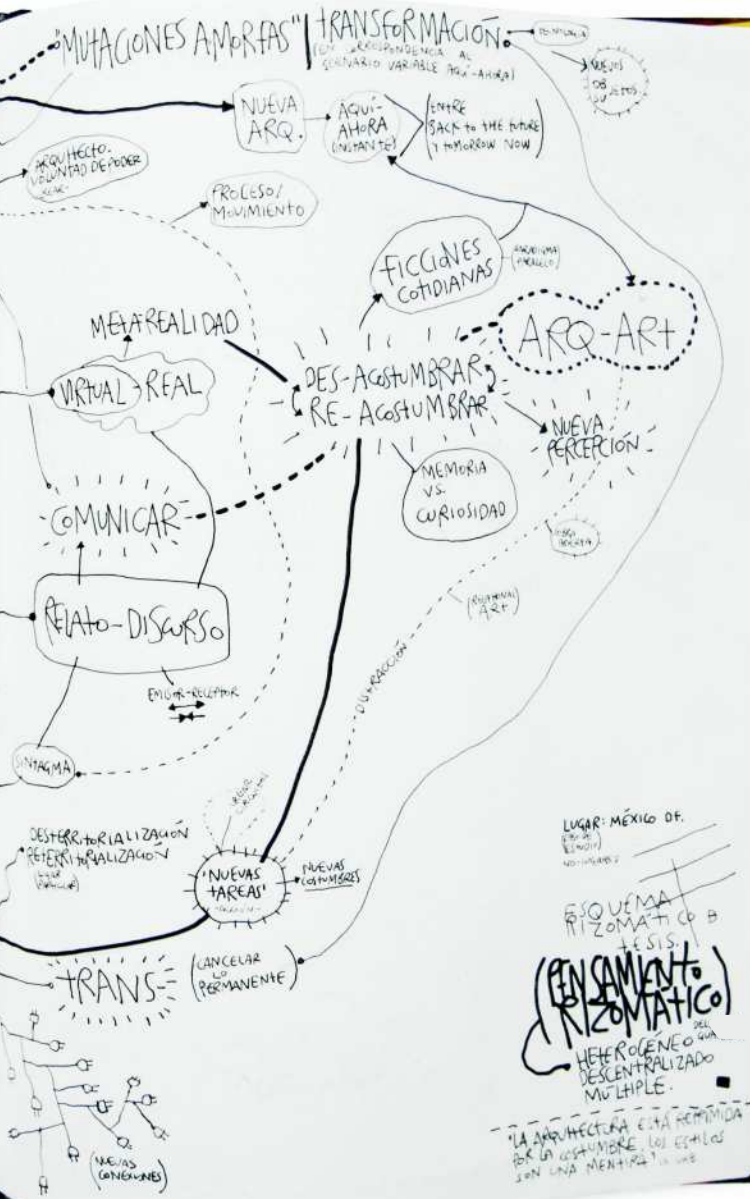
Demócrito
s. VIII a.C





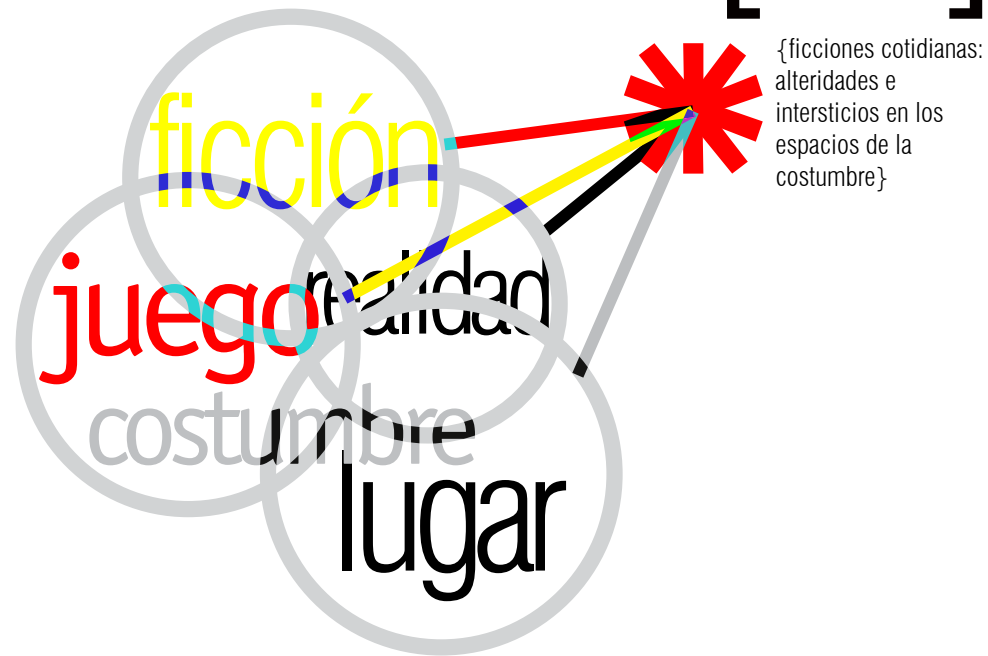
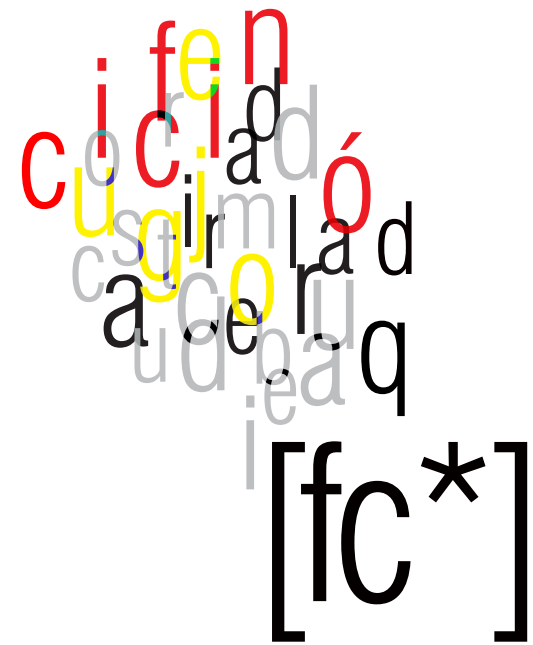
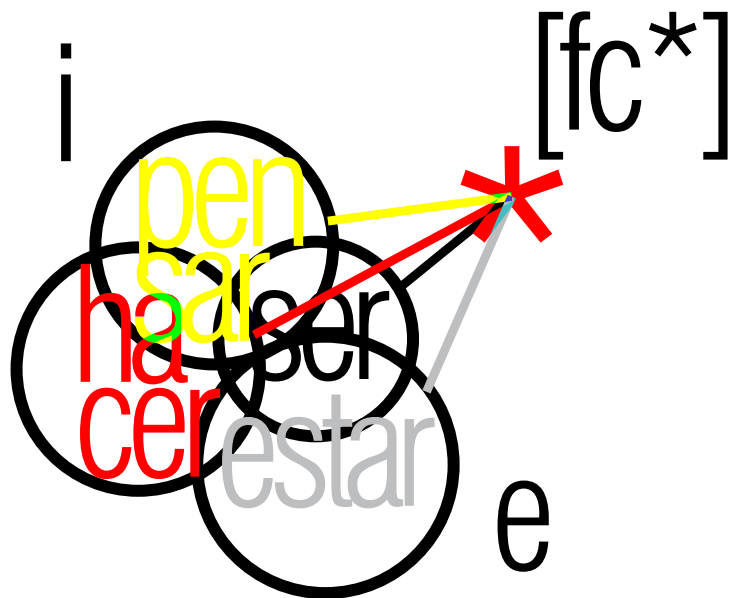
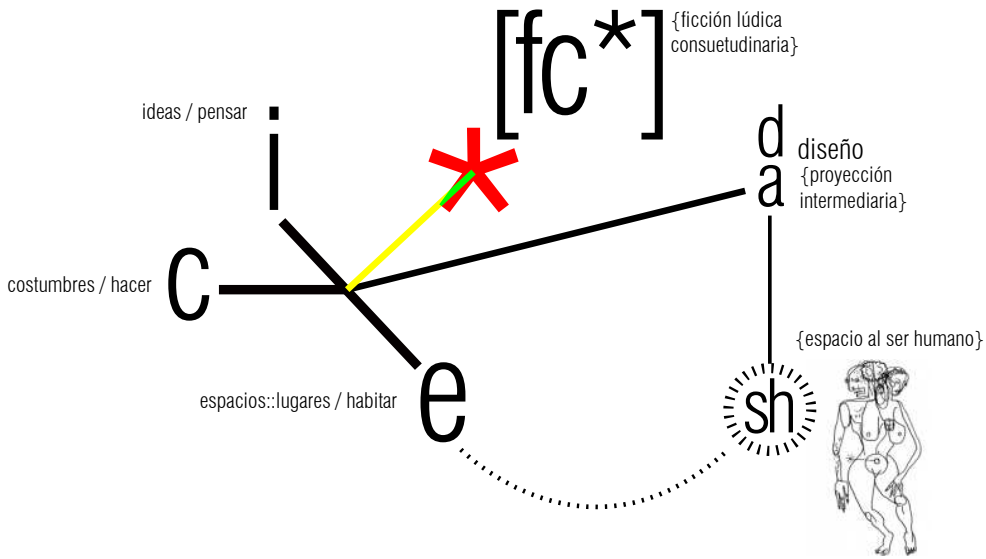


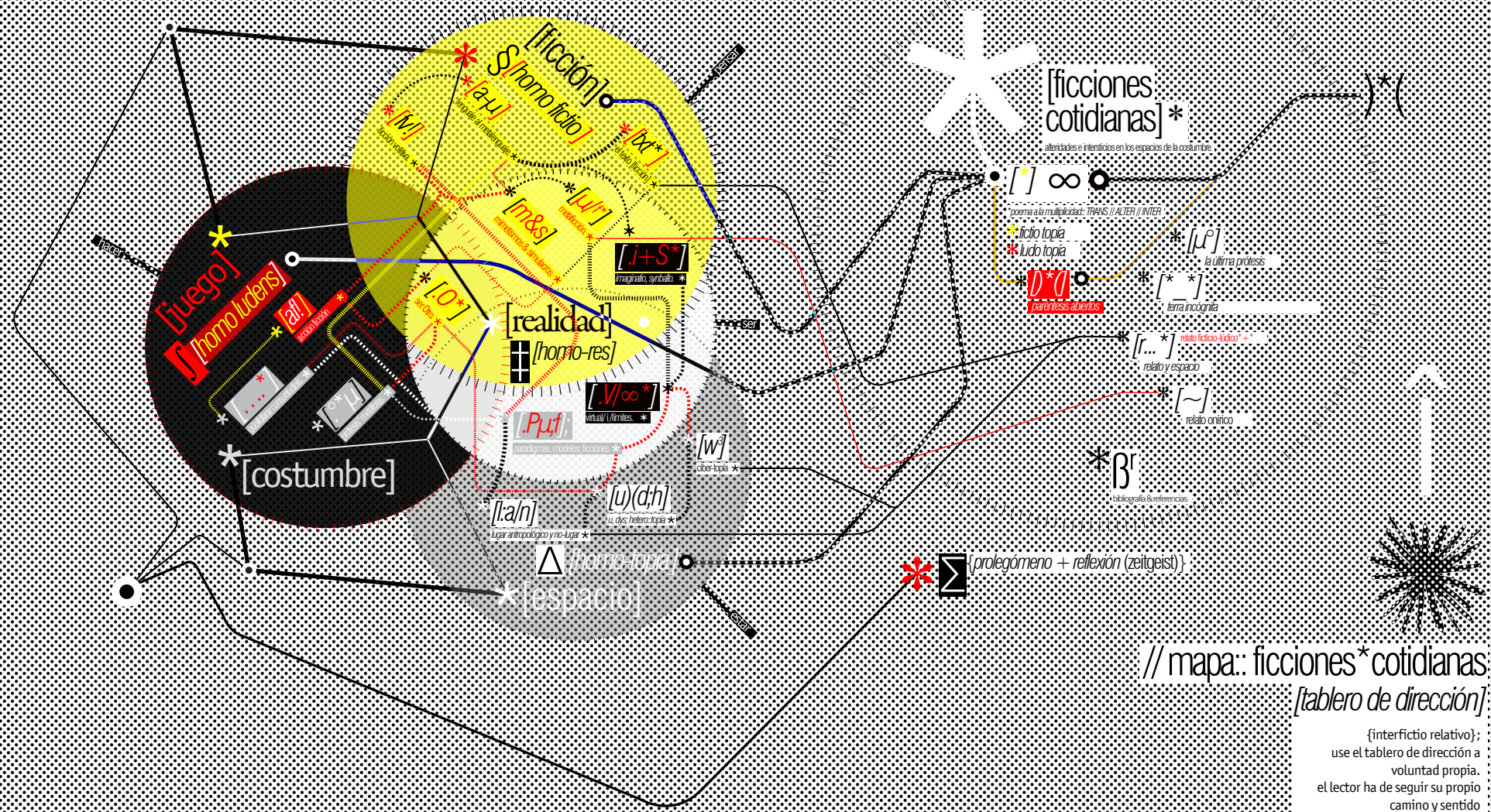
RELATIONAL ART (NICOLAS BOURRIAUD): "A SET OF ARTISTIC PRACTICES WHICH TAKE AS THEIR THEORETICAL AND PRACTICAL POINT OF DEPARTURE THE WHOLE OF HUMAN RELATIONS AND THEIR SOCIAL CONTEXT, RATHER THAN AN INDEPENDENT AND PRIVATE SPACE"



LUGAR: MEXICO DE...
 ESQUEMA RIZOMATICO B
 F.E.S.I.S.
 (PENSAMIENTO RIZOMATICO)
 HETEROGENEOS
 DESCENTRALIZADO
 MULTIPLE.
 "LA ARQUITECTURA ESTA PERMITIDA POR LA ACOSTUMBRACION. LOS ESTILOS SON UNA MENTIRA."

// *ideas :: ficciones | costumbres :: espacios*

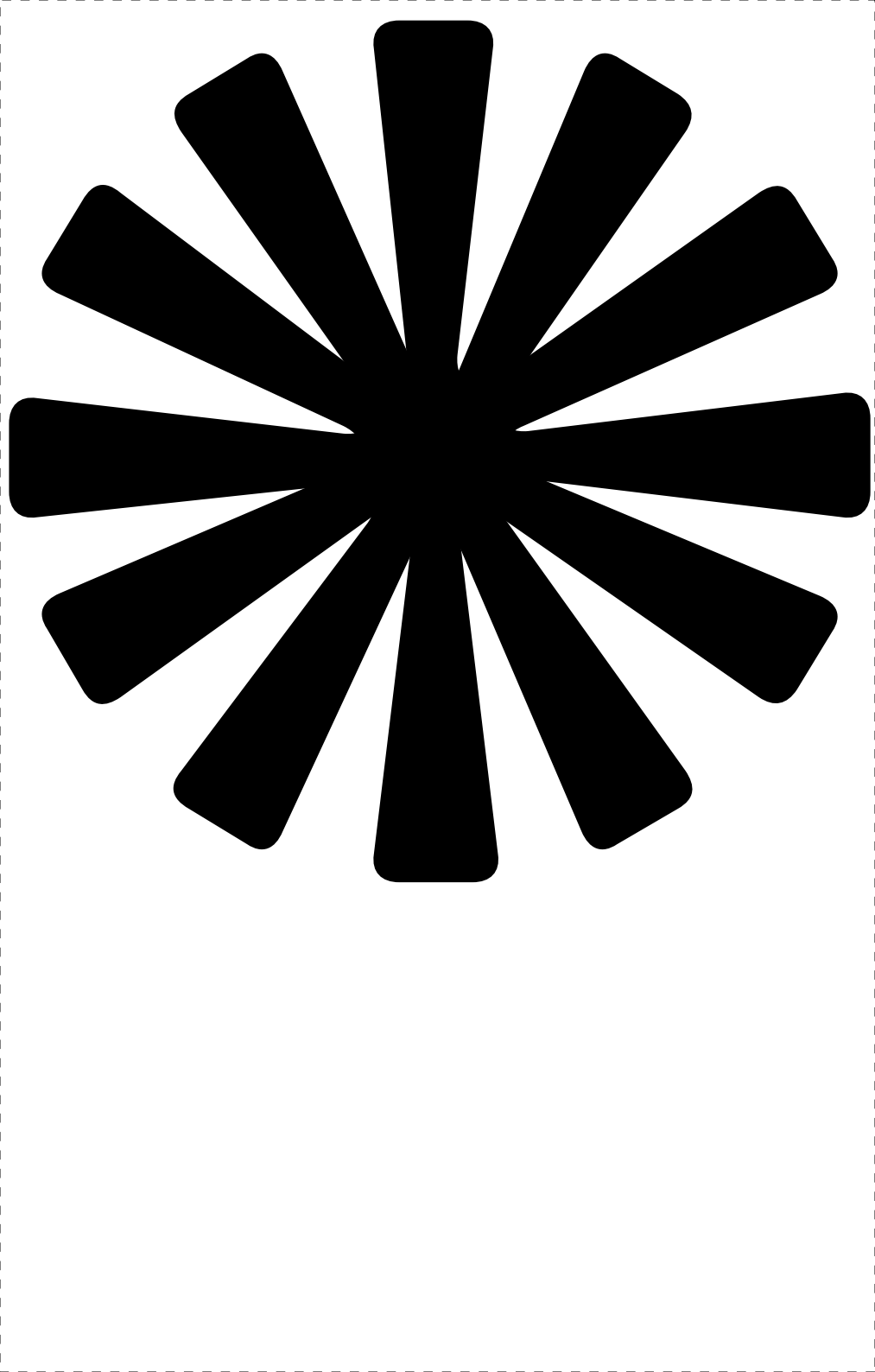
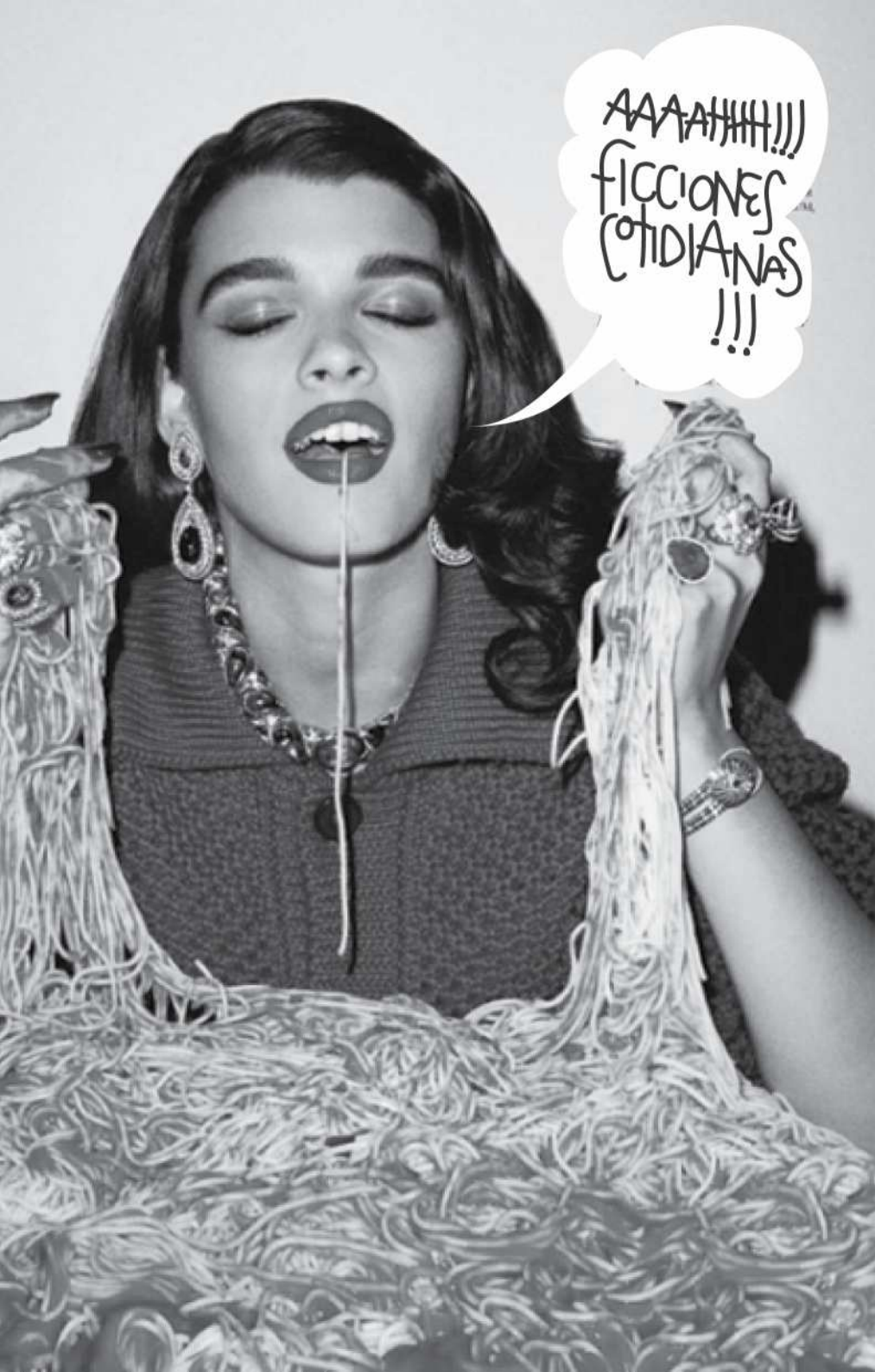


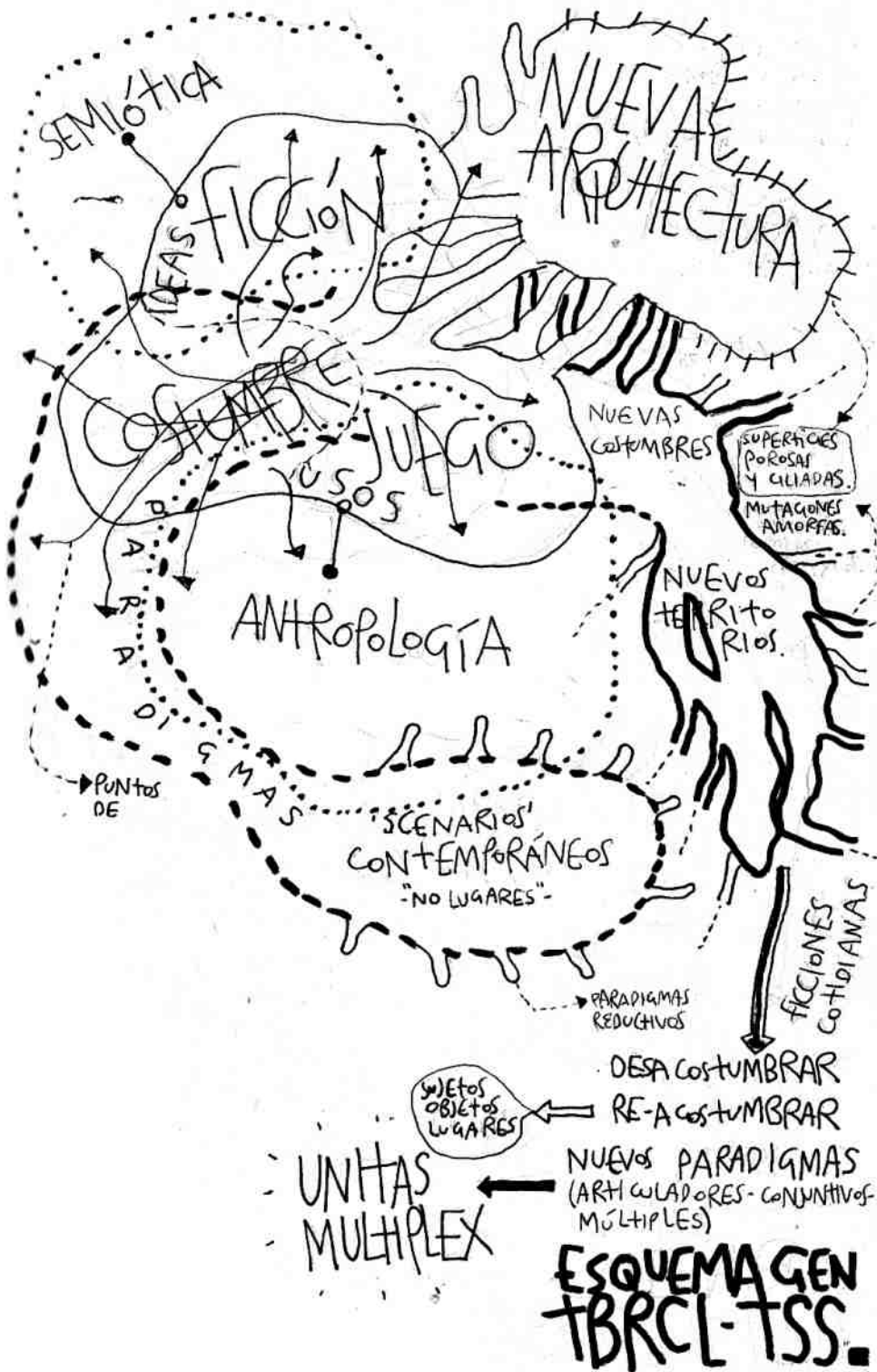


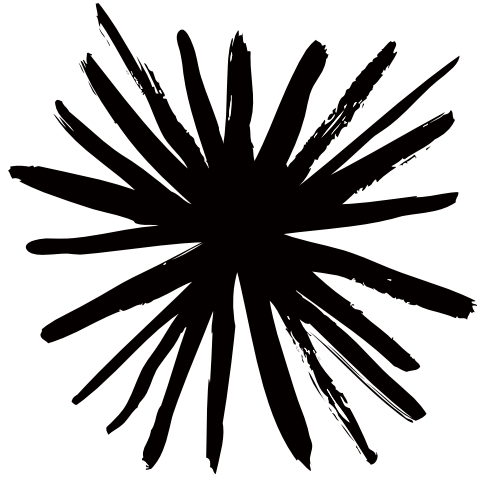
// mapa: ficciones* cotidianas
 [tablero de dirección]

{interfictio relativo};
 use el tablero de dirección a
 voluntad propia.
 el lector ha de seguir su propio
 camino y sentido
 jugando con el
 mapa intersticial
 [hacemos alegoría, en cierta
 medida, a Cortázar].

*







[FICCIONES COTIDIANAS],

ALTERACIONES EN LOS ESPACIOS DE LA COSTUMBRE

INTER
FICHOS
RELATIVOS

{ HOMO
FICTIO
LUDENS
TOPIA. } ;

“-No puede ser, pero es. El número de páginas de este libro es exactamente infinito. Ninguna es la primera; ninguna, la última. No sé por qué están numeradas de ese modo arbitrario.

Acaso para dar a entender que los términos de una serie infinita admiten cualquier número.”

Jorge Luis Borges

El libro de arena, 1975

+

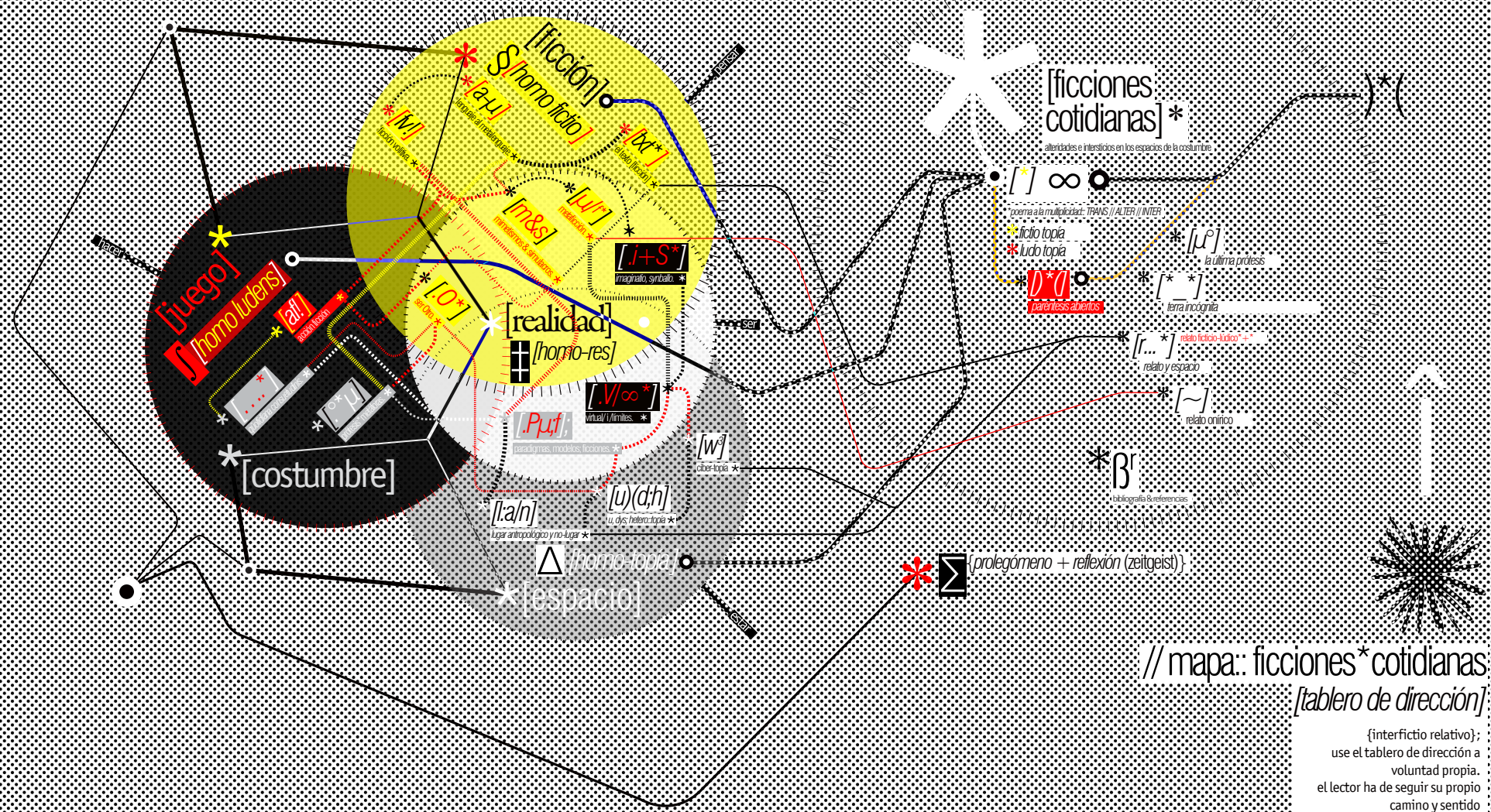
[ficciones* cotidianas];

*_*INTERFECTIOSRELATIVOS*_*

{alteridades e intersticios en los espacios de la costumbre};

Alternativas relacionales contributivas a la proyección del espacio del ser humano, hoy.
TESIS TEÓRICA | FRANCISCO ERAZO / 407024588 | FACULTAD DE ARQUITECTURA | CIUDAD UNIVERSITARIA | UNAM | MÉXICO DF | 2011

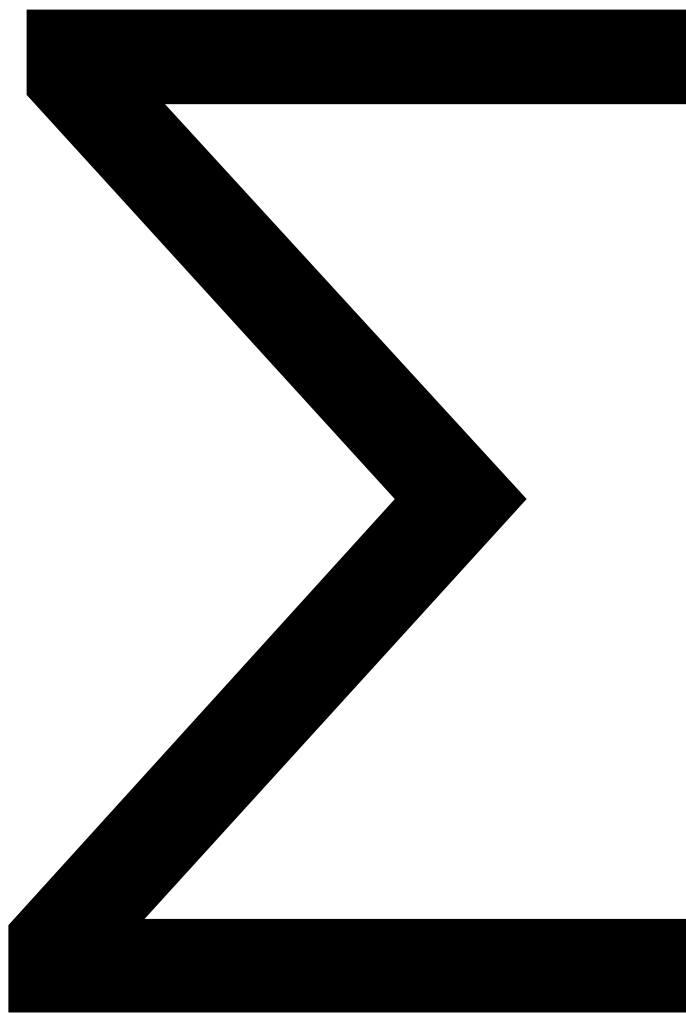


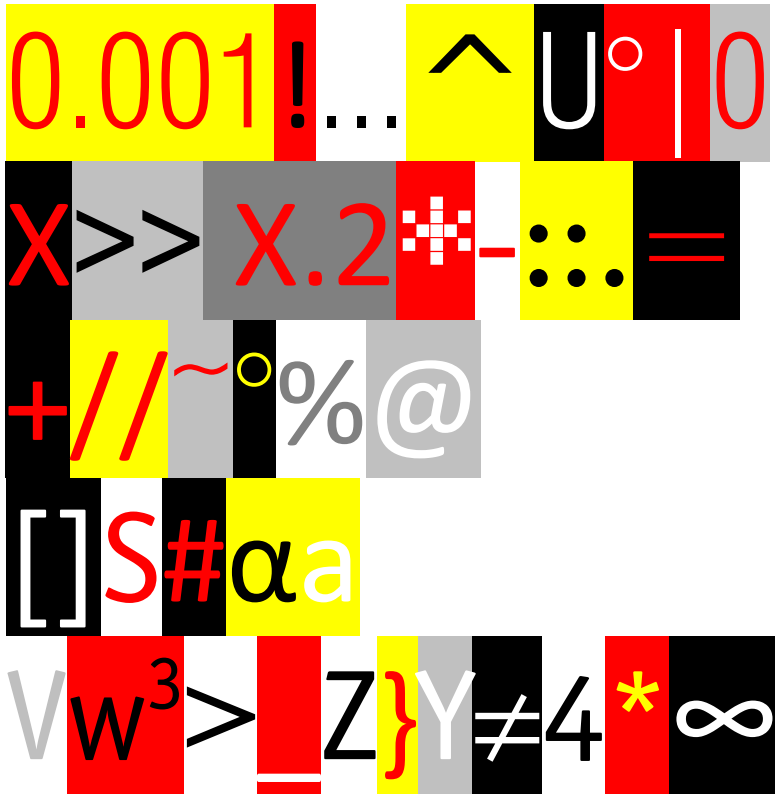


// mapa: ficciones* cotidianas
 [tablero de dirección]

{interfictio relativo};
 use el tablero de dirección a
 voluntad propia.
 el lector ha de seguir su propio
 camino y sentido
 jugando con el
 mapa intersticial
 [hacemos alegoría, en cierta
 medida, a Cortázar].

*





// Aquí adjuntamos:

{_instrucciones para leer este texto

*pensamientos que no son nuestros pero ya estaban aquí

+cuestionario crónico

-disparidades

'conjunciones

;absurdos

=instrucciones para perderse

"cómo esto no empieza

}relatos y reflexiones

#juegos

<un adelanto del final

.simulacro espejeado};



"no se puede ser arquitecto de un mundo sin ser al mismo tiempo su creador."
Kant

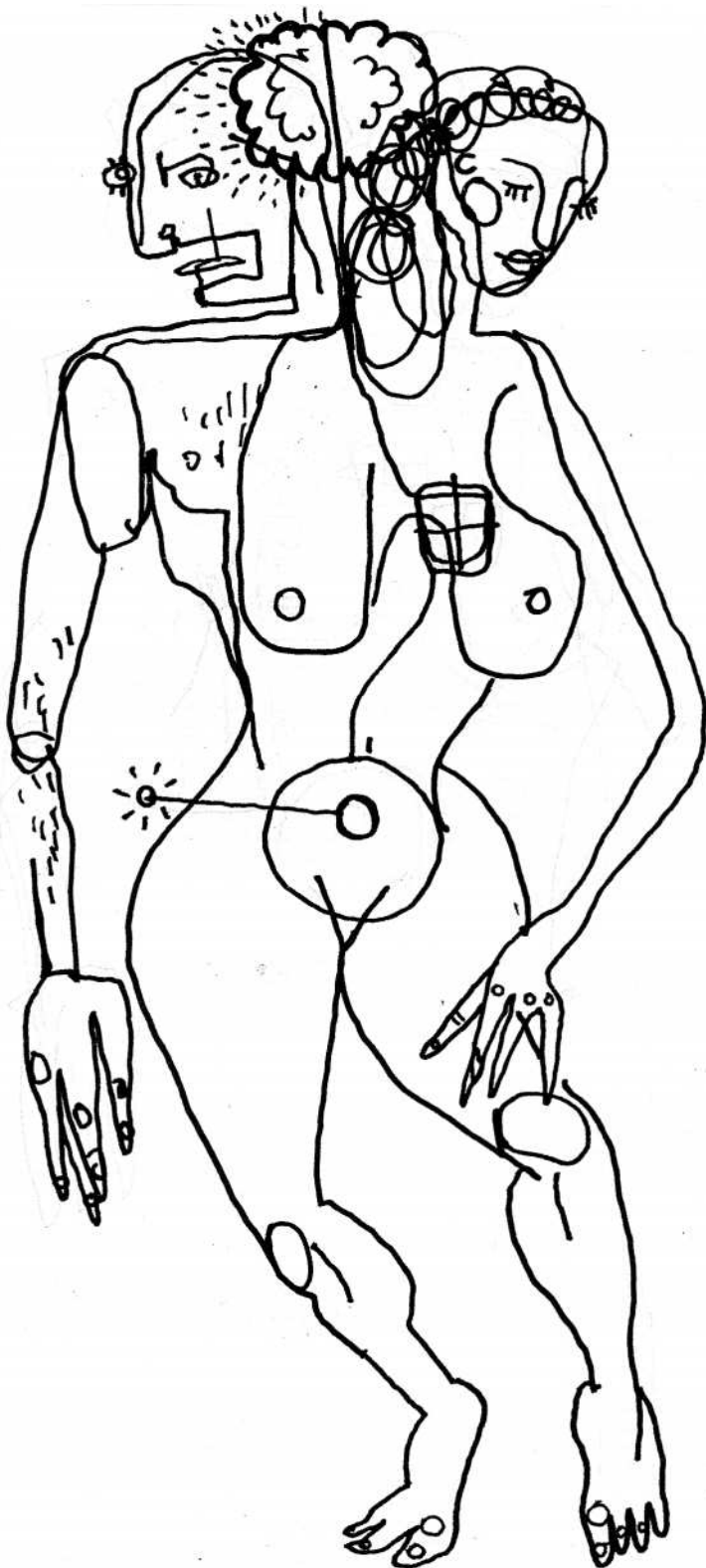
"Architecture is the masterly, correct and magnificent play of masses brought together in light."
LeCorbusier
Towards A New Architecture, 1923

"The new paradigm: "Architecture is the programmable hyperbody played skillfully by its masters with the speed of light"."
Kas Oosterhuis
Game, Set and Match, 2001

"! Qué importa mi sombra! ¡Que me persiga! yo me alejo de ella [...]"ⁱⁱ
Nietzsche
Así Habló Zaratustra, 1883-85.

ⁱ Vocablo alemán: "el espíritu del tiempo", en referencia a un intervalo de tiempo presente.

ⁱⁱ Un siglo después, volvemos a convocar la máxima nietzscheana que motivó el ímpetu de los expresionistas; aún seguimos sacudiéndonos, escapando, de los paradigmas de la *realidad acostumbrada*. Extraña paradoja la del caminante condenado por el horizonte.



0.001

Espacio al ser humanoⁱ. Aquí discurrimos sobre el género *homo*. Reflexionamos a través y entre –en orden aleatorio– el *homo fictio*, *homo poietes*, *homo synballo*, *homo ludens*, *homo faber*, *homo demens*, *homo videns*, en busca de *homo topías*ⁱⁱ. Sobre *haceres* que involucran *pensares*ⁱⁱⁱ, y viceversa– ¿qué hacer no está referido a determinado pensar, qué pensamiento no sugiere –si es que no demanda– determinada acción^{iv} ?– en una intrincada y compleja red de acontecimientos que ocurren aparentemente inconexos. Aquí asentimos a lo ambiguo y la incertidumbre. Nos alejamos de la quietud [causal] de la sombra en busca de nuevos paradigmas; o una mirada sinuosa a los mismos, provocando *otros*.

El hombre es un *pro-yecto*^v.

¿Espacio al ser humano, pasada la primer década del siglo XXI? Todo espacio se sujeta a un tiempo: es de tiempo^{vi}. Éste, el que compartimos, el que nos conjuga, como todo tiempo, conlleva su propia marca, su propio *pensar-hacer* y lejos de cualquier ánimo unificador (la vida humana escapa a reducciones), creemos que, para escribir sobre el espacio del hombre, nos compete corresponder a un siempre cambiante presente^{vii}. Intervalo *hic et nunc*, en inacabable transformación.

Pensando en el ser humano nos vemos encarados a su comportamiento, a su modo de vida, a su mundo ideal, afectivo, su hacer material, su hacer ideal, su imaginación, su memoria, sus conocimientos, sus sueños. Su ser, su hacer, su pensar, su estar.

ⁱ Cuestión fundamental. Por lo pronto, dejamos en suspenso si esto trata sobre un asunto de nuestro designar el mundo o se trata de una designación a nosotros mismos.

ⁱⁱ Y demás homo-ontologías. Por supuesto, todas se integran, sin exclusión ni reducción, en la complejidad del ser humano. Las significaciones de nuestra terminología serán atendidas, en varios puntos, adelante. Como es de suponer, al ser el tema que nos ocupa, nos detendremos e indagaremos en torno al *homo fictio*; relacionado a sus congéneres.

ⁱⁱⁱ Trataremos en varias ocasiones sobre un *pensar-hacer*, uno referente a lo que ocurre en la cabeza y otro a una “realización” (dejando cuestiones de neurofisiología a un lado y concentrándonos en la mente); si bien todo acto es un hacer, no sin ignorar todo lo que pueda *sentirse* en el proceso, la intención es justamente su involucración en el *ser* humano.

^{iv} Con-jugadas, por supuesto, con las vinculaciones emocionales producidas entre ambas; nos interesan las relaciones mentales con aquellas del hacer, relativas a lo colectivo [antropológico] y lo individual [psicológico]; durante la sistematicidad relacional del ser humano con su realidad [epistemología].

^v (Siguiendo la reflexión de Mauricio Beuchot) Estado de arrojado, de *yecto* del hombre; según la tradición de Heidegger.

^{vi} ELIASSON Olafur, *Models are Real*, visto en: <http://olafureliasson.net/>

^{vii} Decía Derrida: “El instante presente no existe sino como producto entre pasado y futuro, y su presencia debe ser leída por diferencia”.

Su relación con objetos, como sujetos, y como inter-actores de lo cotidiano y de la alteridad. Nuestra *visión* –refiriéndonos a todo el proceso imaginativo, valorativo, y por lo tanto, de conocimiento- del mundo cambia nuestra existencia en él, y a través del hacer, nuestro propio ser.

*

Aquí no responderemos del todo a la pregunta ontológica, tarea de vastos libros, sin embargo diseminaremos varios vectores en busca de algún sentido; el cual, esperamos, no se manifieste en singular.

*

Cuando pensamos en el *zeitgeist*, no nos interesa hacer una *historia*, preferimos una *poética*ⁱ. Después de todo, “quizá la Historia universal es la historia de unas cuantas metáforas”ⁱⁱ. En particular, nos interesa cómo las ideas e imágenes –lo que sea que ocurre en el pensamiento- , trasladando la mente al objeto, alteran y transforman el espacio, y cómo esto ocurre en una experiencia –más o menos- libre –y afectiva-. Refiriéndonos al mundo del pensar nos encaramos a construcciones y ciudades por sí mismas, *ciudades invisibles* –si se quiere-. ¿Qué es lo que motiva, engendra, genera, espacio, y más allá, otras realidades, en éste presente?

Escribimos espacio y se suscita duda. El hombre se da espacio a sí mismo, en cualquier circunstancia, del cuerpo a la utopía, del lugar antropológico al ciberespacio. El espacio tiene que ver con un acontecimientoⁱⁱⁱ. ¿No es presunción otorgarle tal tarea al arquitecto? ¿Diseña el mapa o el territorio? ¿Diseña el lugar de la ocupación o el de la vivencia? Como todo diseño, la arquitectura, de hecho, pertenece a la poética. Y como todo arte de hacer, cumple usos mientras es portadora de nuestras ideas y emociones^{iv}, proyecta sentidos.

*

Reflexionando sobre el ser humano encaramos la complejidad de su realidad, más bien, sus realidades, multiplicada en los lugares que habita, los espacios que se hace; expuestos y susceptibles a constantes interacciones.

Ser creadores de un mundo: situación integral, asunto múltiple, actitud que involucra al género homo en todas sus variantes ontológicas y su relación con *lo real*.

+

(* *Nota: es ineludible añadir que nos encontramos, hoy en día, en un momento en el que realidad y ficción están entremezcladas, indistinguibles, indiferentes, junto con el resto de nuestras relaciones y construcciones mentales y culturales, haciendo de la ambigüedad la condición por antonomasia de una época difusa, por la que nuestra comprensión de ambas nada disuadida, y nuestra vivencia falta de sentido, tanto en los mapas como en los territorios*).

ⁱ Siguiendo la recomendación aristotélica. Nos interesa la poética en la manera que vincularemos la cultura con el lenguaje.

ⁱⁱ BORGES Jorge Luis, *Otras inquisiciones*, en Obras completas, VII, Emecé, Buenos Aires, 1951.

ⁱⁱⁱ Según Marc Augé: “el término “espacio” en sí mismo es más abstracto que el de “lugar”, y al usarlo nos referimos al menos a un acontecimiento (que ha tenido lugar), a un mito (lugar dicho) o a una historia (elevado lugar).” En: Marc Augé. Ver: AUGÉ Marc, *Los no lugares: Espacios del anonimato, Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2008. Sobre espacio y lugar profundizaremos en [*homo-topía*].

^{iv} Las cuestiones psicológicas, como tal, no serán atendidas aquí.



No sin ignorar la obligada modestia que debemos tener como arquitectos [diseñadores y artistas]ⁱ sobre el rigor teórico de lo que cuestionamos, admitimos nuestro carácter heterogéneoⁱⁱ y discordante, organizamos a la *distancia* de una disciplina del hacer y exponemos ideas que nos parecen intrincadas en la urdimbre creativa del diseño, pensamos que nos ampara lo irracional y contradictorio que late en él. Rehuimos a determinismos (se lo dejamos a la lógica clásica y al pensamiento lineal), no pretendemos construir nuevas teorías o corrientes del pensar, tanto como irrigarnos de problemáticas humanas –buscando un discurso integral humano– que la aridez del territorio asfaltado demanda. Aquí trataremos, más de una vez, con lo irracional, la abundancia de lo ambiguo, provocando contradicción.

Nuestro *zeitgeist*, es el *zeitgeist* de todo un continuum en bucle saltarán en constante reescritura. En la era de la comunicación total, paradójicamente, la diversidad de los discursos se difumina. Somos obligadamente contradictorios, porque ya no hay tal contradicción, mientras el mundo tiende a aplanarse homogéneo, las heterogeneidades enriquecen; la realidad del ser humano cada vez puede ser mejor comprendida como un continuo, diverso y parecido temporalmente, uno tras otro. A continuación, varios injertos a manera de pre-texto y con-textuales, que no por su brevedad serán someros.

+

“Hoy en día, incluso en los grupos más aislados, el contexto, a fin de cuentas, siempre es planetario. Ese contexto está presente en la conciencia de todos, interfiere desigual pero en todas partes de manera sensible con las configuraciones locales, lo cual modifica las condiciones de observación.”ⁱⁱⁱ

+

“Es ridículo hablar del hombre como si se tratara de una proposición geométrica. [...] El pensamiento racional, el pensamiento lógico y metafísico, no puede comprender más que aquellos objetos que se hallan libres de contradicción y que poseen una verdad y naturaleza consistente; pero esta homogeneidad es precisamente la que no encontramos jamás en el hombre. [...] La contradicción es el verdadero elemento de la existencia humana. El hombre no posee naturaleza, un ser simple u homogéneo; es una extraña mezcla de ser y no ser”^{iv}

ⁱ Precisamente, lo pragmático del diseño ha escapado a la reflexión, y se ha restringido a su propio discurso, mientras la mente del ser humano, en conjunto con su cultura, se ha complejizado. Este pretende ser un *intertexto* complementario.

ⁱⁱ Procurando evitar un mero “*self-service* del mercado ideológico”; o despiadadamente aprovechándonos de él. A una insuficiencia de problemáticas humanas en el discurso teórico de la arquitectura y del diseño, o el trato parcial en las mismas, recurrimos a fuentes que nos parecen pueden satisfacer nuestras dudas más íntegramente.

ⁱⁱⁱ AUGÉ Marc, *Sobremodernidad: del mundo de hoy al mundo de mañana*, visto en www.caosmosis.com. Quizá esto se evidencie aquí: escribimos desde un contexto latinoamericano, con todas sus contradicciones, citando pensamientos de diversos lugares y tiempos, pero con los que nos sentimos y reconocemos ampliamente involucrados. La “era planetaria”.

^{iv} CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009

Consideramos pertinente revisar la temática en torno al ser humano, –cuestión, nos parece, que ha estado lejos de la preocupación del quehacer del arquitecto/diseñador–, que inmersos en sus propios discursos han desapercibido las transformaciones y atrofias de la cultura, mientras nuevas herramientas están rebasando nuestra comprensión y haciendo nuestra comodidad instantánea, mientras que nuestra mente se empieza a conformar con el espacio que se le otorga en pequeñas pantallas. Reflexionamos aquí sobre humanidad, sobre cuestiones perennes que, si bien no han dejado de suceder, se encuentran, cada vez de manera más intrincada y compleja, faltas de sentido y significación.

*

Si la ciudad la parcha e hila el ingeniero y el constructor –ya bien especializado y diferenciado del arquitecto–; el urbanista está aún más lejos de cumplir sus utopías [y las construcciones y planificaciones se adscriben meramente a problemáticas económicas y políticas; nada nuevo desde los albores de la construcción y el diseño]; el ciberespacio hospeda a una población que jamás –por lo pronto– será limitada y la diseña el programador –quien tiene los códigos sobre este nuevo lenguaje–; los espacios de arquitectura son acontecimientos lujosos para la revista y, junto al resto del diseño, no hacen más que provocar ilusiones que seducen a poseer sus extrañezas; mientras el discurso de la técnica continúa sobrevaluado, parte del juego de las valoraciones sin fondo; mientras la vida humana, por decirlo de algún modo, *autogestiva*, como siempre, se sigue adaptando a las rutinas reductivas de una ya ruin y desgastada *modernidad*, acostumbrada a los espacios que le son adjudicados, obsequiados (por algún gesto dadivoso de quienes gobiernan, para obtener el orgullo de las miradas), permitidos y a los residuales: readequándolos y transformándolos a costumbres y usos que pasaron desapercibidos a sus planificadores; mientras la vida humana, por debajo del mantel, es la que se hace espacio; nos parece imperativo y correspondiente, terminada la primera década del sXXI, *pensar-hacer* algo al respecto.

*

Esto ya es ficción, heterogeneidad, realidad distorsionada.

+

“ Toda obra de arte es hija de su tiempo, muchas veces es madre de nuestros propios sentimientos.”

Wassily Kandinsky

De lo Espiritual en el Arte, 1911.

“Cubrimos así el universo con nuestros diseños vividos. No hace falta que sean exactos. [...] El espacio llama a la acción, y antes de la acción la imaginación trabaja”ⁱ

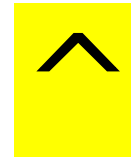
topíasⁱ ■ ■ ■

Quizá busquemos, como lo intentó Bachelard, una *topofilia*ⁱⁱ, pero no dejamos de lado *topofobias*, aquellas que en alguna etapa ulterior, constituyen nuestras dystopías. Imágenes felices y *no-tan* felices, que configuran nuestra realidad. Pues, si el espacio es suma de acontecimientos, o su convergencia, y en sentido de una poética, puede hacerse una ontología de él, estamos escribiendo entonces sobre la realidad humana, sobre una sistematicidad relacional entre ella (o ellas, y en esto, precisamente lo que las multiplica) y el sujeto (el ser humano), y sus posibles variantes a partir de su imaginación, su conocimiento, su valoración, su sentido. Esto supone también la enorme carga afectiva e irracional, a la que está sujeta, ante lo que el racionalista debe aflojar el puño para comprender. Del espacio, precisamente como lo pretendió Bachelard, es preciso hacer una ontología; su ser como acontecimiento. Quizá también hagamos tangencia con Bachelard cuando le damos al acontecimiento del espacio valor de acontecimiento de lenguaje, emergencia de lenguajeⁱⁱⁱ; nos hace partícipes de su gestación –en un proceso que representa y argumenta el mundo–. La imaginación concibe al lenguaje como espacio mismo. Sin embargo, nos inquieta aún la duda, la “poética del espacio” bachelardiana lo es declaradamente sobre espacios escritos, vividos por el escritor, imaginados por el poeta-escritor. Habrá que advertirlo, la *poética del espacio* no es obra arquitectos [la profesión brilla por su ausencia; sólo se nombra, sin mayor reparo, un par de veces en el libro], la fenomenología de la casa es a partir de su vivencia desde el “ensueño”, de la vivencia [y lo que ella imprime en la memoria] a la imaginación. Espacios propios bañados de naturaleza. Tantas reflexiones *ensalzadas* sobre los espacios que nos dan casa, nos hace querer proceder con cautela; darle albergue al ser humano quizá rebase nuestro diseño.

Si bien aquí tratamos con la estructura del lenguaje, del texto e incluso de la ficción literaria, nos interesa en cuanto a lo que se piensa e intuye de las cosas, lo que hay entre ideas y objetos, ideas y espacios; en particular, lo que ocurre en sus intersticios, en torno a nuestras relaciones con la “realidad”^{iv}. La imaginación y lo que en lo real distorsiona. De la imaginación a la mutación de nuestra espacialidad.

“Todo es germen para la vida de un poeta”^v, le tomamos la palabra; todo es germen para la transformación de la realidad.

Es preciso provocar que siga trabajando.



La arquitectura, desde el comienzo [después de la cuevaⁱⁱ: el templo], no se limitó a la compartimentación de un territorio físico; como lenguaje, guardó y expuso las referencias del ser humano; dio cuerpo a sus relatos. El *homo sapiens*ⁱⁱⁱ existe *más allá*. En principio, la arquitectura –junto a otras formas del hacer humano, más allá del lenguaje– albergó su simbolismo y ella misma constituyó un símbolo; transmitió sus mitos y albergó sus ritos. El hombre ha logrado uno de sus anhelos preciados mediante algunas formas simbólicas: permanecer, ser perenne, trascender; pero ha desatendido algo esencial en ellas: su mutabilidad, su incesante tendencia móvil y transitoria, demanda renovación constante.

*

Es claro; los objetos de diseño [en este género se incluye la arquitectura] corresponden a los mitos y ritos del sistema cultural contemporáneo [lo actual para cada época]; como es de suponerlo, hacen lo correspondiente ahora [o, paradigmáticamente, deberían].

Los objetos que han sujetado los significados del hombre han sido secados, exprimidos, destilados [por las grandes máquinas y sus promesas de eterno está] –la arquitectura simbólica queda en el registro arqueológico, sostenida por la actividad museográfica–; ahora habitamos (o sobre-vivimos) en los territorios áridos y agrietados de lo que fue el sentido; y en su lugar, la lubricación plástica de la imagen-espectáculo^{iv}.

*

ⁱ Del gr. τόπος, lugar.

ⁱⁱ BACHELARD Gaston, *La Poética del Espacio*, FCE, México, 2010. Primera edición: 1957

ⁱⁱⁱ Nos interesa la poética en la medida en que relaciona la cultura con el lenguaje; cómo esta se manifiesta en lenguaje.

^{iv} Nuestra capacidad para expresar nuestro pensamiento está directamente ligada a nuestro dominio de un lenguaje, de *representar* la realidad; esto en términos procesuales es substancial.

^v BACHELARD Gaston, *Op. Cit.*

ⁱ BACHELARD Gaston, *Op. Cit.*

ⁱⁱ La arquitectura como refugio, cumplió su cometido hace 5000 años.

ⁱⁱⁱ Al *homo sapiens* no lo diferencia de los demás mamíferos peludos su *bien-parecido*; sino por su capacidad de pensamiento simbólico; Cassirer lo distinguiría así del resto de animales, el ser humano es el “animal simbólico”.

^{iv} Nos aunamos a las denuncias de Guy Debord, el filósofo situacionista, uno de los primeros, a mediados del siglo pasado, en criticar la problemática de la imagen-espectáculo agudamente, lo antecedieran las premoniciones de Benjamin. Ver: DEBORD Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, México,

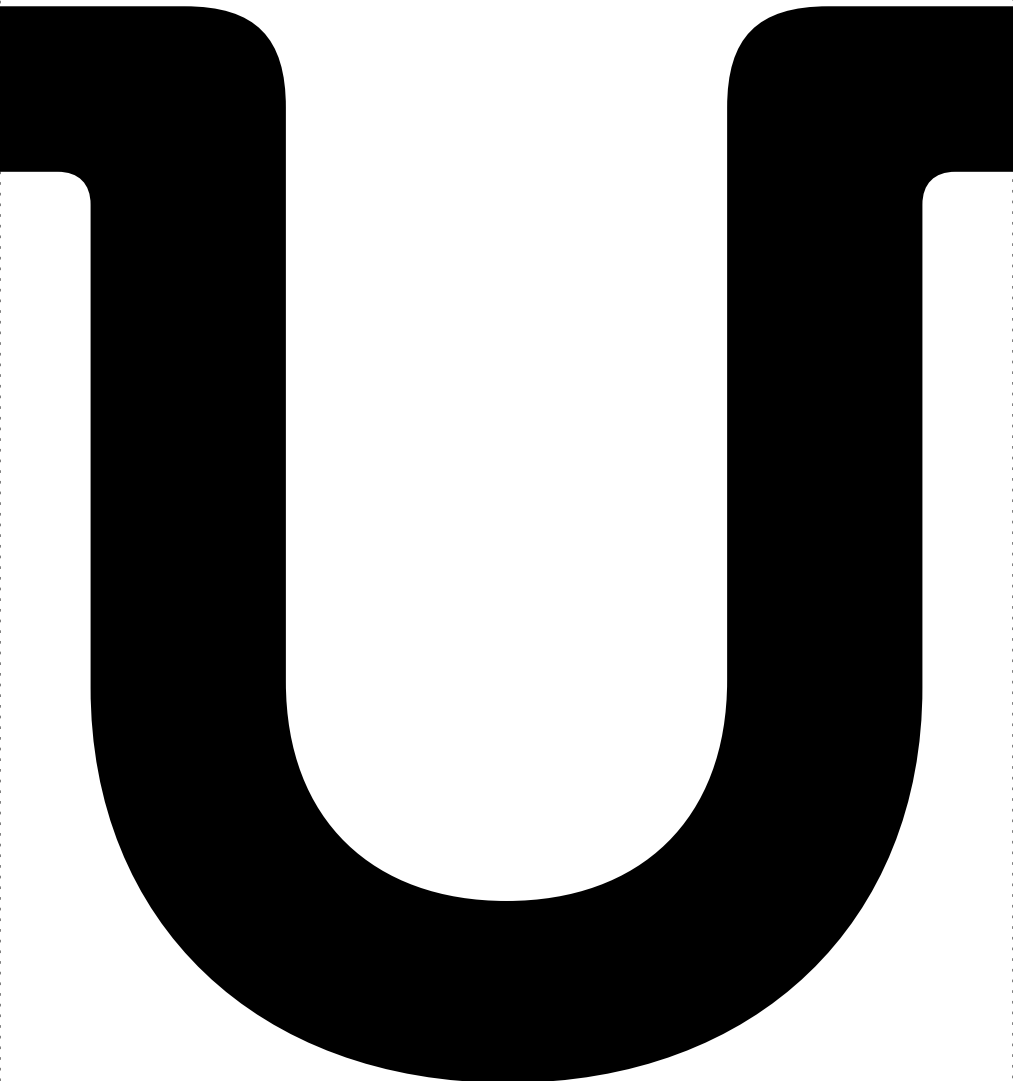


Los significados del hombre ya no son depositados en la configuración arquitectónicaⁱ, sino en la fugacidad fulgurante de la imagen del *mass media*, peor; en la propia mediatización que ella hace de nuestra experiencia –entre nosotros y los otros–, renovación garantizada de nuestra satisfacción transitoria a discreción del botonazo, del *click*; esas imágenes ya no portan simbolismos, sino constituyen simulacrosⁱⁱ; programas que no nos relacionan [ni a la realidad ni a los otros]; nos adormecen y alienan. Nuestros simbolismos quedan flotando, en busca de cualquier referente que canalice nuestras figuraciones, nuestra hermenéutica.
¿Hay lugar aún para el arador, el sembrador simbólico?
*

5000 años después, el ser humano necesita algo más que un techo motorizado. ¿Pensar en los mitos y ritos contemporáneos nos destila de la escueta cáscara de lo 'arquitectónico'?
¿Qué le procura casa al ser humano hoy?
*

ⁱ Se han mudado a otros medios más leves, su más reciente edición: el *software*.

ⁱⁱ La fatalista acepción baudrillardiana del término.



vasijas

U

“Treinta radios se unen en el cubo de
una rueda;
del vacío surge la utilidad de la rueda.
Forma una vasija con arcilla;
del vacío surge su utilidad.
Abre puertas y ventanas en las paredes
de una casa;
del vacío surge la utilidad de la casa.
Así pues, con la existencia de las cosas
nos beneficiamos,
y la no-existencia de las cosas nos es
Útil.”

Lao Tse

道德經 [Tao Te King]

+

La noción de vacío y cavidad es particularmente substancial para el pensamiento arquitectónico, un gesto que permite más de lo que obstaculiza, actitud recipiente, permisiva, potencial e indeterminada, que evidencia lo fundamental que es para nuestro pensar-hacer la *no-existencia de las cosas*; desde los vacíos contenidos de la geometría euclidiana, los continuos de la topología, los relativos de la [in]materialidad cuántica, los azarosos del fractal, al ciberespacio (¿contenido por sus circuitos? ¿Sus 0 y 1?). Lo que no-existe es parte de nuestro espacio; el vacío hecho casa.

El entendimiento del vacío y la no-existencia es integral, indivisible, se define a sí misma porque el mismo gesto delimitatorio es acontecimiento de flujo, gradientes de concentración en intercambio, permiten dar contenido y acontecimiento, diferenciado por composición de un continente y de un afuera; se gesta espacio por movimientos de organización.

Se ha dicho que el espacio es la *materia prima* del arquitecto -sí es que se puede hablar todavía de tal romántica reducción-, en la busca de ese primer recurso, tarea esencial, darle ser a la potencialidad, corresponde una mirada contextualizada, como la del antropólogo, pero también introspectiva [el espacio no es el mismo para todos], para darle un sentido vinculado a la realidad del ser humano.

*

Más allá de la noción matérica que le da la condición de vacío al vacío, ¿qué sostiene los edificios internos de las creaciones culturales? ¿Qué contingencia permite el flujo entre vacíos? ¿Qué los intermedia, interseca, relaciona?



la era de la prótesis [del hueso al botón].



El espacio del ser humano se conforma objetualmente. Incluso la cueva está ávida de nuestros diseños. Empero, el espacio es también subjetivo, los objetos no sólo tienen existencia física [tampoco el espacio]; portan y conducen nuestras ideas y afectos.

Así, somos en un mundo lleno de *prótesis y metáforas*ⁱ. Con objetos usamos e ideamos. Construcciones del cuerpo y de la mente, configuran nuestro *eidós* y *ethos*; y viceversa, recíprocamente. Nos correlacionamos con ellos, y ellos entre sí; así se gesta el espacio [inclusivo si alguno detonó o intermedió un lugar mental]. Aquí no haremos un estudio sobre nuestra relación con todo nuestro mundo objetivo, *espacio objetivo*, (para esto Fernando Martín Juez contribuye para una antropología del diseñoⁱⁱ) pero nos interesa cómo los objetos (diseñados) sujetan nuestras ideas, nuestras historias; su doble uso, doble existencia, signos y símbolos; son el objeto mismo y algo más. No univocidad, sino multiplicidad, distintas profundidades.

La tecnología permite la construcción de las prótesis, ¿qué permite la construcción de metáforas? Nuestro trabajo se inclina hacia ese valor eidético de las referencias objetuales. El mundo de nuestros “sustitutos parciales” y sus evocaciones [lugares mentales detonados por referencias objetivas]. El objeto entendido como concreción de nuestro pensamiento, nuestro diseño, nuestro designar el mundo.

ⁱ En el sentido que le da el diseñador y antropólogo Fernando Martín Juez, los objetos son prótesis y metáforas: son buenos para usar y para pensar, en: MARTÍN JUEZ Fernando, *Hacia una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002. No está de más precisar que no todo objeto –sin previa adjudicación– es metáfora; advocaremos por los que sí puedan serlo, o inevitablemente lo sean. Del texto, al edificio, a la vestimenta, al anuncio, a la ciudad; todo es *objeto de diseño*.

ⁱⁱ “[...] disciplina que no es nueva, ni tampoco la única perspectiva para comprender algunas facetas de lo humano.”, MARTÍN JUEZ Fernando, *Op.Cit.*

¿Qué tanto las ideas en sí puedan transmutar al objeto, a toda la urdimbre de relaciones objetuales que constituyen nuestro espacio? *

Como metáforas sostienen y transmiten nuestras imágenes, pero también nuestras creencias; nuestros valores, arquetipos, verosímiles y versiones de lo normal; sistema paradigmático de determinado contexto social y cultural. Así, los objetos nos sujetan y nos liberan, condicionan y posibilitan. *

Hemos sido intencionadamente redundantes; siempre ha sido la era de la prótesis. Si bien prótesis y metáfora son indivisibles dentro de un mismo objeto, lo destacamos así por su dominio actual sobre la metáforaⁱ. Los objetos vinculan nuestra naturaleza y nuestra historia, la tecnología ha venido de la mano con el pensamiento, a nuevas herramientas; nuevas maneras de pensar.

A nuevas prótesis, nuevas maneras de entender el mundo y procesarlo. Nuestro dominio de la tecnología excede y opaca nuestra traslación de significados, nuestro pensamiento creativo encuentra poco espacio para expandirse en un mundo donde nuestras comodidades están desbordadas por la sobrepoblación de objetos. Época en que las prótesis proyectan al hombre más allá de su comprensión, más allá de su espacio, y de su tiempo. *

Quizá enraizada en la Revolución Industrial [sustentada por el precedente mito racionalista-ilustrado], nuestra visión del objeto como medio y fin para producir, adquirir y progresar, en serie sucesiva, ha aplanado nuestra existencia del dormitorio al trabajo [el sol de la producción nunca se pone]. La máquina ha absorbido nuestro asombro, y ha adquirido jerarquía –con la ilusión de proporcionárnosla; atestiguando y vociferando el dominio de nuestra propia *razón*– sobre nuestro entorno: jerarquización de toda nuestra manera de ver el mundo. Es la era de la prótesis. La producción en serie de prótesis conlleva la producción en serie de metáforas que, por necesidad, son transitorias y superficiales.

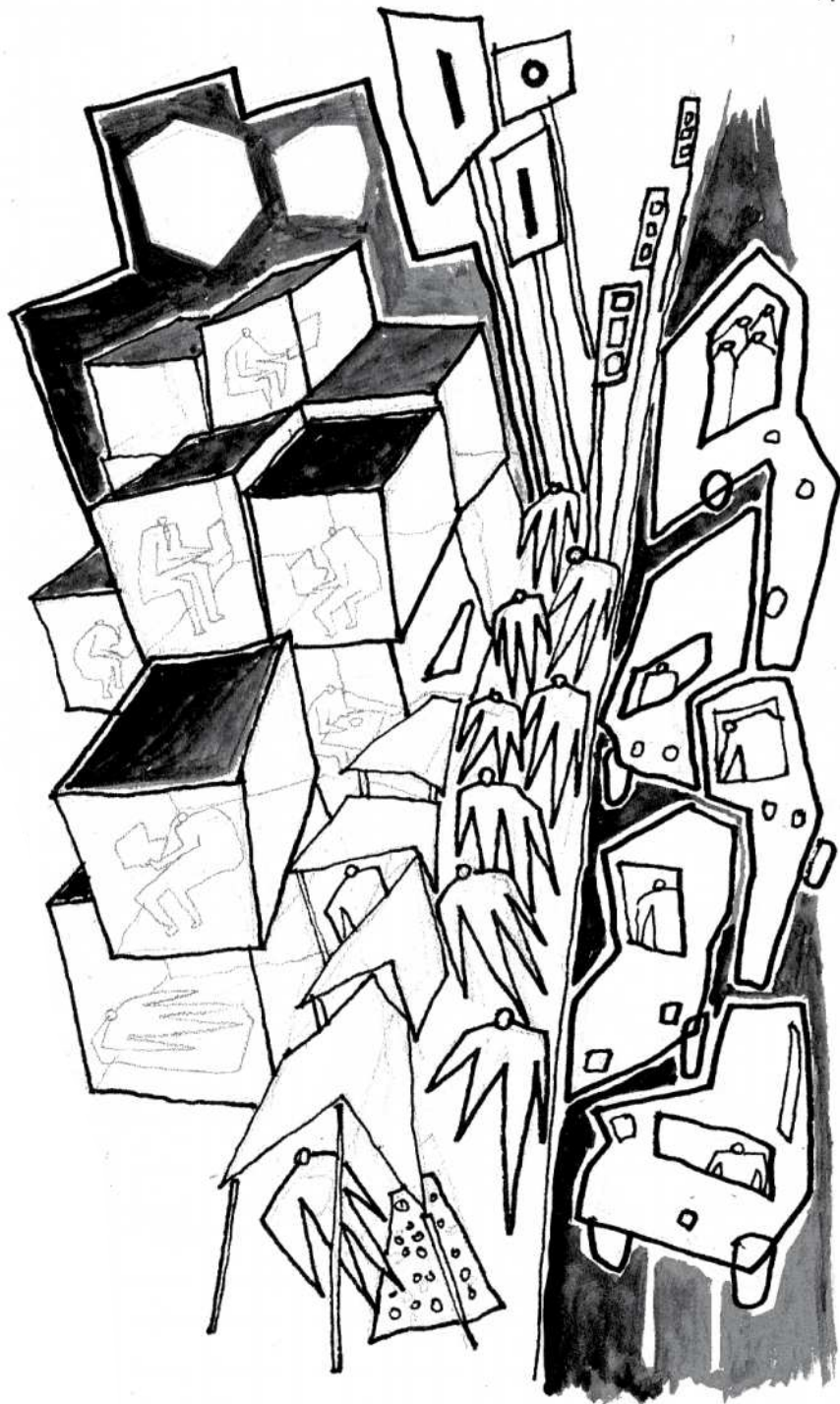
+

“[...] el símbolo ha muerto, nosotros lo hemos matado. Lo hemos hecho con esta cultura que acaba con nuestra capacidad de símbolo, que destruye nuestra competencia simbólica, que corroe nuestro *a priori* de simbolización. De ahí que el hombre de nuestra época, el tardomoderno o posmoderno, tiene los símbolos rotos, vive en el país de los símbolos muertos. La indiferencia los ha matado. Los nuevos símbolos sólo le llaman al placer, al momento efímero, al egoísmo, a la desconexión respecto de los demás”ⁱⁱⁱ

ⁱ Nos referimos a la *hipersimplificación* de la metáfora, al lado de la complejización de los procesos y productos de la tecnología. Quedan, por supuesto, vigentes las metáforas de *poder mercantil*; a su vez marcadas por el dominio de la prótesis; y en su defecto, han hecho las demás necesariamente más plásticas y satinadas.

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Hermenéutica Analógica, símbolo, mito y filosofía*, Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

VIVO
TRABAJO
TRANSITO



Desde el primer hueso empuñado por la manoⁱ, siempre han existido prótesis; extensiones de nuestro cuerpo para sobrevivir y *metavivir* (a través de la actividad simbólica). ¿La historia de la prótesis es una historia de poder? La cuestión de si somos herederos de aquél que dio el primer mazazo o aquél que lo recibió rebasa nuestra investigación –todos lo dimos-. Pero es en esa relación malinterpretada de control, donde las ideas que estimulan el lenguaje, la imaginación –si bien éstas han descubierto en primer lugar la relación del objeto con su uso-, retroceden ante la acción de empuñar el hueso. Del origen del sedentarismo a la atiborrada ciudad, en este sentido, fuimos impulsados por el dominio del mundo. Después de los territorios: la clasificación exhaustiva, la racionalización, el incansable forcejeo del orden, compartimentación *ad infinitum* de modelos e ideologías, mientras la *somatizadora*ⁱⁱ tranquilidad de lo mismo, mantiene lo estable.

Hoy en día las metáforas y arquetipos, ideas y tecnologías, detrás del mundo plagado de objetos no son tan claros como aquel báculo legendario; los significados han sido perdidos –ya no se depositan más que en lo que de evidencia instantánea–, los mecanismos se abrevian mientras se hacen más complejos; y la dystopía de la máquina que adquiere voluntad amenaza; quizá aún estemos lejos del sentido literal de esa ficción, pero la comodidad que adquirimos, que incesantemente aumenta, con el uso de los objetos, ciertamente nos hace dudar sobre la posesión de control. No hay metáfora detrás del mecanismo automatizado, sólo facilidad.

Las prótesis ya no sólo median nuestra relación con nuestro entorno, con otras prótesis y con los demás, si no que se han tornado en sí mismas un fin, un lugar; contenedores portátiles de simulación social, de pertenencia, diálogo disfrazado, ilusión de control por botonazo [accionamiento de mil huesos]. Nos mantienen tranquilos, conectados –y aquí se traza de nuevo aquella dystopía–. Nuestras relaciones son portátiles, nuestras experiencias e historias teledirigidas. La prótesis facilita nuestra existencia, y por un tiempo fue congruente con nuestro pensar; pero ya no se requieren conocimientos complejos: los mecanismos se controlan con una lógica en forma de barra de menú. Casi paradójicamente, la era de la prótesis es también la era de lo inmaterial –lo virtual–, como si hubieran desplazado el espacio de la metáfora misma. En el *país de los símbolos muertos*, del hueso al botón, nuestro ser se reduce a pulsaciones fraccionarias de intención; que en el tirite instantáneo de los encuadres, pasan desapercibidas.

ⁱ Por recordar a 2001: *Odisea en el espacio*, de Kubrick.

ⁱⁱ Las estrategias de control se vuelven inevitables.



Relación inversamente proporcional: ¿mientras las prótesis cumplan todos nuestros *haceres* –improvisen e impongan nuevos– nuestra imaginación dejará de complementarnos? ¿El cohete reemplaza al papalote? Una antropología de la arquitectura quedará para investigación ulterior, pero sus temáticas son tangentes a nuestras preguntas: ¿Qué nuevos paradigmas podrá desplegar el objeto que alberga al ser humano, no sólo operativa como prótesis, sino reflexiva como metáfora? ¿Cómo puede el objeto arquitectónico mediar la instantaneidad del botón? La existencia de metáforas es ineludible, nuestra representación objetual del mundo es inseparable del pensamiento mitológico, el poético, el imaginario, el simbólico y las acciones que los corresponden, que los *juegan*; lo que distorsiona lo normal, lo que disuade lo mismo; las evocaciones a lo Otro.

¿Dónde empieza y dónde termina nuestra prótesis? Ahí donde se asoma la duda de si nuestra mano nos pertenece, ¿qué nuevas historias se proyectan hacia la última prótesis?

“[...] Así como el agua, el gas y la corriente eléctrica vienen ahora desde lejos a servirnos a nuestras casas, obedeciendo a un movimiento de nuestra mano, así llegaremos a disponer de imágenes y sucesiones sonoras que se presentarán respondiendo a un movimiento nuestro, casi a una señal, y que desaparecerán de la misma manera”ⁱ

0

“I had to admit defeat. Something wanted it that way. I, too, was just an instrument. The world was nothing more than an infinite interweave of instruments. The respite had only lasted for as long as the mirage that it was.”

Maurice G. Dantec

Les Racines du Mal, Série Noire, 1995ⁱⁱ

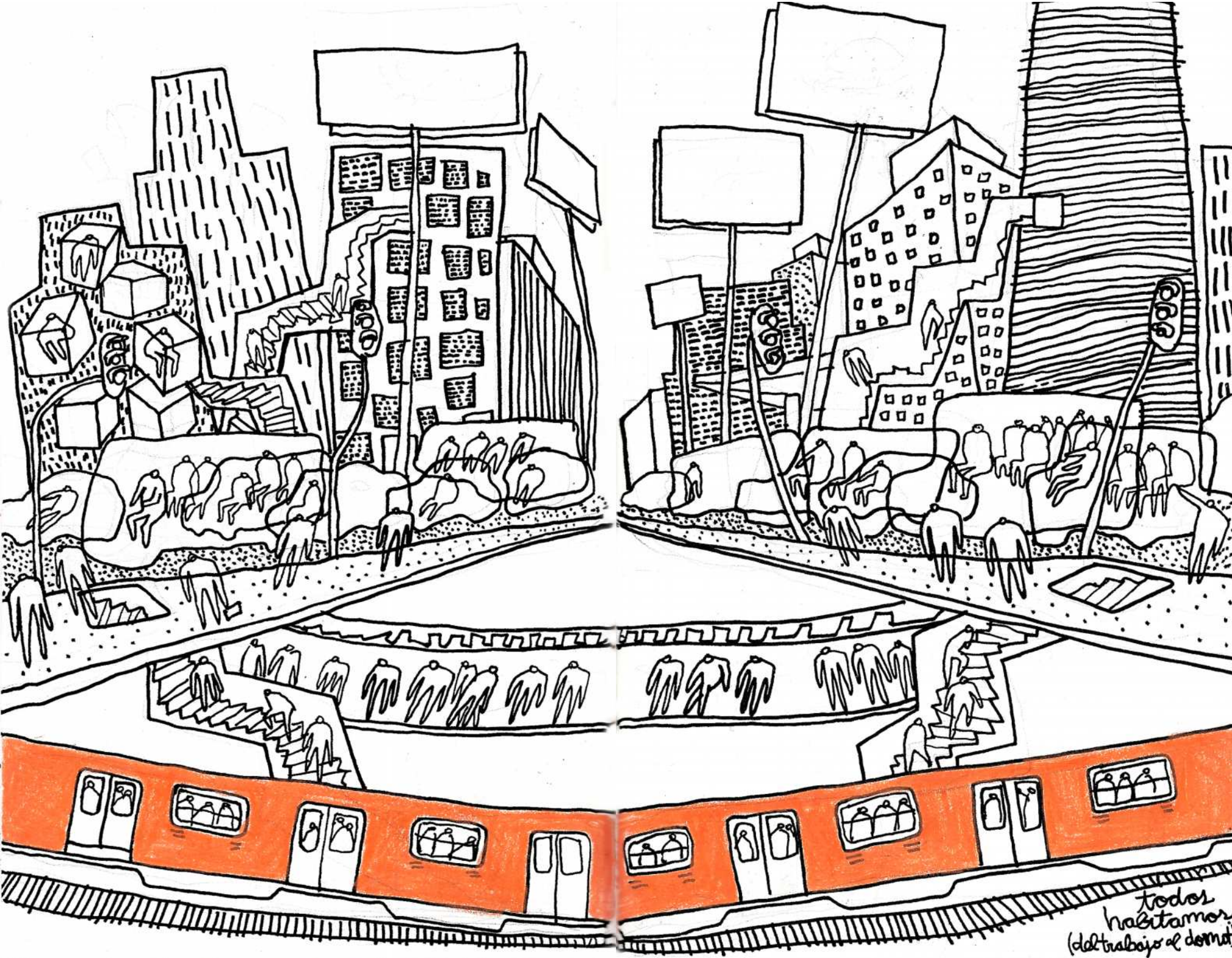
+

En la *maraña de instrumentos e ideas del mundo*, ¿qué lugar hay para la imaginación?

*

ⁱ VALÉRY Paul, *Pieces sur l'art [La conquête de l'ubiquité]*, Paris s/f (134) p.105, 1928. Citado en: BENJAMIN Walter, La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, Itaca, México, 2003

ⁱⁱ Maurice G. Dantec citado en: ROCHE Francois, @*morphous MUTATIONS*, visto en: www.new-territories.com, 2000



todos
habitarán
(del trabajo al hogar)

X la extinción del espacio.

"Comí civilización, me sentó mal y enfermé."

Aldous Huxley

Un Mundo Feliz, 1932

+

El antropólogo cada vez encuentra más motivos para estudiar los fenómenos dentro de la mega-prótesis, la ciudad. Conglomerado de todas nuestras adherencias, visibles o invisibles, materiales o no, reales o virtualesⁱ. Atiborrada de objetos y acontecimientos, de tiempo mismo, "historia inminente, historia que nos pisa los talones" diría Marc Augéⁱⁱ. Situación paradójica: el mundo parece expandirse, *globalizado* –homogeneizado–, mientras la abreviación de las distancias –de la mano de los medios de transporte y comunicación– hace que el espacio aparentemente se encoja, aunado a la disminución del espacio físico; mientras se torna necesaria la "individualización de las referencias" que resaltan particularismos, junto a la necesidad de quedarnos en nuestro propio cubil, haciéndonos ajenos, unos a otros, arrinconándonos a nuestros dispositivos portátiles; los espacios en los que confluyamos con otros se dan como operación transitoria obligada, mera intersección de rutaⁱⁱⁱ.

Todos ahí reunidos.

Somos todos juntos, somos todos ajenos.

*

Marc Augé sugiere el término "sobremodernidad", sintomático de la situación que mejor describe su "modalidad esencial: el exceso".

Todos reunidos, yuxtapuestos en capas de sistemas lineales, en soledad colectiva, extraña complicidad intencionadamente [¿?] anónima.

Los espacios [construidos] no están hechos para soportar el exceso de tiempo, no están hechos para compartir el tiempo con nosotros: de hecho, facilitan la aceleración –salidas cortas y transiciones en línea recta [y vivimos tan conectados que nos parecería casi ofensivo que fuera de otra manera], vialidades que perforan edificios y se asoman a la ventana– el tiempo traga el espacio en una dinámica que se expande. El aparente remedio queda en la abstracción; cada quién en busca de su propio espacio de acuerdo a su propio tiempo, escondido.

ⁱ La temática sobre la sociedad de consumo y de la producción, postindustrial, ya han sido ampliamente reflexionadas y criticadas durante el siglo pasado. Se aúnan ahora dos problemáticas igual de importantes: la velocidad y la información.

ⁱⁱ El etnólogo francés que tras estudiar comunidades africanas, reflexiona sobre fenómenos urbanos, en específico parisinos.

ⁱⁱⁱ Aquí nuestra primera aproximación al "no-lugar" de Marc Augé. Ver: AUGÉ Marc, *Op. Cit.*

En constante movimiento y al mismo tiempo seguimos en constante espera – aunque sólo se evidencie por el impaciente gesto de asomarse al agujero del metro–. No es extraño empezar a *percibir* esos asientos verdes y postes metálicos –acompañados por un sonido grave que apresura nuestra bajada– en nuestra propia casa.

+

"[...] en suma, es como si el espacio estuviese atrapado por el tiempo, como si no hubiera otra historia más que las noticias del día o de la víspera, como si cada historia individual agotara sus motivos, sus palabras y sus imágenes en el stock inagotable de una inacabable historia en el presente"

+

¿Qué nos mantiene en el círculo vicioso? ¿Qué metáforas en torno al metro y sus conexiones, del dormitorio al trabajo? ¿Qué sustitutos del símbolo encuentra nuestra necesidad de producirlos? ¿Cómo se gestan las nuevas colectividades urbanas?

*

Nos entretenemos con espectáculos. Así se negocia una relación disfrazada de simbiosis. Nos pre-ocupamos y tranquilizamos con el relato teledirigido. Nos recuerda al *soma* de Huxleyⁱⁱ. Ya Benjamin a principios del siglo pasado, criticaba la producción, e incluso manifestándose contra el espectáculo antes que Debord:

+

"[...] ante un sistema de aparatos ante el cual la mayor parte de los habitantes de la ciudad, en oficinas y en fábricas, deben deshacerse de su humanidad mientras dura su jornada de trabajo. Son las mismas masas que, en la noche, llenan las salas de cine para tener la vivencia de cómo el intérprete de cine toma venganza por ellos no sólo al afirmar su humanidad (o lo que se les presenta así) ante el sistema de aparatos, sino al poner esa humanidad al servicio de su propio triunfo."ⁱⁱⁱ

+

¿El espacio mismo se reduce, aplanándose, a esa enmarcación cinematográfica?

*

Los espacios no duran y pasamos de largo, del dormitorio al trabajo. El espacio se extingue mientras el tiempo, esto es, nuestra aceleración de acontecimientos sumado a la velocidad de comunicación^{iv} (el pretendido "tiempo real"), lo consumen.

*

ⁱ AUGÉ Marc, *Op. Cit.*

ⁱⁱ En 1932 Aldous Huxley ya había profetizado el estado actual de la civilización con su *Un Mundo Feliz*

ⁱⁱⁱ BENJAMIN Walter, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, Itaca, México, 2003

^{iv} *Comunicación sin comunicación.*



Coincidimos con Augé y Virilioⁱ, la relevancia que adquiere incesantemente el *ciberespacio* se fundamenta en la prioridad que tiene la inmediatez y lo instantáneo en nuestra experiencia que, a la vez, se fuga: nuestra línea de vida se dibuja en ángulo agudo que se estira lejos a un punto sin memoria profunda. Lugar para Ninguno.

*

Características de un sistema rígido y reiterativo, que ha ido acumulando sus prótesis, sobreponiendo capas y forzando recepciones y adaptaciones. La "ficción de siempre", ¿es ficción? La interacción se entumece a la sensibilidad del otro, la configuración de espacios es tal que sólo en circunstancias aisladas la interacción ocurre. Descansamos tranquilos de nuestra propia enajenación al conectarnos con simulacros de reunión. Cometemos suicidio colectivo.

+

"Tal es el fin de todo el condicionamiento: hacer que cada uno ame el destino social, del que no podrá librarse."ⁱⁱ



información-velocidad.

"El tiempo real prevalece sobre el espacio real y la geosfera. La supremacía del tiempo real, la inmediatez, sobre espacio y superficie es un hecho consumado y tiene un valor inaugural (anuncia una nueva época)."

Paul Virilio

Velocidad e información: alarma en el ciberespacio

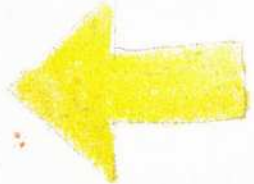
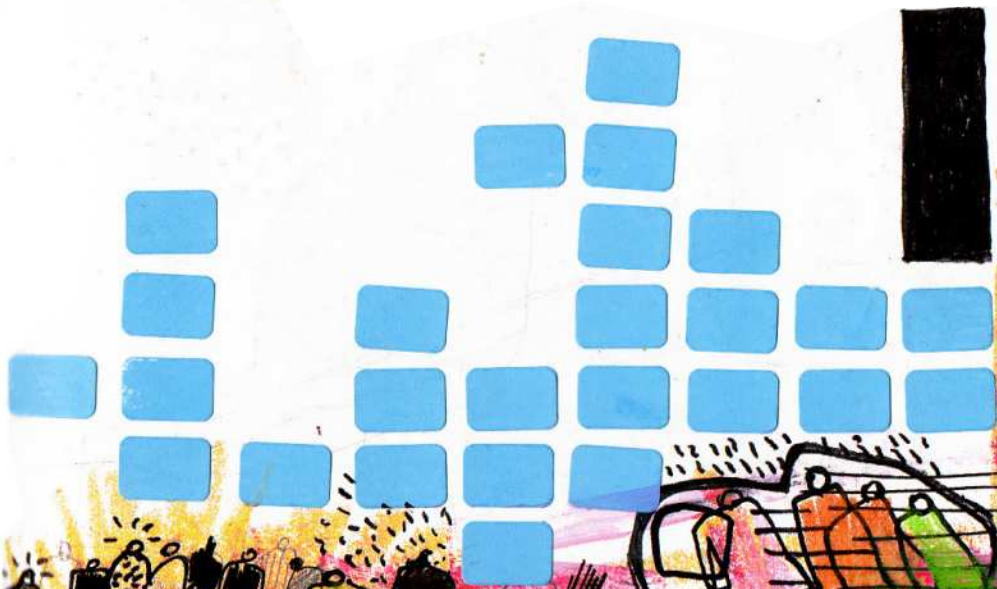
+++++

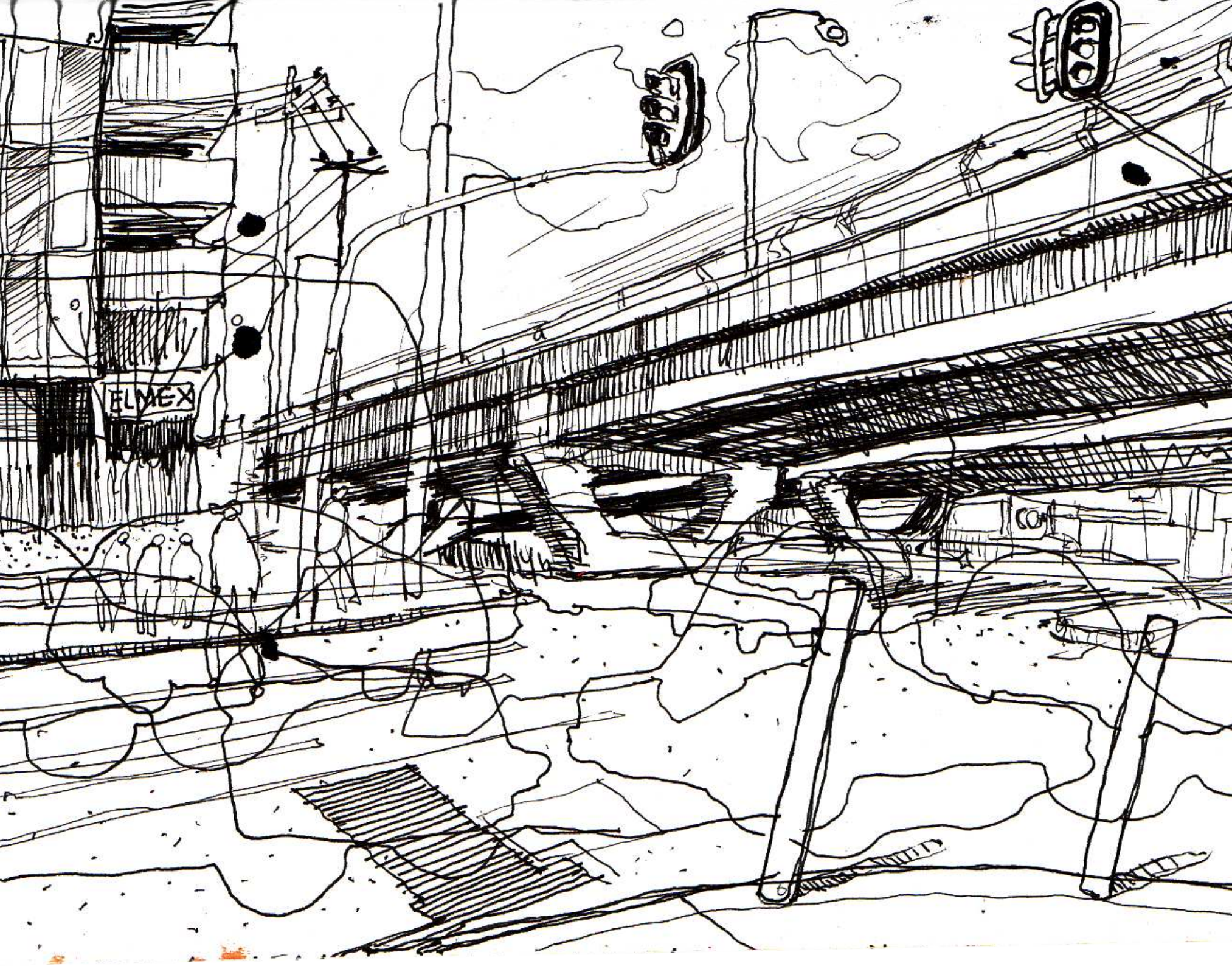
El espacio se borra por la velocidad de nuestro pasar-de-largo, y se polvoriza en información. El mismo *hic et nunc* se ve amenazado; no por su continua exhibición, sino por lo somera que es nuestra lectura de él, el sentido que le damos.

Las nuevas prótesis actúan ahí en el dato más preciso, con la operatividad más imperceptible. Se habla en términos de velocidades de microsegundos, en espacios micrométricos. La fracción de la fracción del tiempo y del espacio. Nuestra comprensión quedó vedada ya hace varios ceros a la izquierda.

ⁱ La audacia y finura con la que los críticos franceses de la llamada "posmodernidad" desmenuzan la era globalizada a ritmo anglosajón es un aporte importante; sin embargo, ¿qué le sigue a las anunciaciones y crónicas de la dystopía? No es sólo la ciencia-ficción la que parece que se ha estancado en las descripciones de un futuro-presente catastrófico; también sus críticos.

ⁱⁱ HUXLEY Aldous, *Un mundo feliz*, Editores Mexicanos Unidos, México, 2003.





X.2 pérdida de lo realⁱ

"In societies dominated by modern conditions of production, life is presented as an immense accumulation of spectacles. Everything that was directly lived has receded into a representation."

Guy Debord
Society of the spectacle, 1967

+

A la extinción del espacio se le adhiere, en paralelo, la pérdida de lo real. Quizá aquella sea síntoma de ésta, o mejor aún, su coartada. Si ya no hay reparo en nuestro espacio por la velocidad en que lo atravesamos, la brevedad en que lo digerimos, nuestras referencias encontraron un cómodo placebo en el espectáculo de las imágenes, de las auto-referencias.

La pérdida de lo real es el triunfo de la imagen; imagen vista con mirada superficial y aplanadora, "mirada que barre los objetos sin ver en ellos nada más que su objetividad."

Lo fatal de la imagen –entre otras razones, desde su hibridación con las estrategias mercantiles– consiste en que ya no hace referencia a ninguna realidad, sino a sí misma, no una, sino múltiples veces. Lo real no sólo es sustituido por su simulacro, sino por sus múltiples simulacros, copias idénticas, en serie.

Sobre esto, varios pensadores, como los contemporáneos Debord y Baudrillard, ya advertían, y lo criticaron intensamente. Parece que no se escucharon sus advertencias o, más bien, ya era un fenómeno bien echado a andar.ⁱⁱⁱ

*

La imagen-espectáculo ha desvirtuado nuestra actividad creativa, nuestra percepción, nuestro conocimiento de la realidad. Mundo fragmentado, telescópico y microscópico, invalidación de nuestra propia escala [el *zoom-in* y el *zoom-out*], en miradas fragmentadas de la realidad reagrupadas en un *pseudomundo* que sólo puede ser visto^{iv}.

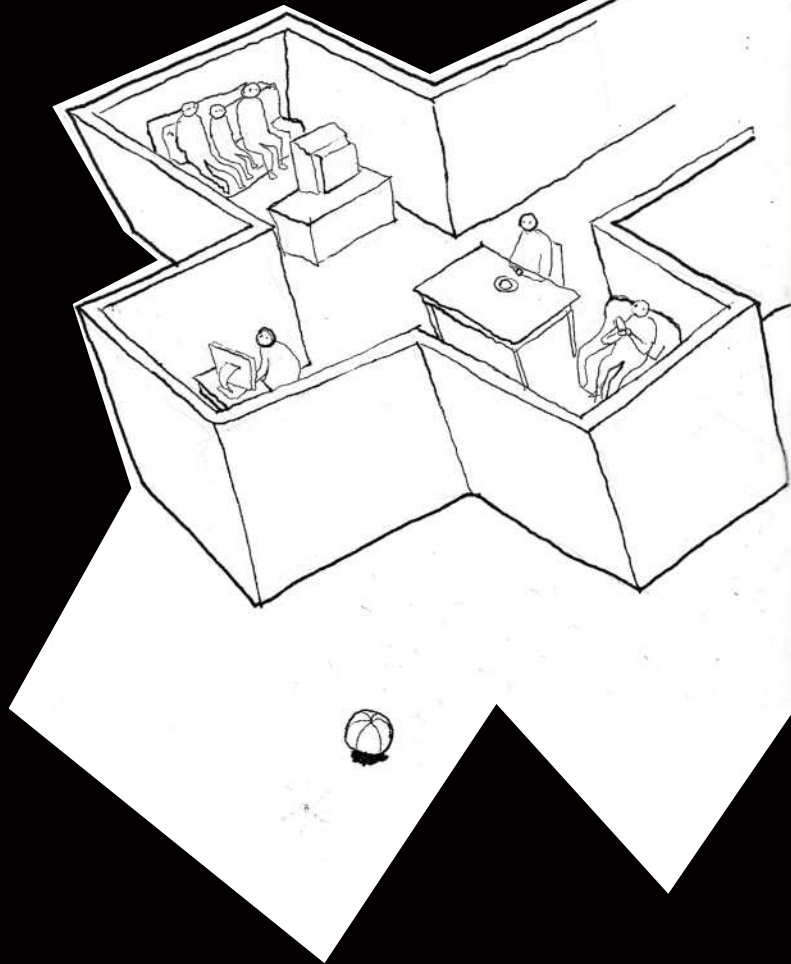
*

ⁱ Lo real sigue estando ahí, ahí siempre estuvo; lo ocultamos profundamente, está barajado con todas nuestras cartas, disuadido de nuestras valoraciones. Sobre la problemática en torno a lo real, se indagará en varios puntos adelante.

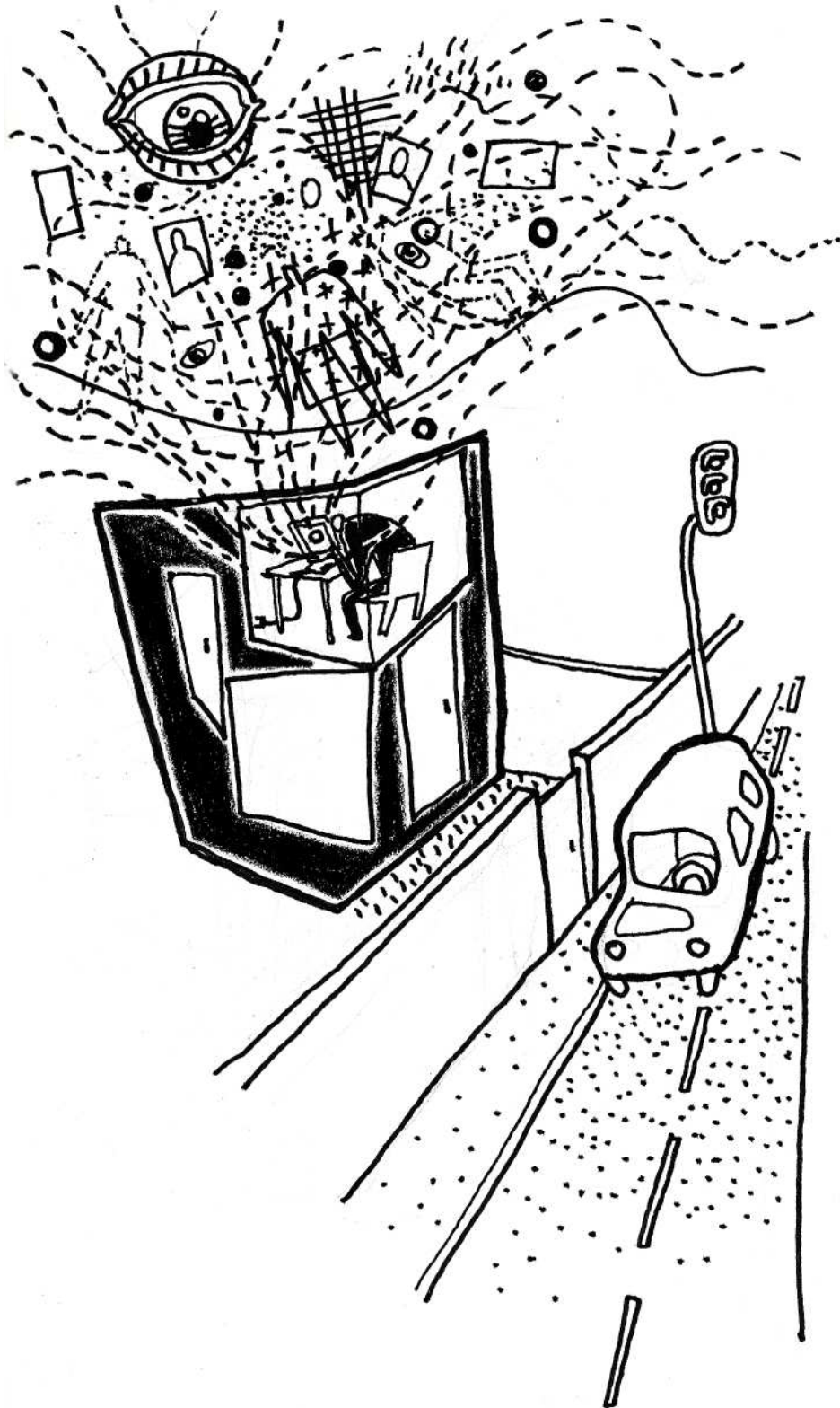
ⁱⁱ BAUDRILLARD Jean, *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona, 1996.

ⁱⁱⁱ Si bien hoy existe una proto-conciencia sobre el cambio climático y el deterioro del medioambiente y una postura ante ello, aún no hay un cambio en esa enfermedad de la cultura, aquella que nos hace adular la copia sobre el original; sin distinción.

^{iv} DEBORD Guy, *Op. Cit.*



EL ALA
PRODUCTIVA...
LA EXTINGUEN
DE LO
COLECTIVO.
(LA DOMESTICACIÓN)



La realidad nunca fue suficiente, esto lo sabemos. Todas las figuraciones en torno a ella constituyen parte –mayor o menor– del espacio del hombre, de su imaginación se gestan sus construcciones. Universo rico de sentidos y contrasentidos, de realidades, de virtualidades; todas ellas potencializadas recíprocamente.

Lo que se ha perdido es su interacción, su mutua referencia, el mapa precede al territorio porque dentro de un discurso, retórico y hasta estético, ha atraído la atención sobre sí mismo. Las imágenes-simulacro seducen porque se muestran como discursos completos en sí mismos, procesados, no demandan una lectura profunda; su información está ahí, simplificada, plana, estilizada, aceptada. Evoca al instinto y de ahí su dominio. Efectiva y afectiva, transmite información en mensajes masticados. La *imaginación* queda disuadida, porque, como proceso, no es necesaria; sino para complementar de manera simple [incluso gestáltica] mensajes más complejos, estructurados en fábulas fáciles [en 3D, por fortuna]. La relación entre el mundo de imágenes y nosotros es comunicación unívoca: mirada imagen-imagen mirada, fascinación. Imagen que no es nuestra, no nos pertenece. En nuestra condición de constantes viajeros de escenificaciones –montadas por nadie; hasta el engañador resulta engañado–, ¿qué mejor que ver una imagen, ya no sólo a cada paso, sino varias a cada parpadeo?

Refuerzo a nuestra soledad, no hay reciprocidad entre aquellos a quienes vemos y nosotros. Relación de mirada. Ojos que invaden los territorios y los mapas, en aquella abreviada inteligencia de la realidad. Ojos que nos atraviesan, omnipresente. Peor aún que el *panóptico* analizado por Foucault; éste ya no tiene presencia física, ni límites localizables. “Los veo pero ellos no me ven”ⁱ; me ven pero no los veo: todos los ojos están dispuestos afuera y adentro, el *panóptico* ya no opera en los límites físicos del espacio. Ojos-prótesis hechos de velocidad y de información, producidos en serie, inexistentes. Quizá llegar al año 2199 no sea necesario para experimentar “*the matrix*”.

+
“Ya que los *mass media* nos han vuelto la realidad una fábula, hay que criticar ese papel fabulador que ha adquirido la técnica, y tratar de volver a buscar más limpiamente esa realidad perdida. Más allá de la razón técnica hay que buscar la razón simbólica, la cual tiene el efecto de recuperar el nexo con la realidad, de modo que ya no sea fábula”ⁱⁱ

+
Cuestión irónicamente cardinal para entender la realidad humana actual, indagar en “...el mundo infinitamente benévolo del soma.”ⁱⁱⁱ

ⁱ AUGÉ Marc, *Op. Cit.*

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ HUXLEY Aldous, *Op. Cit.*



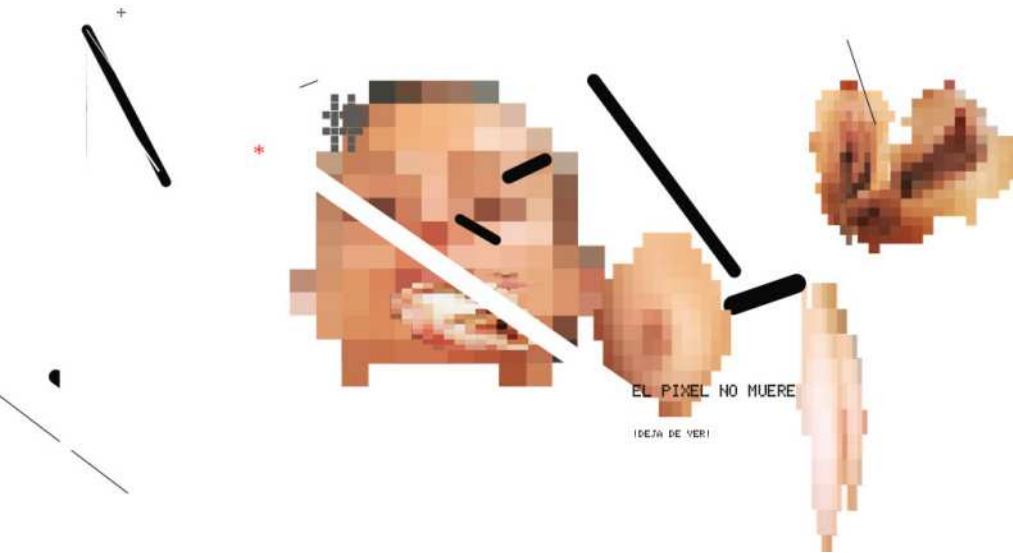
Los pixeles, mutantes de la genealogía de las palabras y las cosas, aquellas unidades mínimas de organización que tejen las superficies de ese tiritar interminable de las pantallas que ya siempre nos acompañan, ese panóptico hecho de velocidad e información; se suceden en una cinta tan larga que disuade y confunde; se dispara sin percepción de cambio una continuidad plana; y hacen aquella tarea de los cartógrafos de Borges –quienes proyectaban el mapa que remplazaría al territorio- fácil. Los pixeles no son sólo fragmentos de la realidad: la desintegran. Realidad que sólo tiene sentido en la sintaxis de sus pixeles. Sintaxis disparada a miles de cuadros por segundo, que se acciona antes de que nuestras decisiones [resumidas a dar botonzos sobre las opciones de las barras de menú] den cuenta de que los pixeles ya nos atravesaron.

*

Si el conocimiento y las reflexiones surgían de cierta distancia que tomábamos respecto a lo observado; los conocimientos ya no se producen por la distancia que tomamos, sino por la distancia a la que somos presentados ante la pantalla; casa de pixeles, que produce sentido en el *zoom in* y *zoom out*; pixeles pequeños y grandes, pulsantes, que se esconden y se muestran; correspondiendo a lo que quieren enseñar. Realidad escópica que homologa el dato, el poro, el pliegue, la silueta, la arruga, el orificio, la piel.

Qué importa: la piel ya era superficie. Ahora piel es un cúmulo de datos. Los genetistas y los hermeneutas interpretan en círculos viciosos pixeles que vienen de una imagen y de otra, cambiándose de posición; ya no importa su origen: esas células cuadradas y planas, inertes y simbióticas; tienen vida en una lectura que no espera nuestro permiso para que nos vuelquen encima todo su contenido. Divulgan todo secreto –dejando lo explícito en la prehistoria-; donde el *zoom* ya procura todo nuestro asombro, borrando toda distancia.

* + *

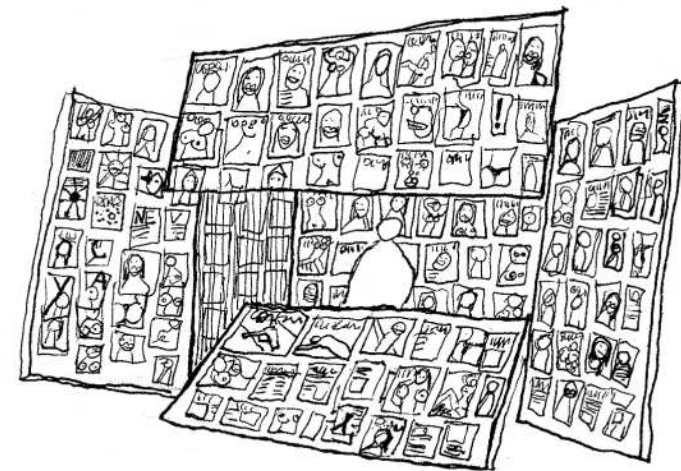


ⁱ Texto tomado del proyecto "PI[X]EL;PIEL::PIXEL", para "Máquinas Sonoras" proyecto colectivo de Arte Digital Generativo, Centro de Investigaciones y Estudios de Posgrado, Facultad de Arquitectura, UNAM, México, 2011.

El hombre enfrenta la realidad *artificialmente*, pero ya todas las miradas se han volcado difuminadas al artificio; las prótesis constituyen nuestro espacio, por mediación, y reflejan nuestras razones, la máquina avanza y dispone un trayecto lineal, interminable y acelerado, al tránsito del ser humano. Tras el diagnóstico de los pensadores y su crítica equivocistaⁱ, es necesario corresponder un hacer. Es necesario injertar nuestras ideas a nuestras prótesis, reinyectarles sentido, razón simbólica. Buscar acontecimientos, actos, que nos comuniquen (nosotros-otros), con sentido intencionadamente humano, *hic et nunc*.

En un mundo donde las ficciones proliferan –inadvertidas–, ¿qué tarea tiene quien pretender darle, provocarle espacio al ser humano? ¿A qué evocar las referencias, dónde diseminar sentido?

*



EL FILTRO
DE NUESTRAS
REFERENCIAS.
-INTEGRACIÓN
CULTURAL-

ⁱ Los llamados "posmodernos".

de la **afasia**ⁱ en la arquitectura

La arquitecturaⁱⁱ sufre de afasia y de un malentendido profundo. En una época en la que el lenguaje ha sido destilado de la arquitecturaⁱⁱⁱ, desde sus intentos hace cincuenta años^{iv}, y con las miradas atentas a una –siempre reemplazable– vanguardia, los arquitectos nos encontramos en un lugar entre el desuso y el olvido^v. La mente se ha complejizado (e inversamente ha simplificado sus esfuerzos), hemos añadido multitudines de prótesis y estructuras que atiborran el espacio, confunden y obstaculizan; las costumbres se han condicionado modeladas en la periferia plana de nuestra vivencia por imágenes y acelerado por el deseo de instantaneidad espacial en un cómodo sedentarismo. El pie se aleja de la ciudad y ésta da cada vez más señales de que fue originada para albergar al automóvil. El espacio social se miniaturiza, ya no sólo se domestica; se vuelve portátil, y termina por extinguirse. La afasia la hace ser dependiente enteramente de lo visual. De ahí su subordinación a la estetización del mundo. Frecuentemente se ha procurado cierto distanciamiento de las “artes contemplativas”, pero si su estética se ha llegado a disfrutar ha sido por la sobresaturación, y sobresensibilización del sentido estético, la rehuída a la retórica es, de hecho, recurrencia a ella una y otra vez.

La arquitectura ha quedado atrás, más bien, ha quedado estática, no comparte nuestro tiempo, ni su aceleración: es un obstáculo. Si el objeto arquitectónico es, como todo objeto diseñado, prótesis y metáfora –a excepción de su demanda en sectores inaccesibles a toda la sociedad, al mismo grupo de iniciados– ya no sirve para pensar, sino para ser vista, con mirada anestesiada^{vi}, o en su defecto, para ser sujeta a una costumbre que ya predispone usos que –en necia pretensión– jamás serán replanteados.

ⁱ La afasia es la pérdida de capacidad de producir o comprender el lenguaje, debido a lesiones en áreas cerebrales especializadas en estas tareas. El término afasia, que fue creado en 1864 por el médico francés Armand Trousseau (1801 - 1867), procede del vocablo griego afasia: sin palabra.” Visto en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Afasia>, consultado en Noviembre 2010.

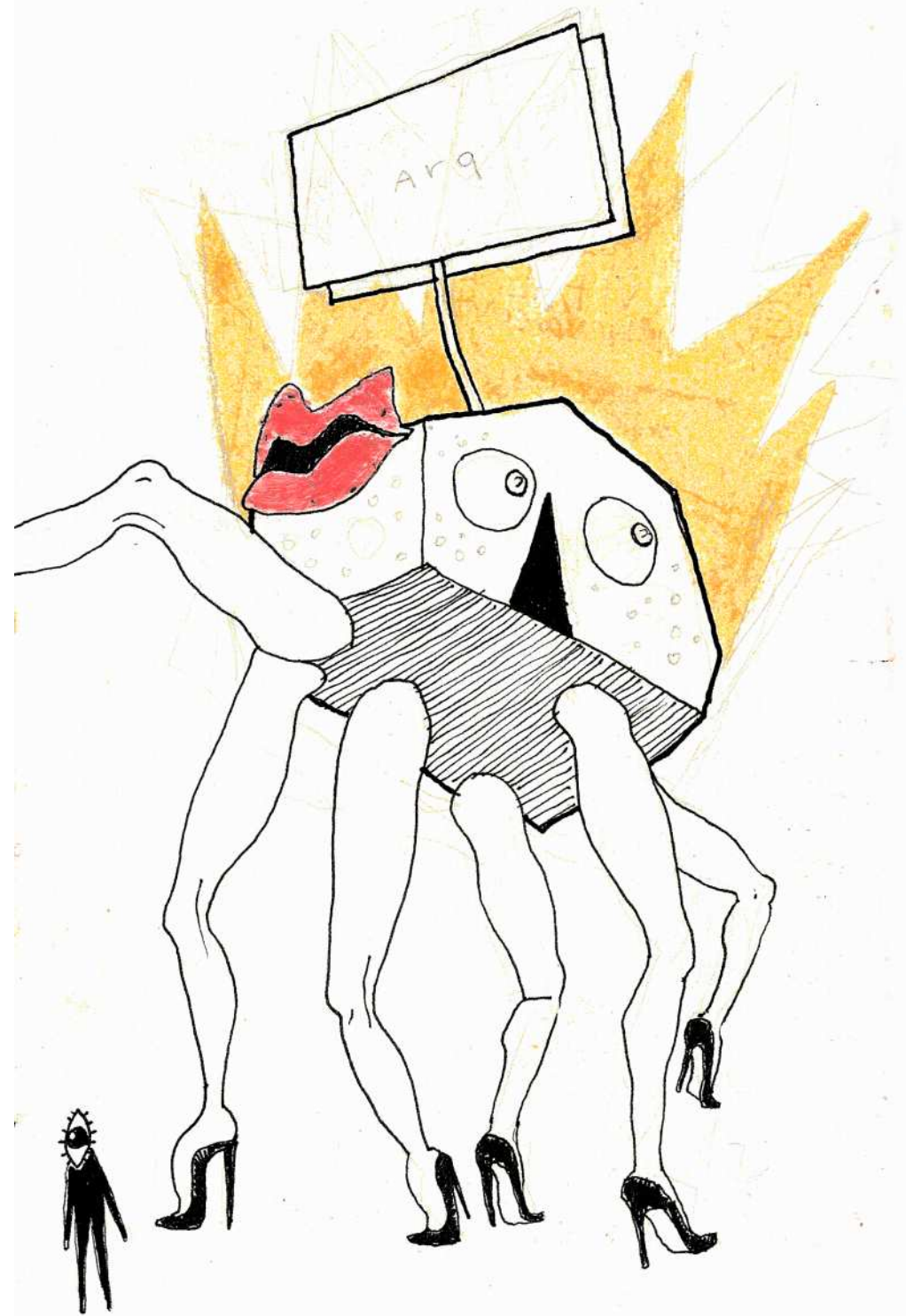
ⁱⁱ Con esto, no nos inclinamos al animismo: nos referimos a la profesión del arquitecto, esto es, su hacer: diseño. Es decir, la arquitectura es objeto de hacer de quienes la diseñan: por lo tanto, arquitectos afásicos.

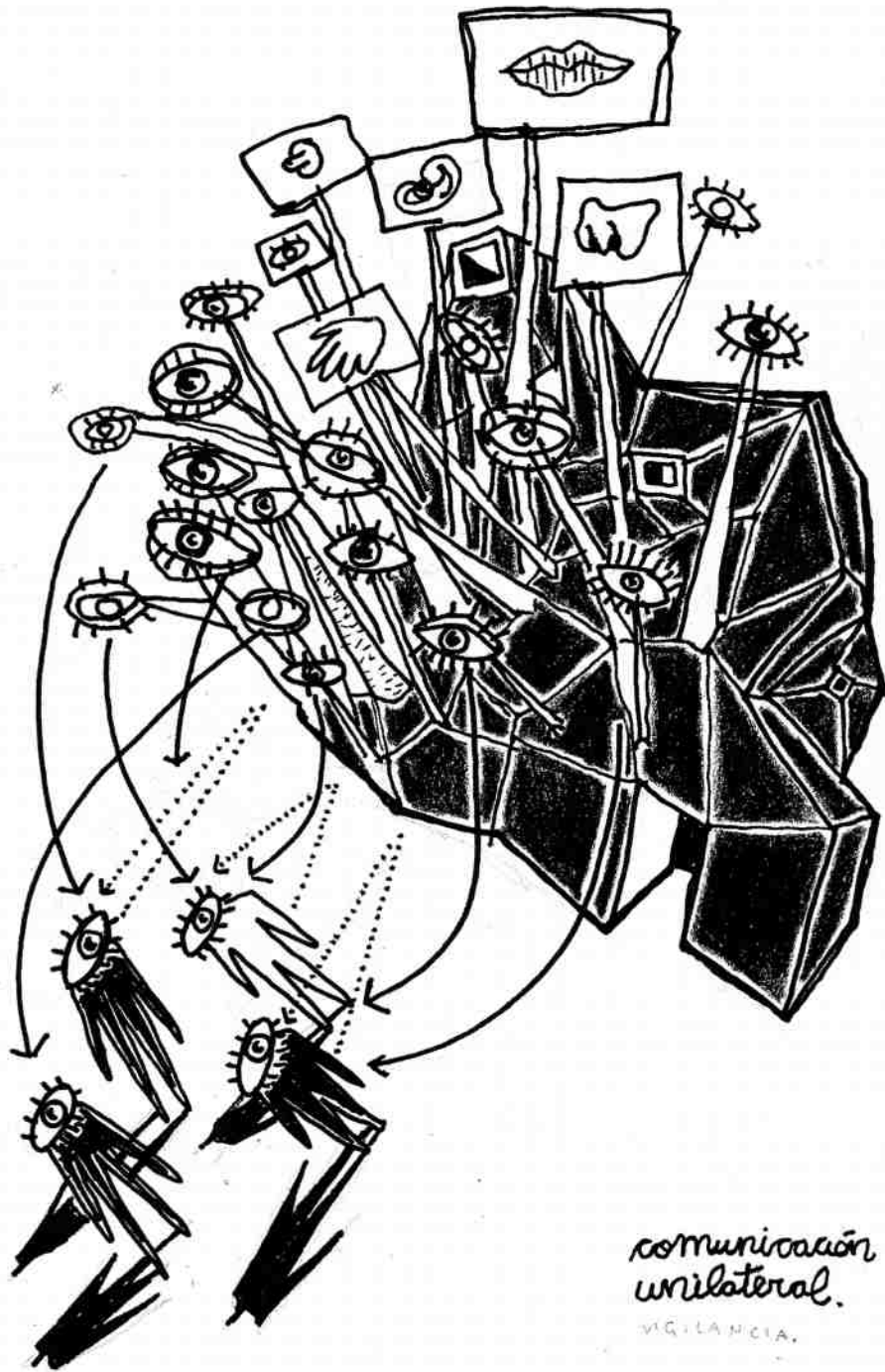
ⁱⁱⁱ No se involucra en ese proceso de generación de cultura a través del lenguaje. Es claro, la arquitectura sigue comunicando; el hombre se relaciona con su entorno por procesos comunicativos; pero el hecho de esta comunicación inevitable se ha desentendido y desvinculado el quehacer arquitectónico, a caso por su consciente impotencia de no poder satisfacer a los cambios de la mente, acomodado en una posición que se ha dedicado a satisfacer al hombre por otros medios estético-estáticos. Sobre su estetización, una oportuna investigación y recopilación sobre el tema por Neil Leach, ver: LEACH Neil, *La an-estética de la arquitectura*, GG, Barcelona, 2001.

^{iv} Cuando se la analizó desde la semiótica; desde que sus significaciones se reducen a persuadirnos a comprarla. Los simbolismos del funcionalismo no escapan, en este sentido, seducen impositivos un uso.

^v En el sentido de co-producción cultural.

^{vi} En el sentido acuñado por Neil Leach





A ella se le han adelantado otras artesⁱ y *haceres* que corresponden a la *episteme* (en el sentido de Foucault) contemporánea; o, si bien nuestro mundo objetual sigue siendo resultado de nuestra realidad acostumbrada, de *episteme reiterativo*; han logrado transgredirla. Así, por ejemplo, desarrollos virtuales como la Red ciberespacial, constituyen verdaderos nuevos sistemas espacialesⁱⁱ en donde puede habitar la complejidad de la mente actual, y donde colectiviza –aunque manteniendo la mirada en una pantalla–, comportándose análogamente a sistemas complejos [la informática lo hace desde lo operativo] que permiten nuevas maneras de entender el mundo. Pero, ¿poseen estos espacios una arquitectura? ¿Se trata de una nueva generación de ‘*arquitectura sin arquitectos*’?ⁱⁱⁱ

Lo cierto es que este desarrollo lo ha desatendido el arquitecto convencional^{iv} –cuestión que el cambio generacional está a punto de revolucionar–, y no falta la ficción de que, en un futuro cercano, sea reemplazado por el programador –como lo fue por el ingeniero–; en tanto el ser humano se simplifica a convivir –o pervivir– frente a la pantalla-. Mientras tanto, la arquitectura se ha olvidado, o se colecciona en papel fotográfico. Jamás ha estado también tan lejos del arte –mientras, en el límite, comienzan a concebirse conjunciones reales con él–, y ha sido éste el que empieza a suplir el papel de la arquitectura como construcción y transformación del espacio y realidad colectiva^v. En su vicio por las superficies, al arquitecto le han arrebatado el trono sobre el espacio. Incluso volvernos programadores sería insuficiente.

“The numerous ‘aesthetic orthodoxies’ born in the antechamber of reason and the wastedumps of ideology have now not only become unworkable but are also criminal in their discrepancy with society.”^{vi}

Si el lugar antropológico es el territorio retórico^{vii}, por su elocuencia, la arquitectura afásica sólo reproduce *no-lugares*^{viii} e imágenes, sin referencia, sin comunicación; del pasar ajeno y de largo, mientras las dystopías se asoman. ¿Es lícito hablar de un nuevo lugar antropológico, correspondiente a nuevos paradigmas, amplificadora de comunicación? ¿Puede ser diseñado? ¿Los no-lugares, a partir de adaptaciones y usos emergentes, se humanizan espontáneamente?

ⁱ El cine, el arte performance, el arte conceptual, la instalación, por mencionar. El arte siempre está varios pasos delante de la arquitectura, se mueve y fluye en la cultura; es trasgresor. Si es que alguna vez la tuvo, ¿es una capacidad que la arquitectura ha dejado de tener? ¿Sigue siendo necesaria forzar la distinción? Ciertamente, la arquitectura, por su escala, cumple una función más cabal y dependiente: nuestro espacio, pero precisamente por ello debe hacerse estas preguntas, y más.

ⁱⁱ La llamada “*Network Culture*”; su presencia es innegable en la vida cotidiana.

ⁱⁱⁱ ¿Podremos escribir después un nuevo libro que de evidencia de lo innecesario de nuestra vocación?

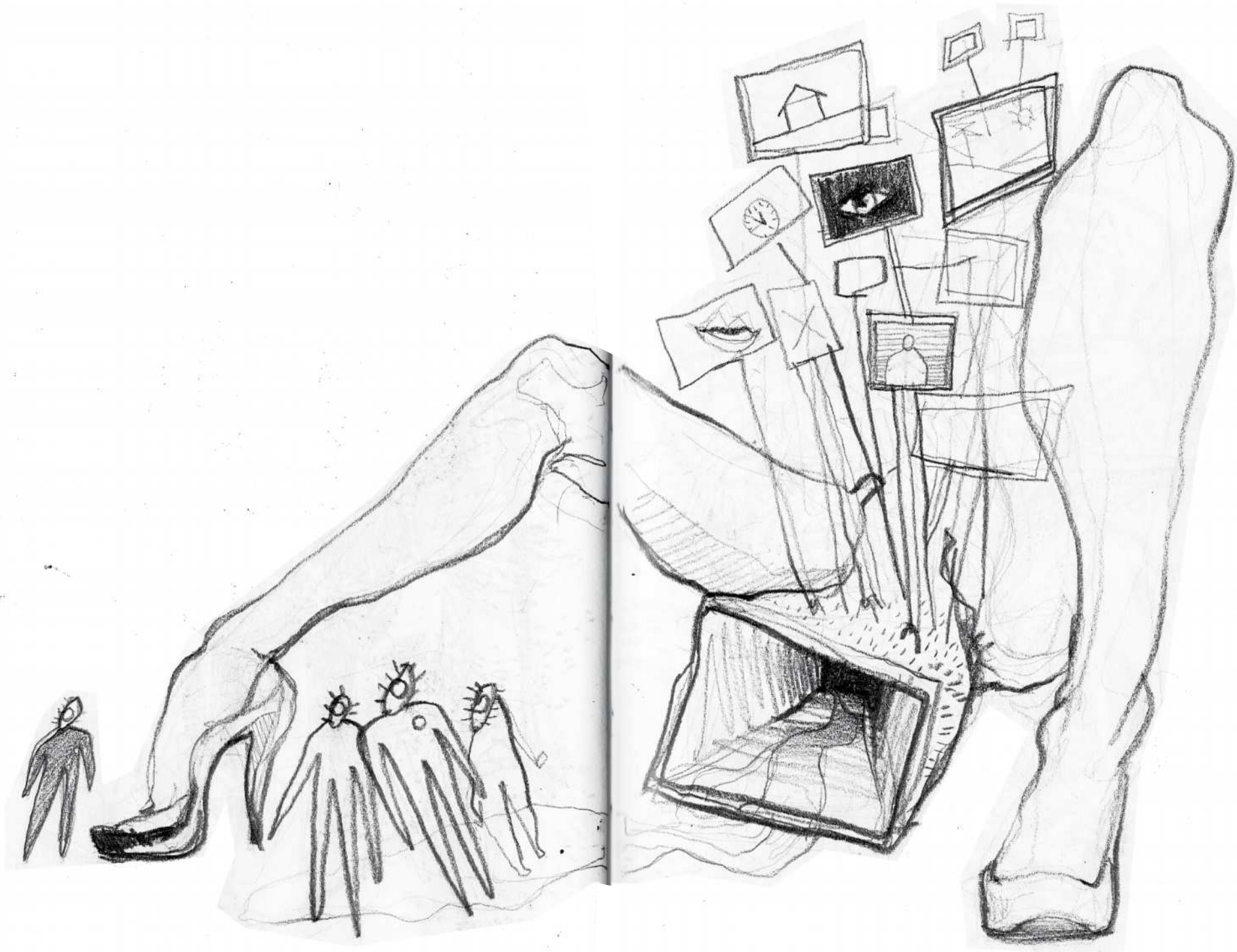
^{iv} El mito del arquitecto-héroe. El rechazo es sintomático de la incompreensión de la herramienta.

^v Ver, por ejemplo, la obra de Olafur Eliasson. El artista se expresa en el espacio, en el acontecimiento real.

^{vi} ROCHE Francois, @morphous MUTATIONS, visto en: www.new-territories.com, 2000

^{vii} Augé Marc, *Sobremodernidad: del mundo de hoy al mundo de mañana*, visto en www.caosmosis.com

^{viii} Nuevamente, el término acuñado por Augé





+++++

¿La arquitectura controla la vida humana? ¿Su contribución sólo emite significados que predisponen usos? Tal vez sean preguntas viejas que se responden solas –o continúen intentándolo, no sin una consoladora ingenuidad que las motiva–, la vida humana, su espacio, depende de múltiples circunstancias antes que las que impone su entorno construido; este, a lo más, estorba el paso o entretiene la vista. La arquitectura, como presencia autónoma, hace tiempo quedó atrás como participante de la vida humana, y se reitera como monumento y trofeo; sus variantes se agotaron, el cambio del ser humano llamó su atención a otras prótesis, más transitorias.

¿Es posible reescribir una arquitectura que cambie conforme el hombre cambia? La ilusión del arquitecto que lleva la batuta sobre la organización de la vida humana es precisamente eso, ilusión, simulación –para sí mismos; a nadie más le importa el *oficio*–. El arquitecto en *The Matrix* –fue halagadora la elección de la profesión del hombre en *La Silla*, pero no sin ironía–; es meramente representación de su autoridad, simulacro, alegoría burocrática de un mundo que se auto-organiza reiterativamente, era más observador que inter-actor. En una realidad ampliamente jerarquizada, personaje indispensable. Halago que, ahora esperamos, sea sobrado.

* El control es una ilusión, sintomática de la obsesión de poder.

* Las “políticas de uso” eran las que definían al panóptico...

+ “[...] suponer que la forma arquitectónica puede determinar, en cierto sentido, el comportamiento humano, y que los buenos proyectos conducen a un mundo mejor. Ésta es una creencia –un mito- que aparece a lo largo de toda la historia del discurso arquitectónico.”ⁱ

ⁱ LEACH Neil, *La an-estética de la arquitectura*, GG, Barcelona, 2001.

Leach critica, en su capítulo “el arquitecto como fascista”, la actitud pretenciosa del arquitecto al querer manipular o determinar el comportamiento del ser humano en el espacio –sobre todo en la manera pretendida por los arquitectos bajo el paradigma de la modernidad, el progreso y las utopías que le siguieron–, corrobora en Foucault y sus estudios del panóptico:

+ “Pienso que nunca puede ser inherente a la estructura de las cosas la garantía del ejercicio de libertad. La garantía de la libertad es libertad.” Todo lo que la forma arquitectónica puede aspirar a conseguir es entorpecer o impedir ciertas políticas de uso”ⁱⁱ

+ Cuestión que queda clara desde la mirada antropológica: el espacio se hace de las relaciones y consensos culturales que configuran el comportamiento del ser humano, lo que le confiere la práctica del lugar; su morfología, tal como advierte Foucault, desde la planeación espacial –asunto inseparable del propósito predefinido que ha de cumplir para determinadas verosimilitudes– la forma arquitectónica no controla la vida humana, a lo más entorpece las políticas de uso: las costumbres.”

Sin embargo, así como todo lenguaje es intrínseco al entorno que lo contextualiza, pueden haber resonancias: la “práctica real de la gente en el ejercicio de su libertad” puede coincidir “intenciones liberadoras del arquitecto”, si tal *invitación* no la pretendemos controlada, y se manifiesta intermediaria.

¿cómo puede convertirse en provocadora de diálogos, de lenguajes?

¿Cómo puede invitarse a *hacer* espacio?

¿A jugar en él?

Para ser el arquitecto en *the Matrix* hace falta montar todo un mundo de simulacros, de ilusiones, a control único de unos cuantos surtidores de ‘lo verdadero’, de lo verosímil. Cuestión que ya resuena extrañamente familiar...

¿Es, entonces, arquitecto el que tiene ese lugar en la Silla?

¿Es la profesión ya una mera representación de un sistema de simulacros?

+

“One could suspect that the “Be global and fuck local” attitude is nothing but a passport that allows countries that can afford to hire a Kooolhaas or a Nouvel to become integrated into the World Corp. But why not!? The vulgarity lies in their duplicity. They may be in Lagos, at Prada or a certain floating Pavilion, but they want to lecture us about political consciousness.”ⁱⁱⁱ

+

ⁱ Leach citando a Foucault en: FOUCAULT Michel, *Un diálogo sobre el poder y otras conversaciones*, Alianza, Madrid, 1981. LEACH Neil, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Ver las secciones correspondientes: [...]; *quodidiana consuetudinis*, *[h:~]; *homo res*, *[P~]; *paradigmas, modelos; ficciones*, *[!~]; *lugar antropológico y no-lugar*.

ⁱⁱⁱ ROCHE Francois, *(Science) Fiction & Mass Culture Crisis*, visto en: www.newterritories.com, 2001



EL
DIRECTOR
PIRAMIDAL

LA AR
QUITTE
STURA
MURRO

+ la muerte de la arquitecturaⁱ.

En su versión convencional –acostumbrada; *unidimensional*–, en muchos sentidos, ha muerto. Quizá precisamente por la falta de unoⁱⁱ. Los cánones estéticos y las ideologías empaladas de lo histórico y lo tieso, la estética de la estética y la ideología autorreferencial, son ahora inútiles y su aplicación en la sociedad actual es incongruente e irresponsable. Las teorías e historias de la arquitectura no satisfacen la pregunta del espacio al ser humano, o lo que sucede en la mente del diseñador o en la práctica social.ⁱⁱⁱ La arquitectura es un objeto de diseño [prótesis y metáfora] complejo, y por esta sola razón debe reunir, desde su diseño, no sólo un hacer, sino varios, múltiples.

El arquitecto decorador, el que estiliza la columna que el ingeniero calcula, y la vende en un discurso exclusivo e individualista –en dinámica importación/exportación de bienes sobrevaluados, en una subasta de contextos–, *hiperestetizado* e hipersimplificado, que hace ver a la arquitectura y sus representaciones como manuales para ser usados por seres igualmente afásicos, no puede seguir siendo.

El geómetra, el cartógrafo, frecuentemente conciben realidades con indiferencia de su experiencia, y la de otros –a no ser que se mapee el inconsciente–. La construcción de espacios “habitables” físicos lo elabora eficientemente el ingeniero, y los espacios “habitables” virtuales el programador. Los espacios “habitables” mentales el escritor y el artista; siempre han proyectado las referencias simbólicas de la memoria y la imaginación. Todos diseñan, y tranquiliza que los oficios se atiendan a determinado pensar-hacer del ser humano; pero la inquietud se mantiene, ¿de qué se ocupa el arquitecto?^{iv} Si ya no hay cánones que cumplir, ni fachadas– perchero que decorar, y la vieja dupla y distinción “función–forma”, de la confusión de sus parcialidades, se secó de *inútil*, ¿qué corresponde a los diseñadores del espacio del ser humano?

ⁱ Es inevitable condimentar con un matiz nietzscheano a tal afirmación simbólica –e indiscreta-. Y a ese sentido nos adscribimos, sin embargo, no nos quedaremos en el enunciado nihilista sin, además, proyectar varios vectores hacia algún sentido. No podemos declarar un fin sin pensar y proponer lo que le sigue; anunciar la muerte de la arquitectura –cuestión que no es inaugural– nos dispone a hablar de una nueva, una próxima arquitectura [por lo pronto, conservamos el sustantivo].

ⁱⁱ A este punto es precisa una distinción. No somos neciamente irreverentes: por supuesto habrán entornos contruidos, prótesis, cuyo “uso” sea irrevocablemente prioritario, y eso constituya su sentido; en cuyo caso el “papel arquitectónico” es de por sí relegado. Sin embargo, esto no quiere decir, que por mínimo, el contenido eidético, la metáfora sea necesariamente nulo. Por citar dos ejemplos de prótesis al azar: un comal y una sala de hospital; el punto nunca es sobre el objeto aislado –ningún objeto lo está– ni sobre la diferenciación y aislamiento entre prótesis y metáfora, sino sobre las conexiones e interrelaciones del objeto, en sí mismo, y como parte de un sistema contextual complejo: el relato. Declaramos una “muerte” precisamente por su situación aislada. Habrán, siempre, situaciones más flexibles que otras.

ⁱⁱⁱ Es precisa la conjunción con otras disciplinas. El espacio al ser humano no corresponde exclusivamente al arquitecto, nos corresponde borrar el mito; de todas maneras, al dejar el cascarón, el incipiente arquitecto encara en la “vida laboral” la adjudicación de una única, específica, reducida tarea.

^{iv} Pronto, veremos que las distinciones y enmarcaciones son inútiles.

No se requiere mucha intención para escribir polémicamente en una ya manifiestamente polémica época. La arquitectura sigue siendo un lujo, o una situación exclusiva, no desvinculada de la enfermedad cultural, buena para ver y anestesiarse (en réplica al usar–pensar).

+*An-estesia*ⁱ:: “el mundo del arquitecto es el mundo de la imagen”.

El mundo del arquitecto es el mundo de la imagen. Hay que ser claros, el arquitecto es abiertamente entrenado en el mundo de la imagen, como productor de imagen. Es procesual para la profesión; la simulación, incluso, es una herramienta sin la cual el proceso de proyección no sería pensable ni ejecutable. Y aunque se trate un “simulacro de primer orden” –aquel reflejo de una realidad profunda, siguiendo la clasificación baudrillardiana–, fácilmente nos perdemos en la hipnosis de la imagen por sí misma, y recurrimos al cuarto orden: “no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su puro y propio simulacro”ⁱⁱ.

Es inevitable, Baudrillard nos contagia su fatalismo.

¿Cuánto se envuelve el arquitecto en la imagen–espectáculo, cuantas recetas para salir bien en la foto? La simulación del mapa llega a su cometido cuando es construida –en el mundo real–, y así, los cartógrafos del simulacro minan la propia realidad de simulaciones.

La arquitectura ha estado atada a tener que ser imitativa; de órdenes, de cánones, de un *zeitgeist* forzado, de corrientes o estilos, condenada a emitir mensajes predeterminados, de fisionomía correcta; empero, paradójicamente aislada a otras disciplinas y discursos del ser humano. Ahora, despistada, representa lo más sencillo: moda. Su tangibilidad, única condición verificadora de lo verosímil, pone en duda su *realidad* cuando no ofrece referencias a nuestras ideas –fuera de unívocamente–, cuando no nos hacen pensar, no provocan lenguaje.

La ciudad está llena de prótesis que no provocan pensamientoⁱⁱⁱ –y sus usos se desvinculan, aislados–, están muertas, estáticas, estéticas, se siguen acumulando ahí fuera, en un afuera cada vez más ajeno y más alienante; ¿a quién le importa la arquitectura?

ⁱ Aseveración de Neil Leach. El problema de la imagen y su comunicación unilateral, la estetización del mundo como escenario para una mirada anestesiada, se tratan en *La an-estética de la arquitectura*, para ello su autor se apoya en el argumento de Benjamin, Debord y Baudrillard, su profusa crítica de la imagen, para ser “intencionadamente polémico”.

ⁱⁱ BAUDRILLARD Jean, *Cultura y Simulacro*, Kairós, Barcelona, 2007.

ⁱⁱⁱ A excepción, sin duda, de los discursos historicistas; aún así, la restauración tiene claro que enfrenta nuevas historias.



la fachada
honestá

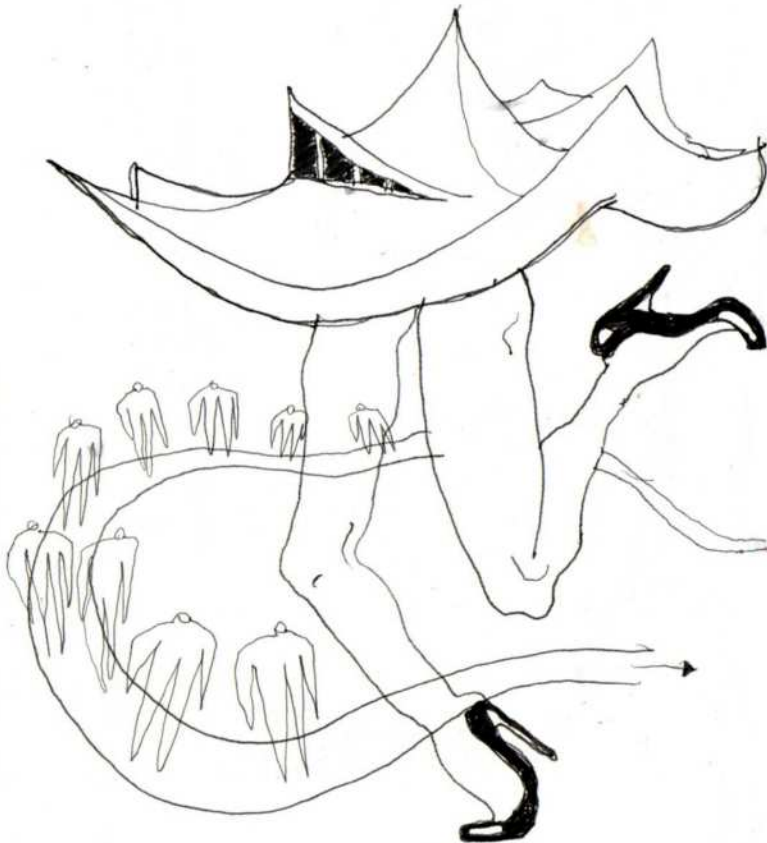
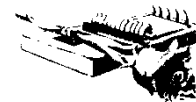
*+{ha muerto, no sólo por ser simulacro –
muerto en nuestro muerto mundo de
referencias-, sino como sistema vivo;
porque precisamente *no lo es*: es objeto
aislado; de estado estacionario: no
provoca ni estimula cambios, ni influye, en
la vida del ser humano; la obstaculiza y
entorpece, es decir, en este sentido, ha
muerto porque ha llegado a un estado de
entropía cultural.

La arquitectura fue un sistema cerrado, monolito
acróbata ordenado (deleitado en su propio orden) y
tras tantas repeticiones, ha muerto. }+*

Póngale una rosa a la arquitectura, o contéplela, da igual. *La arquitectura está urgida
de replanteamiento, de reescritura, reinención. Escurrirse entre los espacios, entre
los bloques rígidos de lo que fue [tal escurrimiento ha de ser algo más que una
acrobacia técnica; ha de ofrecer vínculos a la mente].*

*Porque no comparte nuestro tiempo, porque no comparte nuestro cambio, por su
cuerpo inmóvil, telón de fondo para la actividad humana –aunque simule movimiento–
: debe de estar muerta.*

*Estamos exigidos a ser drásticos porque ya estamos muy tarde, el paso no se ha
dado.ⁱ Despojada de su masividad, y algunos hasta se atreven a decir que de su
cuerpo, la nueva arquitectura se sacude de su lápida; el duelo ya duró demasiado.*

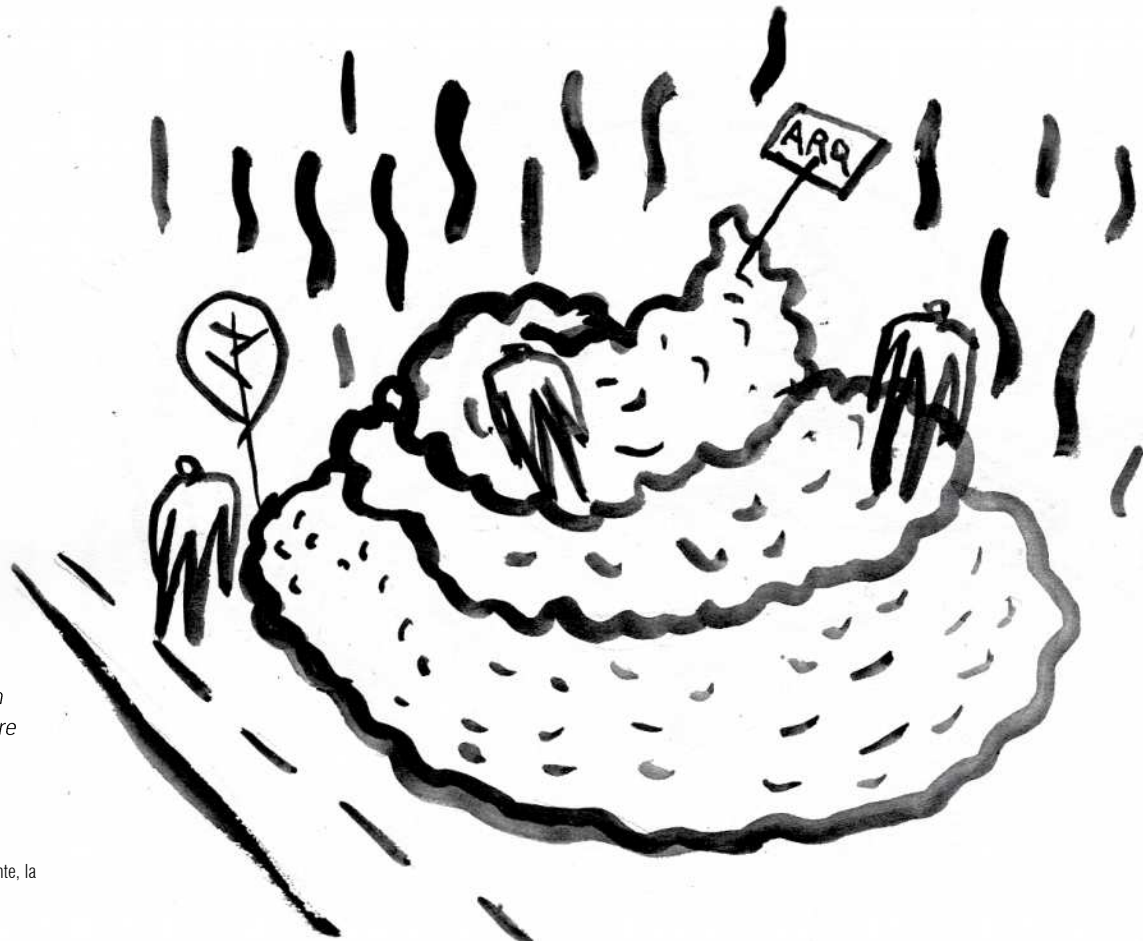


ⁱ En nuestras escuelas la página no se decide voltearse sola. Al espacio humano le conciernen [a dolencia de nuestros programas] implicaciones antropológicas, psicológicas, filosóficas, artísticas, biológicas; cada una de ellas ha mutado su pensamiento y su cuerpo, congruentes al cambio humano. El discurso [y pensamiento] meramente arquitectónico es ampliamente reductivo y simplificador; pretendemos abolir, o mejor, constatar la abolición, de tal atroz precariedad volitiva de conciencia. Entre cambios generacionales, contextuales, locales y planetarios, hay una gran confusión; mientras se sigue intentando descifrar el gran misterio del Pritzker, los arquitectos imitan –tardíamente- a Koolhaas.

architects I am sick of your shitⁱ //

"I hope that one day some of you will become doctors and lawyers or will figure out my taxes. And we will laugh at the days when you spent the entire evening talking about some European you've never met who designed a building you will never see because you are too busy working on something that will never get built."

+



"Yet this landscape of terror is also, as in Bosch, voluptuous and nearly infinite in irony. Reminding us that hell is full of laughter, we could call this cataclysm where everything bad is foretold in dark humour, a black utopia."ⁱⁱ

+

ⁱ Una carta abierta: CHOI Annie, *Dear Architects, I am sick of your shit*, Pidgin Magazine, Princeton, 2006. Curiosamente, la "carta" la difundimos efusivamente entre arquitectos.

ⁱⁱ Mike Davis, *Dead City*, The New Press, 2003. Visto en: ROCHE Francois, *Op.Cit.*



comienzos y fines [pasos, afortunadamente dados]

//

¿Qué cosa ha acaecido? Se ha concluido un ciclo de casi 5000 años de arquitectura: de la edad de las cavernas al posmoderno, durante los cuales el lenguaje de los arquitectos ha oscilado constantemente entre el mundo autoritario de las reglas y la trasgresión a la libertad creativa”

*

Nuestra anunciación no es novedosa. Zevi festejaba ya una *muerte* de la arquitectura de visión historicista y proclamaba un “voltear de página” de golpeⁱ, a partir de la exposición del llamado “*deconstructivismo*” en el MoMA en 1988; un ciclo de cinco mil años de historia autoritaria, de cobarde voltear la mirada, –de las cavernas al posmoderno– liquidados.

*

Con una cifra no tan abundante, Eisenman, participante del movimiento, declaraba un fin similar, después de 500 años de ser atrapada en su *representatividad*. En los 80’s se expandió la idea de la “simulación” entre los círculos teóricos. Eisenman, basándose también en Baudrillard, diagnosticaba tres *ficciones*ⁱⁱ en arquitectura: representación, razón e historia.

*

ⁱ Zevi Bruno, *5000 años después: la Revolución*, Lotus International, Italia, 2000

ⁱⁱ Eisenman se suscribe a una de las connotaciones semánticas –la comúnmente elegida– de ficción: *fingir*, y de ahí su congruencia con la *simulación*. Significado que, como se verá, lo valoramos negativo e insuficiente.

ⁱ La primera en referencia a la simulación del significado: “*the meaning of the past was used to verify the meaning of the present*”ⁱ desde el Renacimiento (representación de la historia) al Movimiento Moderno (representación de la realidad en sí misma), al Posmoderno, en una secuencia de significaciones con sistemas de valores que ya no eran vigentes; la relevancia era puesta en el mensaje en sí en vez de en el significado.

ⁱⁱ Simulación de la razón: simulación de la “verdad”, a raíz del triunfo del racionalismo como método científico, concediéndole el valor moral y estético a la razón, portadora de “lo verdadero” –particularmente con el Movimiento Moderno, en el que se centra la crítica del ensayo–, a la cual correspondía una arquitectura *representativa* de la “verdad”, razón racionalizando sobre sí misma, verificándose, sufriendo su propio desmenuzamiento. “*Architectural restatement, replication, is a nostalgia for the security of knowing, a belief in the continuity of Western thought*”ⁱⁱ.

ⁱⁱⁱ Simulación de la historia: simulación de la trascendenciaⁱⁱⁱ, de un *zeitgeist* forzado: “[...] *they were ideologically trapped in the illusion of the eternity of their own time.*” Paradójicamente, pretendían darle continuidad al presunto espíritu neutral de la “voluntad de la época” mediante la réplica de lo mismo.^{iv}

Como solución declaraba admitir, en cierto sentido, la ficción, haciendo una arquitectura de “discurso libre”. Libre del sistema de valores paradigmático porque este ya era ficción. Partiendo así, propone “*the Not-Classical: Architecture as Fiction*”. Sobre ello volveremos después. A pesar del significativo punto tocado por Eisenman, no es suficiente declararse independientemente ficcional de la ficción que ya es nuestra realidad. De ser así, la ficción en el ser humano no sólo está dispuesta a aceptar cualquier inverosimilitud; será preciso reflexionar en qué consiste lo ficcional en lo humano. El discurso ficticio está profundamente enraizado.

Sobre la “re-presentación” trataremos luego. Por lo pronto, es necesaria una discordancia, de término, con Eisenman. Su “representación” se aproxima semánticamente a “imitación”; pues si ha estado condenada a repetir algo, esto sería en un procedimiento imitativo-superficial-apariencia, y no representativo ni “mimético”: éste surge de esquemas que imitan un hacer profundo, realidad profunda; el lenguaje se da como práctica de nuestra representación; nuestro hacer procede como representación. La diferencia está en lo referenciado.

ⁱ EISENMAN Peter, *The End of the Classical: The End of The Beginning, the End of the End*, Yale Press: Perspecta 21, Connecticut, 1984

ⁱⁱ EISENMAN Peter, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ “The timeless”

^{iv} En el ensayo: “*a simulation of the timeless through a replication of the timefull.*”

Empero, nos aunamos en dos cosas a Eisenman. Una: constituye un campo poderoso aquél que mina el sistema provocando ruidos y distorsiones dentro de lo que lo constituye, dentro de sus “fallas rígidas”. Otra: arquitectura como texto; involucrada en un proceso lingüístico, evento de lectura, arquitectura no como objeto estético, sino como potencial *poético*. Sin hacer formalmente una antropología o fenomenología de la ficción, es relevante saber cómo se gesta en el ser humano, cómo constituye un *pensar-hacer*.

*

Indudablemente el movimiento “deconstructivista” fue un paso importante, trasgresor, por su amplitud, manifiesta *liberación* de nuestra creatividad –de los paradigmas que le preceden-; con una postura distinta ante las nuevas prótesis (ordenadores- preludeo de la era digital) y el contenido eidético de sus diseños; sus teóricos mantenían diálogo con los filósofos –la vinculación con la filosofía y la literatura-. Queda en suspenso la cuestión de si el “deconstructivismo”ⁱ quedó también como imitación o mimesis, de su propia filosofía. Nos interesa como paso dado.

*

El deseo de permanencia siempre evocará la recurrencia a lo anterior. Lo que comienza y lo que termina pierden su deseo de “verdad”, mientras se vuelven conscientes de su propia historia, que, siguiendo –no muy desapegados a “lo real”- a Borges, ya es ficción. El dominio de todos los mapas de lo real hace necesario el engaño; puesto que el tiempo *no dura*.

*

A treinta años del festejo de Zevi, del “deconstructivismo”, a cincuenta de los situacionistas, a cien de la teoría de la relatividad, a veinte de los inicios de la era digital, y de una larga lista de acontecimientos no lineales cuyas ramificaciones van adquiriendo mayor fuerza, gestándose de afinidades, desde comienzos del siglo pasado –ideas sobre la liberación del poder creativo y la constante transformación de la realidad-, es substancial tomar una postura retomando aquellos *trasgresores*.

*

No hay comienzos ni fines –no, valga la redundancia, definitivos-. Pensar-hacer en términos históricos nos hace creer tener el control de ambos extremos, y malentender la condición “presente”, en verdad-lineal, rígida, consecuente y sucesiva. El presente tiene más que ver con el momento en constante renovación; como procede todo sistema complejo, en un flujo constante que permite la gestación de posibilidades, de emergencias creativasⁱⁱ, en reciprocidad entre contrarios. Esta noción se repercutirá manifiesta cuando escribamos sobre las *ficciones cotidianas*.

ⁱ No es lugar para crítica de los aciertos y desaciertos del “deconstructivismo”, como movimiento, o su cuestionable nomenclatura. Nos interesa como paso dado.

ⁱⁱ Al respecto, leer los textos de divulgación científica sobre de la teoría del caos. Los de John Briggs y a David Peat permiten una primera y ligera aproximación.

%

Según Zevi: “la esencia de la arquitectura... no reside en la limitación material impuesta a la libertad espacial, sino en el modo en que el espacio queda organizado en forma significativa a través de este proceso de limitación... las obstrucciones que determinan el perímetro de la visión posible, más que el vacío en que se da esta visión”ⁱⁱ

+

Si al arquitecto le corresponde algo más que una obstrucción del perímetro de la visión, correspondiendo a la vida humana (pero sin pretender controlarla), entendiéndola como parte constitutiva de un espacio como acontecimiento, será preciso leer a Zevi distinto. El espacio ya no se inscribe en lo físico, lo real, como valoración, *ya no existe* –nuestros exámenes de verosimilitud son fácilmente vulnerables-, pero será ahí, en el proceso de limitación –su situación intersticial, condición limítrofe, de *intermezzo*-, en esa ligera estancia de diferencia, de gradiente, de acontecimiento, donde, quizá, lo arquitectónico conserve su vigencia. Ya no sólo para contener la visión o contener nuestras actividades, sino para fluir y no-permanecer. La permanencia en el tiempo ya no será por su ser-estático; sino por la manera en que nos acompaña en el presente, en un hic et nunc siempre transitorio y distinto. Quizá lo único que pueda ofrecer la arquitectura es un ser intermedio, un ser entre; desde ahí nacer ontológicamente; diálogo limítrofe entre vacíos contiguos. Como proceso mismo la nueva arquitectura se gesta. La “invitación” al uso –como prótesis y metáfora- debe ser acontecimiento presente, ahí donde las cosas cambian, por alguna sin-razón, de nombre. ¿Qué sucede en los límites?

*

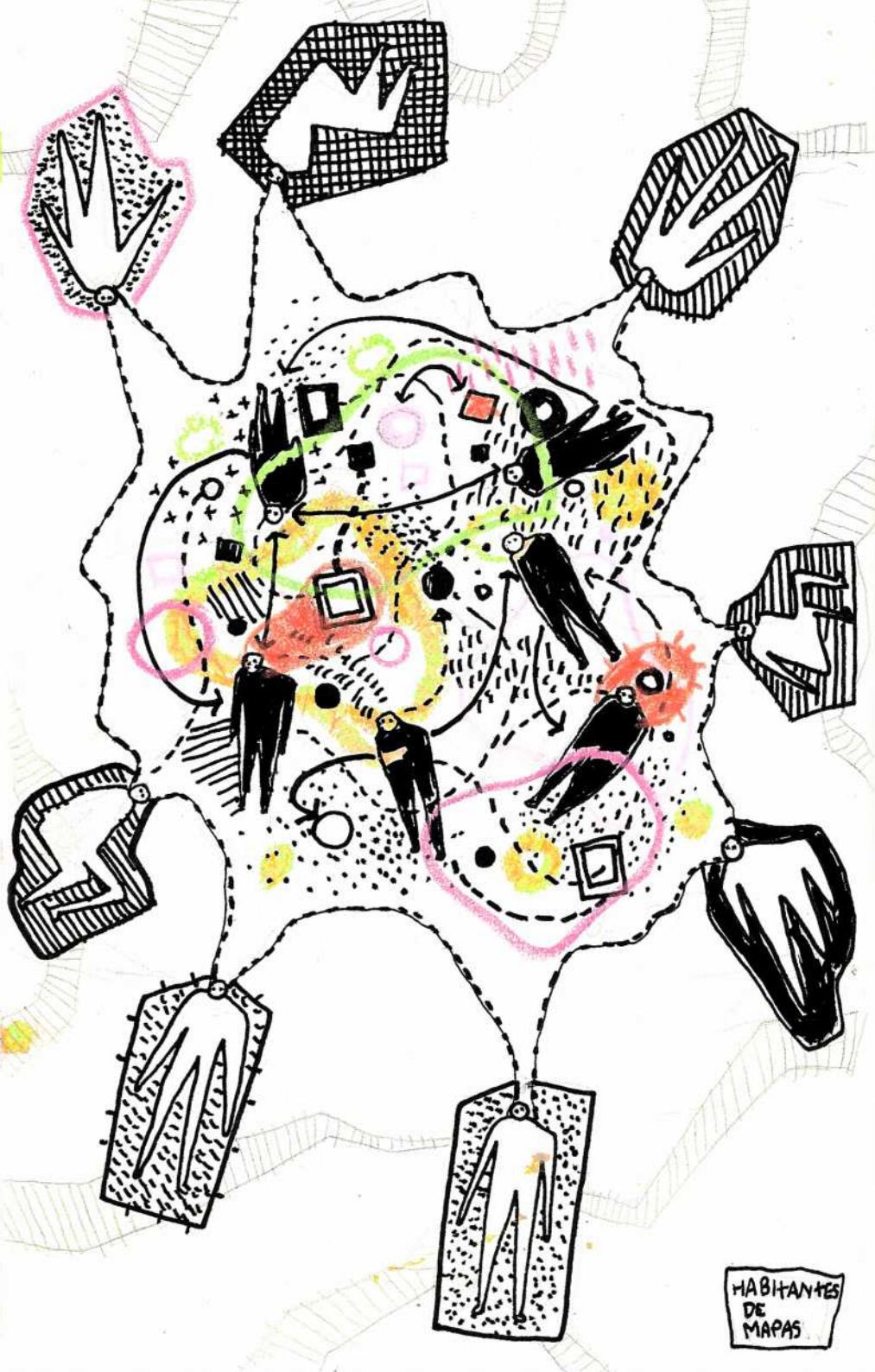
“[...] and as is clear, architecture consists of other materials than stone, concrete, and steel. Music and sound have consequences for our experience of space; in fact, they are co-constitutive, shaping our environments in a quite literal way”ⁱⁱ

Olafur Eliasson
Your Engagement Has Consequences, 2006

+

ⁱ ZEVI Bruno, *Saber ver la Arquitectura*, Apóstrofe, 2004. Primera edición: 1948

ⁱⁱ ELIASSON Olafur, *Models are Real*, visto en: <http://olafureliasson.net/>, 2007



HABITANTES
DE
MAPAS



"Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters and constellations of data. Like city lights, receding..."

William Gibson
Neuromancer, 1984

+
El espacio se desintegra en datos. Las experiencias se tornan cuantificables. Todos nos reunimos en un espacio sin espacio, que nos iguala y nos hace simultáneos. El ciberespacio [¿modelo de nuestra virtual realidad?], con sus redes, iguala el espacio, iguala el tiempo, iguala experiencias, iguala rostros. Lo tradicionalmente concebido como público y privado sufre una revolución; sus límites se disuelven. Se vaporizan.

*101010101
1100110000
0100101010
10010110...



“[la arquitectura es] cualquier proyecto que modifique la realidad a nivel tridimensional con el fin de permitir el desarrollo de cualquier función vinculada a la vida asociativa”ⁱ

Umberto Eco

La Estructura Ausente

+

¡Cuántas posibles relaciones deja abiertas!

*

El lenguaje es una estructura de signos y símbolos, por lo tanto, práctica de nuestra lectura y re-presentación del mundo. Involucrada en la cultura como proceso de comunicación, la arquitectura es aquel objeto que funciona con cuerpo de signos, estructurados a partir de códigos, relacionándose con otros signos y códigos, en la urdimbre del proceso de comunicación. Esa

comunicación era unilateral: los mensajes emitidos por las entradas y las penetraciones del espacio eran leídos por nosotros, pero nuestra réplica desaparecería al chocar, o bien el eco era regresado, verificando la experiencia.

Sí, los signos arquitectónicos se conformaban por códigos vigentes en un contexto determinado, eran *unidades culturales* en este sentido, se comunicaban con nosotros porque se nutrían de nuestras creencias, arquetipos, costumbres.

Eran portadoras, incluso, de nuestras metáforas y símbolos.

*

La semiótica ya nos daba herramientas para desmenuzar el mundo en términos lingüísticos, el mismo Eco, en su riguroso libro “la estructura ausente”, analizó el lenguaje con precisión matemática. Un legado importante para comprender la comunicación desde el enfoque racional. Nos es útil para analizar los códigos paradigmáticos, y el procedimiento por el cual “[...] *la forma denota la función basándose solamente en un sistema de expectativas y de hábitos adquiridos, y por lo tanto, basándose en un código.*” Denotaciones y connotaciones que se inscriben en el uso del objeto; signos produciendo estímulos que persuaden usos.

ⁱ Incluye en esta definición a la proyección vestimentaria, e incluso la culinaria; y pretende excluir la obra de arte o construcciones escenográficas por ser contemplativas y espectaculares; aquí las aunamos a la primera intención, y también le agregamos la creciente influencia de los espacios virtuales en la “realidad a nivel tridimensional”; pero más aún, a una “cuarta dimensión”, pues es imposible destilar el tiempo del espacio, sin petrificar la “vida asociativa” de la que habla. La vida no es tridimensional. Esta concepción integral del espacio del ser humano será la adecuada para pensar en nuevos paradigmas del espacio. En: ECO Umberto, *La Estructura Ausente: introducción a la semiótica*, Debolsillo, México, 2006.

No nos parece innecesario el conocimiento de porqué una escalera persuade a ser subida o bajada, en determinada conexión con sus objetos contiguos, y cómo se produce esa comunicación entre ella y el que transita; por el contrario, tal acercamiento nos hace dar cuenta de nuestra situación en lectura constante.ⁱ Sin embargo, hay lecturas indescifrables para el método analítico y científico que pretende la semiótica, hay mucho que debe dejar pasar para analizar unívocamente una función del objeto arquitectónico –de arquitectura *unidimensional*–ⁱⁱ. Hay estructuras ausentes que se diseminan ramificadas en lo incomprensible. Relatos amplificadas por su carga afectiva, o detonados por el inconsciente. Quizá otro pensamiento nos permita proceder para comprenderlo, con prudencia, sin reducirlo –cuestión que termina perdiéndonos en el detalle, la partícula–; una hermenéutica que nos permita lidiar con lo irracional y la poética, “no univocista ni equivocista”.ⁱⁱⁱ Esta quizá nos exhorte a una lectura que, conjugándose con una arquitectura, no sólo emisora de mensajes denotativos, sino provoque y responda –interactúe– lenguaje, nos permita comprender un hacer profundo, y ser en el mismo acontecimiento ontológico.

*

Quizá hoy entendamos mejor lo que es invisible y *no-existente* en nuestro espacio y sus realidades; los usos y las ideas, literalidad y alegoría, percepción y figuración, el conocimiento y la imaginación, lo real y lo virtual: el ser humano, su vida asociativa, nunca será unidimensional; su espacio tampoco debe serlo; no debe por ende, descartando la restricción dimensional que propone Eco, dibujarse únicamente en tres.

La arquitectura *era*, es preciso encontrar arquitectura que *es*.

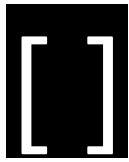
*

Ahí donde la *opera aperta*^{iv} tiene lugar.

ⁱ Vasto material ha sido escrito sobre una semiótica de la arquitectura. Queda aún mucho que decir sobre una hermenéutica.

ⁱⁱ El mismo Eco termina escribiendo novelas para concretar con mayor integridad su pensamiento.

ⁱⁱⁱ Nos inclinamos a la *hermenéutica analógica*, planteada por el filósofo mexicano Mauricio Beuchot. Nos aunamos a su



Los límites;

“La arquitectura ha desbordado las cuatro paredes que la limitaban. Las nuevas tecnologías aplicadas al diseño y la construcción han empezado por fin a transformar por completo el entorno construido. Además, debido en parte a este desarrollo, las fronteras que separaban la arquitectura del arte y el diseño también se están difuminando. La misma idea del espacio y su manipulación ha evolucionado con las aportaciones de artistas diversos, que recurren necesariamente a la tercera dimensión para expresarse.”ⁱ

+

Para *crear todo un mundo*, asunto que se alterna en distintos niveles de la realidad [no sólo en tres], tarea multidimensional, intersticial, transvergente, poética; se hace necesaria la conjunción de disciplinas. La arquitectura está empezando a admitir lo difuso de las fronteras entre el diseño y el arteⁱⁱ –distinción inútil-. En un mundo en donde la utilidad abarca un espectro integral de la realidad, la arquitectura ya no puede contentarse con el espacio en cuanto cerrado. El entorno real se hace en el acontecimiento de reunión; en el intercambio constantemente fluido del borde; donde las cosas se posibilitan en la negociación del acá y del allá.

*

Su situación limítrofe hace analogía con la condición con la que el símbolo procede: “[...] el símbolo tiene límites. Pero vayamos más allá: el símbolo es límite en sí mismo.”ⁱⁱⁱ Es preciso estimular el pensamiento simbólico en el ser humano, nuestra “pregnancia simbólica”, aquello que por analogía nos vincula a nuestras realidades, en re-uniión saltarina. Sobre el *homo synballo* oscilaremos en varios puntos. El *homo-fictio* (el que piensa y hace ficción) se interseca con él. Las cuestiones entre imagen, representación y espacio ciertamente han difuminado las fronteras, y nos han dispuesto, como sucede en la actividad simbólica, en una situación limítrofe; oscilando.

*

ⁱ JODIDIO Philip, *Architecture Now Vol.4*, Taschen, Italia, 2006

ⁱⁱ No es lugar para que proclamemos definitivamente una fusión entre el arquitectura y el arte, o para que la fundamentemos la obsoleta distinción; sin embargo, no negamos, en absoluto, el difuminar de los bordes. Nos interesa del arte cómo invoca al pensamiento ficticio y la acción lúdica.

ⁱⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

Es ya paradigmático asociar al arquitecto genuino y visionario con la tarea del artista – desde Constant y su ambición masiva neo-babilónica; hasta el contemporáneo, cuyo relato, con gesto sutil o grande, invade el espacio; al digital, cuya herramienta está distorsionando ahí donde ocurre la transición de lo real a lo virtual y viceversa-.

El artista siempre estará más dispuesto a ser *homo fictio*, condición que reúne nuestra experiencia desde la mente con nuestra realidad.

Así, en la ensalada profesional que se interpone entre nuestro conservacionismo, hace falta –tal vez desatando la camisa de fuerza y al revésándola- reconocer que algo subyace, múltiple e interconectado, en el hacer humano.

Vértice de interacción: la postura del artista contemporáneo, de concebir al “visitante” como constituyente de la “pieza”, es substancial: el “usuario” se convierte parte de la catálisis del evento, del acontecimiento, dura en su tránsito, mientras hace experiencia. Lo espacial, así, deja de perdurar en el tiempo –como estático-, o mejor aún, el espacio abandona su condición estacionaria y se hace de tiempo [como afirma el artista danés Olafur Eliasson], y nos acompaña en el acto mismo; como acontecimiento.

*

En la fluctuación entre la realidad y el modelo de la realidad [diálogo cultural constante entre autor y usuario, consigo mismos y con los otros; entre mentes y actos], en la negociación, dada en el tiempo, está el acto generativo de espacio, en constante reescritura.

Estamos lejos de las dualidades, ejes y oposiciones canónicas; pero aún sus sombras, con un último estiramiento, nos tocan. Reflexionar sobre el ser humano exige examinar desde dónde divergen sus *pensares* y sus *haceres*, y cómo las convergencias se van asociando [y se dirigen hacia nuevas divergencias]. Visto desde una poética, los *haceres* profundos, conexión de sus procesos mentales con su *poieo* en la realidad; desde un pensamiento y una vivencia recíprocos.

¿A dónde se dirige una nueva poética?

El artista siempre ha sido relacionado con el poder creativo de lo irracional, lo inconsciente, emotivo, intuitivo, la memoria y su carga afectiva –cuestiones que se inscriben en lo simbólico-. Más allá de la herramienta, ¿qué vincula al arquitecto y al artista? ¿Qué procura los sueños de transformación? ¿De traslación de lugar?

En los límites se gesta el pensamiento; y, como todo hacer humano –recordando a Duchamp- es un acto plenamente, inacabado.

+

“[...] lo cierto es que definir la arquitectura puede ser tan complejo como definir el arte. [...] Una de las ideas recurrentes de la arquitectura contemporánea se puede expresar muy bien con estas palabras de Hamlet: “Oh! ¡Si ésta demasiado sólida masa de carne pudiera ablandarse y liquidarse, disuelta en lluvia de lágrimas!”ⁱⁱⁱⁱ

ⁱ JODIDIO Philip, *Architecture Now Vol.4*, Taschen, Italia, 2006

S

“Los jugadores revolucionarios de todos los países pueden unirse a la I.S. para comenzar a salir de la prehistoria de la vida cotidiana.”

Guy Debord[¿?]

Manifiesto Situacionista, 1960

+

La cultura está ávida de interacción.

¿Es lícito hablar de una ‘arquitectura situacionista’?

¿Desaparece tras su propio acontecer?

*





fin del espacio-estático [4'33"]

"Architecture is "frozen music" ... Really there is something in this; the tone of mind produced by architecture approaches the effect of music."

Johann Wolfgang von Goethe

Al destilar el tiempo de la arquitectura, el arquitecto separó el mismo acontecer de la acción; la arquitectura fue un espacio congelado, una escena inédita, intocable. Indudablemente, para la luz ha sido un gozo morar ahí, para nosotros, con ver la fotografía quedamos satisfechos, ya incluso no importa el estar ahí. Sus "movimientos" parecen ese momento justo antes que el asunto pueda ponerse mejor.

¿Hay arquitectura, no como música despojada de su esencia, de tiempo, no sólo como representación, sino como música misma?

La arquitectura ya no puede representar música congelada. Sería malinterpretar a Goethe. Es más en el "tono de la mente" donde se encuentra la analogía significativa con la música; ¿qué arquitectura puede ser co-relativa a este tono, esta experiencia de la mente?

El espacio debe ser co-productivo de la interacción entre nos-otros, nuestras situaciones, proyecto de nuestras asociaciones; mientras la interacción co-produce espacio. En este sentido, arquitectura como ser vivo; no tridimensional, sino *multidimensional*.

Cualquier modificación de la realidad a nivel tridimensional – complementando la definición arquitectónica de Eco; pues sin ello las relaciones abiertas quedarían estériles-, a no ser que quede para la contemplación, es inexorablemente inseparable de la transformación en el tiempo; pues en el tiempo la transformación sucede.

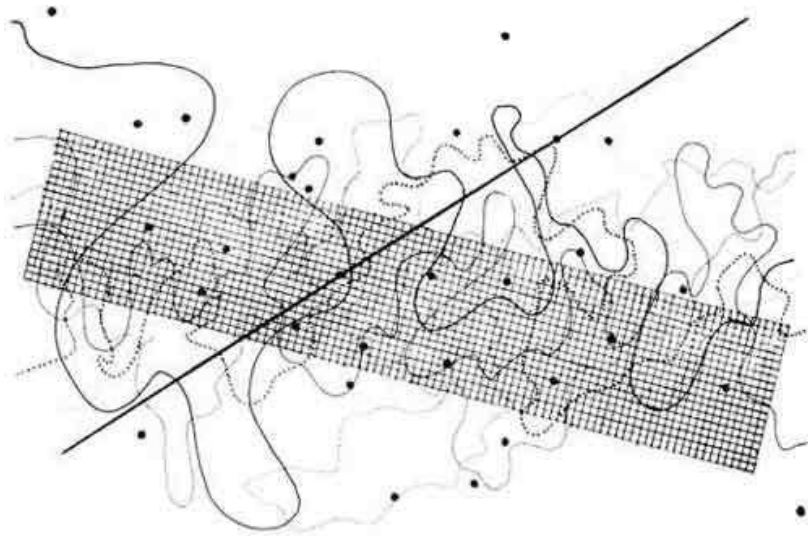
¹ Quizá de ahí la propuesta de Marcos Novak: "Liquid Architecture".

No nos evita el preguntarnos: si la arquitectura es música congelada,
¿qué diría Goethe de John Cage o Aphex Twin?

+

“Space does not simply exist in time; it is of time. The actions of its users continually recreate its structures. This condition is often forgotten or repressed, as Western society is generally still based on the idea of a static, non-negotiable space.”¹

+



Si Cage, a partir de sus partituras, hizo un profundo espacio
¿podría el arquitecto hacer regocijarnos de un silencio coproducido?

¿Sería espacio? ¿Sería arquitectura?

Que se escuche en toda esquina ortogonal del mundo:

¡¿qué es arquitectura?!

¹ ELIASSON Olafur, *Models are Real*, visto en: <http://olafureliasson.net/>

“Beneath this mask there is more than flesh. Beneath this mask there is an idea,
Mr. Creedy, and ideas are bulletproof.”ⁱⁱ

Guy Fawkes Mask

W³ los cartógrafos;

“All matter, including all material where architecture is made of, is being redefined as information flow. Matter is information, architecture is information. Architecture always was information, but now we start to work with architecture as information”

Kas Oosterhuis

Game, Set and Match, 2001

+

Mapeando la realidad. Una realidad que, ahora, se entiende en composición granular. Hoy la conciencia sobre la constitución de la realidad por organizaciones imperceptibles de lo pequeño se hace evidente, probable, más bien. Una nueva generación de arquitectos-generativos, diseñadores-cartógrafos, operan con herramientas sobre los códigos.

Las nuevas prótesisⁱⁱ permiten controlar el número; hasta el dato más ínfimo. Sin embargo, el valor cognoscitivo de los mapas no está en el registro exhaustivo de la composición particular —éste sería su vicio; recordemos a los cartógrafos de Borges— sino en la organización de esos datos; su granulometría en enjambre. La admisión del azar es fundamental. No ahondaremos en esto más que para destacar su manera procesual; concentración de particularidades que se intercambian, interponen, hacen mancha, embebidos en su propio acontecimiento, donde contexto y lo contenido son lo mismo. Agrupaciones multitudinarias de células análogas, átomos de información; ¿así lee el cartógrafo-generativo la realidad? Cuántas combinaciones, mutaciones de una realidad-sustrato posibles. ¿Ficción?

ⁱ En: V for Vendetta, escrita por Andy y Larry Wachowsky, en adaptación de la novela gráfica por Alan Moore y David Lloyd, 2005.

ⁱⁱ No es un secreto ni un dato privilegiado los productos de la era Post-digital. Sobre esto, una tesis que nos precede trata con pertinencia el tema; ESCALANTE Juan Manuel de J., *CTRL+X: la arquitectura en la era de su reproducción digital*, Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura de la UNAM, México, 200?. Además de vasta bibliografía sobre nuevos procedimientos para el diseño asistidos por la herramienta digital.

En una época en que todo se desintegra a información, la agrupación e integración por códigos, en el sentido lingüístico, que permita la comprensión de su estructura, es fundamental. La herramienta del código es sobre lenguaje mismo. Lo real se proyecta desde lo virtual, nada nuevo; excepto la herramienta. Así, a nuestro pensamiento le corresponde ser distinto.

Mapas y territorios... cartógrafos y arquitectos, en una realidad de mapas, cortinas de signos: las distinciones se vuelven borrosas. La filigrana de lo real, ahora sabemos, constituida de información, se diferencia de otra cosa en una carrera del dato. ¿Puede hablarse de una *ciber topía*?

¿Traductores *traidores*? En una era en la que la materialidad de las cosas no importa, sino su virtualidad, las referencias de nuestros lugares, las topías, se mueven hacia lo intangible, la mente misma –o su representación–. En la traición a lo real está su transformación; y la percatación del hecho.

+

“If you are not in real time, you’re dead” is a perfect one-liner by Kevin Kelly. If that is the case [and who can even try to argue against this?], all traditional buildings must be declared dead”¹

+

[ver nuestra: *la muerte de la arquitectura*]

El dato en “tiempo real” se gana nuestra credulidad por su condición instantánea, todas las verdades son genuinamente ficción, un lugar que todavía cuesta trabajo definir qué es. Tantas idas y venidas del dato desvirtúan su origen y destino ¿lo hace con ellos también? El “tiempo real”, tiempo del dato, habrá de verificarse con el presente; tiempo del acontecer humano.

+

En la época del dominio del dato, del dígito, ¿cuál es el papel del diseminador de sentido, del sembrador simbólico? En el ámbito de las grandes cantidades de elementos muy pequeños, ¿quién otorga sentido a las agrupaciones, a los relatos? Se sugiere proceder como *la Naturaleza* diseña el mundo –ya no a su imagen y semejanza, sino a mimesis de su operatividad–. No alentamos el conflicto entre hombre-naturaleza; por el contrario, festejamos que la alianza, en diseño, se empieza a manifestar –quizá el terreno nunca haya estado tan fértil para la exploración; para la conjunción del biotopo con la homo-topía; aquella ficción concebida desde los alquimistas–. Nunca pudimos usar analogías naturales con tanta fidelidad; como si procediéramos a esa escala. Pero, ¿cómo diseña la Naturaleza nuestras ideas? ¿Lo hace? ¿Habrá un diseño paramétrico para la organización de los pensamientos, las figuraciones, las historias? ¿El científico se volverá el constructor del mundo? ¿Qué posición debe asumir un arquitecto? –sin duda aquí lo transdisciplinario se torna fundamentalmente necesario–. Somos híbridos, los purasangre se extinguieron.

Ya ha sido probado antes, la *racionalización científica* del mundo instituye una visión parcial y reductiva de lo real y del ser humano.

Siempre seguirán habiendo vacíos para que el cuentista, el hermeneuta, el payaso, el artista, proyecten sus vasijas; y dictaminándose espacios para encerrar al loco y al poeta... Ciertamente tendrán que actuar a otra escala... para liberarse, ahí en los códigos.

+

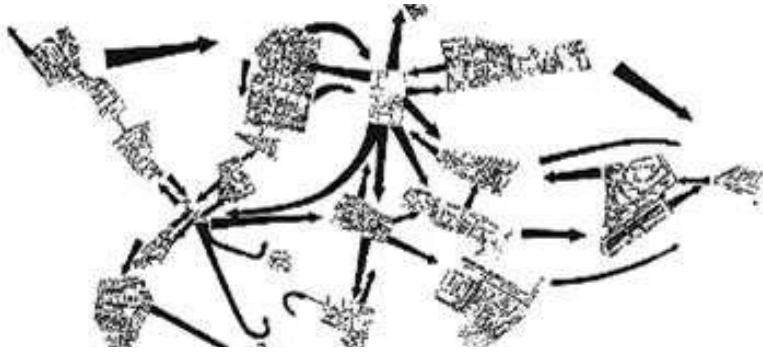
“El espacio captado por la imaginación no puede seguir siendo el espacio indiferente entregado a la medida y a la reflexión del geómetra. Es vivido.”

Gaston Bachelard

La poética del espacio, 1957.

¹ OOSTERHUIS Kas, *Game, Set and Match*, visto en: <http://www.oosterhuis.nl>, 2001

> *Siguiente* Nueva Babilonia



El expresionista *CoBrA* Constant, junto a otras utopías que en contracultura germinaban en su momento [1950-1960], concibe *New Babylon*. Su manifiesto se engendra en el seno de la actividad Situacionista, liderada por Debord, en conjunción con pensadores y artistas, minan la escena urbana desde dentro. Declaradamente en contra de las costumbres de la *sociedad de consumo* [como utopía anticapitalista], del espectáculo; instauran *situaciones* –como actos-germen diseminados en la ciudad- y encuentran en el acto lúdico la expresión libre del hacer humano –postura que los hace nuestros referentes-; emergencias en la retícula, actitud del acontecimiento, provocando transiciones inesperadas, espacios en rutas inexistentes para los mapas curriculares [correspondientes a mapas *psicogeográficos*]; su propia configuración espacial era invisible, sólo registrada en el momento, un espacio sin espacio [borrado del mapa al siguiente momento ¿arquitectura?].

Distintas maneras de vivir la ciudad, desde *otra* acción [*détournement, décor, dérive*, el laberinto, urbanismo *unitario, ambiance, psicogeografía*], desde el desapego del nómada, proclives a re-significaciones de la experiencia del espacio urbano.

El situacionista es la disuasión del mapa y el fantasma del territorio.

Constant intentó darle forma al ideal; una masiva y expansiva ciudad – destinada a cubrir el mundo entero- sobrepuesta a lo preexistente para nómadas cuya ocupación era el juego; mediante la actividad lúdica interactuaban con otros jugadores y con la estructura misma del espacio; el espacio se transformaba respondiendo a la fisiología del juego. Juego como estrategia disuasiva del automatismo cotidiano, en actitud sin pertenencia.

Sin embargo, la masividad tesa de su representación nos da cuenta de que sus herramientas, prótesis, estaban todavía varios, muchos, pasos atrás que su pensamiento, o bien, desencontradosⁱ; *New Babylon* se concibe genuinamente en la imaginación, ¿estaba destinada a ser invisible? Si no era *realizable*, ¿no sucedía? ¿no *tenía lugar*?

Como toda utopía, fue buena para pensarse; y se esfumó en su realización.

La *ludotopía* es un lugar poderoso para invocar la actividad creativa. No obstante, creemos, la actividad lúdica debe ser canalizada hacia cierto sentido, debe ser co-relativa, le es pertinente un contenido ideal –carga eidética de nuestra creatividad-; algo sucede en nuestra mente cuando jugamos. Algo nos convence del juego, sin ser convencidos. La acción de la ficción es juego. Los situacionistas tenían razón, hay algo en la actividad lúdica que nos une, nos comunica. ¿Qué ocurre en la mente del ciudadano-nómada? ¿Entre que espacios transita?

+

“pp · *The spectacle dominates our times and New Babylon is being built, not as a megastructural web around the surface of the planet but as Soft Babylon, as both the infrastructural virtual space within the global internet and as the hidden impulse in the making of transurban transmodern bodyspace.*”ⁱⁱ

+

¿Somos ya los nómadas lúdicos? ¿Una versión *soft* de *New Babylon*, surgida sin intención? Todas las redes que hoy nos atraviesan, todas las señales, del radio al *wireless* [infraestructura en vez de megaestructura; la contingencia del hardware permite el flujo infinito del software], grafican ya una experiencia similar a las representaciones de la ciudad-nómada, en dinámica que hace parecer que el territorio no soporta su crecimiento. ¿Jugamos? *

Aún queda el eco situacionista de una arquitectura *ausente*: invisible, pulsante, transitoria, juguetona, vivida intensamente.

Trazas de deriva.

Retomamos el hilo.

Debemos conjugarlo. *

ⁱ Ciertamente, sus estructuras rebasaban cualquier territorio, trascendiéndolo; como si los mapas no soportaran su crecimiento.

ⁱⁱ NOVAK Marcos, *Next Babylon: Accidents to Play in*, The Art of the Accident, V2 Publishing, Holanda, 1998. En el ensayo, Novak somete una cita de Constant a un proceso algorítmico de traducción, el cual descompone el sentido en puro valor informático de signo. “I gave the original text over to algorithmic processes that reduced it in size and destabilized its meanings. Naturally, these processes introduced numerous accidents, errors, discontinuities, and unexpected changes, the most obvious of which was the breakdown of hierarchic structure in favor of a structure that is flatter but also more amenable to recombination”. ¿Debemos someter todos nuestros diálogos a procesos algorítmicos que disuelvan el sentido, en favor de un software semántico?



El pensamiento simbólico ocurre. Sólo se encuentra *somatizado*.

*

¿última prótesis? Z

Acaso la arquitectura haya encontrado su músculo revitalizante con la herramienta digital, procedimientos generativos y algoritmia: la nueva arquitectura ya no está muerta, no es estática, no aparenta una acrobacia; tiene fisiología viva [entre la máquina y lo biótico tienden a borrarse las metáforas en pos de afinidades operacionalesⁱ]. ¿Pero, excede la pantalla?

El dominio de esta técnica debe ser proyectada conjuntamente al proceso psicológico (ser humano individual) y antropológico (ser humano colectivo); el encanto del secreto *ácido desoxirribonucleico* con el hermenéutico, ideológico y también el consuetudinario; la última prótesis, ¿aquella que funciona como la mente misma? (o dé la ilusión de hacerlo; mientras se acerca lo más posible a lo imposible, pero plausibleⁱⁱ), debe ser complementario a la búsqueda de un nuevo lugar antropológico [con sus mitos y sus ritos], parte de un integral continuum ontológico humano.

La prótesis algorítmica deberá no solo manipular y reconstruir la realidad a partir de información cuantitativa y denotada del fenómeno físico, sino también de nuestra memoria, nuestra mitología, nuestras metáforas, símbolos, relatos oníricos, nuestros cuentos; y por ello, es preciso que colabore con nuestra imaginación creadora, nuestras nuevas historias –junto a las anteriores–; conjunción colaborativa a favor del lugar antropológico, coproducido y comunicado, *homo-topía*.

ⁱ En las que el contenido ficcional es el principal intermediario; como parte de la complejidad del proceso; la ficción es particularmente útil como catalizador de búsquedas alternativas a la realidad. A propósito de nuevos procedimientos de diseño con aproximaciones a la operatividad natural [morfogénesis digital/topografías genéticas], la arquitecta Neri Oxman sugiere un *“hands-off spirit towards design”*; por otro, con particular simpatía con la ficción, Francois Roche, arquitecto del andrógino *R&Sie*, utiliza la ficción [en particular, el relato ciencia-ficcional] para distorsionar *“scenarios”* a partir de sustratos contextuales sometidos a procedimientos de *“mutaciones amorfas”*: *“Research as Speculation/Fiction as Practice/Practice as LifeSpan”*. Sus sitios web, respectivamente: <http://web.media.mit.edu/~neri/site/index.html>, <http://www.new-territories.com/>.

ⁱⁱ Hacia la *última prótesis*, proyecto inacabable, sólo pueden proyectarse viajes; sin embargo, en el recorrido, el espacio al ser humano debe ser procurado.

Incluso sin la herramienta técnica, situación que a paso acelerado, e imperceptible, cambia³; o especialmente sin ella, es substancial reflexionar y provocarle crítica en torno a la hermenéutica, la antropología del diseño y el arteⁱⁱ.

Siguiendo la máxima kantiana, nos toca retomar las riendas de la creación de un mundo. En qué consiste hacer arquitectura, varias páginas después de las dicciones clásicas, cuando incluso el cuerpo y materialidad misma han sido desintegrados, es una pregunta abierta.

El código [estructuración subyacente acordada y consensuada], multiplicado en toda la cultura, sobre todo, debería ser *co-relativo* a un discurso humano.

La última prótesis, como el horizonte para el caminante, ¿es nuestra condena?

*

“It seems necessary to insist on an alternative that acknowledges the fundamental connection and interplay between space and time and ourselves.”

Olafur Eliasson

Your Engagement Has Consequences, 2006

ⁱ En México el diseño por procesos generativos o de arquitectura interactiva con interfaz de software está dejando su fase incipiente.

ⁱⁱ El arte, como siempre adelante, ya ha empezado su tarea, mientras se inmiscuye en los procesos biotécnicos y biogenéticos. Al respecto, ver la obra del bioartista Stelarc.



Acontece un momento significativo, en el que la arquitectura -incorporándose anonadada de su lápida áurea- debe redefinirse, o cambiar de nombre para simular su desaparición, o simular su vigencia.

Un momento al borde de la reescritura.

El espacio del ser humano lo demanda.

Aquí no advocamos ni escribimos por *toda* la nueva arquitectura. Hemos dejado delimitado, o sugerido, nuestros *lugares intencionados*. No obstante, habrá asuntos tangenciales a varios enfoques y posturas; exploramos varias ideas que convergen y divergen en un contexto fluido.

+

“The vast majority of the world around us is in flux. The stillness of architecture has been the exception. This is about to change.

Architecture is coming alive.”ⁱ

+

No alentamos una designación arquitectónica que se inscriba en ideologías preconcebidas o determinadas –un discurso *pivote*, jerárquico-, sino que pueda canalizar y confluir con las ideas que se gesten en el momento mismo – un discurso dilatado lateralmente con extensiones a posibles conexiones, siempre posibles-. No tenemos un carácter inaugural, más bien, uno asociativo, conjuntivo, análogo.

Los objetos son prótesis y metáforas, como tales deben contribuir al espacio del ser humano.

*

Decía Aristóteles: “lo imposible verosímil es preferible a lo posible no creíble”. En una época en que las ficciones se generan y circulan entre nuestras propias creencias, ¿cuál es el papel del diseño como herramienta de la poética?

*

Si el diseño se produce en un proceso de intimación, y se define como lo propio puesto en el otro –como práctica social-, y lo propio enfrenta sus propias verosimilitudes y ficciones; en conjunción con la alteridad se estimulan a la vez varios procesos que moldean y modelan nuestro *pensar-hacer* en la realidad, en la que constantemente se definen y redefinen verosimilitudes [por convenidas; más propensas a la aceptación y estancamiento de la imaginación] y ficciones [que no escapan al acuerdo, pero son proclives al pensamiento que propensa la actividad de imaginar, y permiten alternativas].

Si la tarea del diseñador es potencializar la realidad, poner lo que tenemos en la cabeza en el mundo material – ¿qué hacer humano no está involucrado con un determinado pensar?-, es el portador de nuestras valoraciones de la realidad acerca de lo verosímil y lo inverosímil; o importante contribuidor a estas “invitaciones”. En ese sentido, el diseñador puede modificar nuestras nociones, conocimientos y valoraciones de lo real. O no. Puede elegir darle continuidad a un sistema de creencias y paradigmas y costumbres, o no; estimular nuestra sensibilidad en los límites de lo verosímil y lo inverosímil [donde el asombro trastoca la perspectiva y procura amenazar la comodidad] para hacernos partícipes de una transformación elegida; este hecho se enriquecería cuanto más se desaten procesos de imaginación. Tal vez la ficción sea una herramienta poderosa en este sentido, porque, ahí al juntarse con la ficción del otro, nos hace entrever entre posibilidades, que hay un hacer profundo del ser humano, y sus manifestaciones son relativas.

El artista miente para decir la verdad.

*

ⁱ La arquitectura digital empieza [si bien en contextos europeos y estadounidenses ya está avanzada, en Latinoamérica es apenas inicial], y ofrece un campo de experimentación vasto; sin embargo, el problema en torno a la realidad y lo real persiste; el problema de la conciencia es substancial para pensar/hacer sobre el espacio humano; que no se remite a las posibilidades pragmáticas del medio digital [una simplificación]; sino que lo utiliza para, en conjunto, integrar su complejidad; reunida en un espacio que *cobra vida*. Cita: Marcos Novak, Interview by Alessandro Ludovico, Neural Magazine, 2001.

* un texto lleno de injertos



Los injertos son estrategias para no comenzar ni terminar. Son, más bien, eludiendo presunciones inaugurales, maneras para inter-actuar en algo que ya había comenzado y no terminará.

Escribimos este texto en una intersección particular, presente, entre esferas epistemológicas más amplias; haciendo injertos.

-En aparente inconexión- el lector ha de seguir su propio camino y su sentido jugando con el "tablero de dirección" (por ello agradecemos en cierto sentido a Cortázar). Puesto que la naturaleza de este documento demanda ciertos aspectos "conclusivos", al "final" se encuentran varios puntos de convergencia, que, sin embargo, quedan abiertos a bifurcaciones ulteriores.

Esto es meramente un intersticio, en donde inicia un proyecto en el que intentamos apuntar a cierta búsqueda de sentidos.ⁱ

*

Intencionadamente (dis)continuos, motivamos la búsqueda del lector-activo cortazariano. Este intertexto lo [des]componemos en plataformas distintas, mesetas -si se prefiere [aunque no tantas como quisiéramos]-. El laberinto es bifronteⁱⁱ. Entre sus varias maneras, este texto tiene dos maneras de leerse: esta y la otra. Una es más rigurosa y literal, que intenta, sin embargo, no ser

unívoca ni equívoca; y la otra es simbólica y libre

-a manera de co-relato se injertan dibujos o ilustraciones que han ido gestándose en el mismo proceso de escrituraⁱⁱⁱ-.

Cada lectura llevará a su lector a sus propias significaciones.

Los correlatos se complementan, senderos se bifurcan.

*

El pensamiento funciona mediante hipervínculos. Este trabajo pretende ser su analogía. Es inconcebible relatar cómo distintos campos de pensamiento se interconectan utilizando una estructura lineal o piramidal. De lo que se trata es moverse lateralmente entre cualquier posible conexión en un discurso en el que el lector y el texto interactúen.

El punto de convergencia -y desde el cual deberían nacer todas las divergencias- de este trabajo, es el ser humano, su ser, su pensar, su hacer, su estar -y los respectivos intersticios-.

*

ⁱ A esta investigación, en una fase ulterior, le seguirá la producción, la práctica, el necesario "anal output of the path", por recordar a Matthew Barney.

ⁱⁱ Es esta época multimediática ya es cosa cotidiana mezclar y fusionar lenguajes análogos y digitales.

ⁱⁱⁱ El encanto de los libros ilustrados es tal que, por alguna anómala razón, pueden ser comprendidos incluso si el libro está escrito en distinto idioma.

De manera recíproca, el trabajo toma de varias ideas convergentes y divergentes puntos de asociación y conjunción - por lo que debemos ser prudentes al advertir del carácter heterogéneo y lateral del mismo, habrán muchas ramas que no se podrán abarcar aquí con la profundidad que algún lector especializado buscaría, dado el caso se intentará proveer la referencia suficiente para que continúe por la bifurcación del conocimiento-. En este trabajo, sus puntos pretenden conectarse con otros puntos cualesquiera en su misma urdimbreⁱ. Procurando evitar el *desvarío laborioso y empobrecedor de componer vastos libros*ⁱⁱ.

Habrá de disculparnos Borges por tal despilfarro.

llo de
injertos!

Lo advertimos: jugaremos.

*

ⁱ Utilizamos de Deleuze y Guattari sólo lo operacional conjunto de su *rizoma*, aunque no negaremos, del todo, la afinidad con un par de sus mesetas, similitudes adicionales con su teoría son colaterales.

ⁱⁱ Según nos advierte la tarea de comentar libros imaginarios, de Borges.

≠costumbre>juego<ficción;

{espacio*tiempo}*

El conocimiento de la realidad, los valores y el sentido otorgado a dichos conocimientos, son resultado de la sistematicidad relacional del sujeto con la realidad. La relación (relatividad) con la realidad, es lo que en última instancia determina el comportamiento del ser humano [esto, a su vez, relativiza su realidad]. Los pensamientos y los actos –y por lo tanto la existencia- del ser humano se establecen, se sedimentan, en la costumbre y se agitan y fecundan en la actividad creativa [en tanto esta surge de y desata emergencias]. Hacia allá apuntamos cuando nos referimos con tanto entusiasmo a la ficción y al juego, evitando la tarea inútil de abolir *todas* las costumbres –puesto a que la costumbre nos permite sobrevivir-, pero alterando ahí donde las costumbres nos hacen desconocernos –tras la ilusión de lo estable y lo certero- e invalidarnos, difuminando la creatividad y la imaginación, que, en lo profundo, afectarán nuestro hacer, y en conjunto, nuestro espacio. Buscamos alternativas. Para encontrarlas, tendremos que llegar a una “esencia” de las cosas, a una profundidad del ser [por ello indagaremos en la ficción, el juego, la costumbre; y en los intersticios sus espacios], lugar de ese “núcleo” moldeable –donde, por ligeras variaciones, se abre la posibilidad del cambio-.

//la ficción acostumbrada –fingir, simular- se mueve en un ciclo reiterativo, aunque recurrente, voluble; fundada en sólidos paradigmáticos y arquetípicos.

//la ficción creativa, conjugada a la actividad lúdica, fundada en la imaginación, amplifica la apertura al flujo creativo; medios de alteridad que sugieren, por variaciones, nuevos paradigmas, o por lo menos, cuestionan los vigentes.

*

¿Cuántas costumbres son ya ficción?
¿Se realizan originadas como una?
¿El convenio le otorga su realidad?
¿La costumbre se juega?

Lo lúdico y lo simbólico están cargados de nuestro afecto; y siguen minando, secreta e inadvertidamente, nuestra cotidianeidad; en ese intervalo rutinario que se normaliza. El hombre, buscador de espacios, hacedor de lugares, de *homo-topías*, ha sido disuadido a vivir a lo virtual; con una promesa colgada siempre posible; sin referencias, sin profundidad, sin interacción; en un espacio acotado a un *finito conocido*. Los espacios ya no existen en la mente –no provocan intencionadamente sus relaciones, sus procesos creativos-: existen fuera de ella, en una nube que nos asalta y nos despoja, nos atraviesa y nos ajena.

La búsqueda del próximo arquitecto debe ser aquella de nuevos espacios homo-existent, homo-proyectados. Para el ser humano que hace pensamiento, que hace ficción, que juega, que simboliza, que acostumbra, que es. Aquí algunas ideas en torno a ello.

Buscamos combatir –provocando una sacudida- la profunda indiferencia y falta de criterio del *habitar* acostumbrado–; menudo sortilegio que invocamos los arquitectos; ¿qué es *habitar*?-, y, sobre todo, la proyección simplificada –desinformada e ingenua- de ese *habitar* [desde el diseño], que hace seguir recurriendo a determinismos: por un lado, las utopías criminales, alienantes y copiosas que se siguen trazando y, por otro, los escepticismos hiperreductivos que siguen aplacando lo humano a sus circunstancias ‘básicas’ y ‘útiles’. A favor de la alternativa, proyectamos desde y entre ficciones cotidianas, emplazados en el intervalo donde las normalidades se ponen en duda, susceptibles de preguntas, enriqueciéndose de nuestros relatos.

* Es preciso reestructurar nuestras nociones acerca de la *creación de espacios*. Aquí cultivamos el estímulo a dudar, crear preguntas, discurrir entre incertidumbres. Nuestras preguntas seguramente darán qué pensar, sin embargo, aún quedará mucho por hacer, y otro tanto por dejar ser. + + + + +

“So what are these barriers that keep people from reaching anywhere near their real potential? The answer to that can be found in another question, and that’s this: Which is the most universal human characteristic - fear or laziness?”ⁱ

ⁱ En: *Waking Life*, de Richard Linklater, 2001.

4

“Al principio unimos, después corrompemos, disolvemos lo que ha sido corrompido, purificamos lo que ha sido disuelto, reunimos lo que ha sido purificado, y lo solidificamos. De esta forma, el hombre y la mujer devienen en uno.”ⁱ

Breve tratado de la piedra filosofal, 1778

+

Nos interesa la potencialidad de las ideas [e ideas emocionadas] sobre las cosas, y cómo la mente las emblandece y distorsiona, ¿aquél hacer que tendía tantos puentes a la actividad simbólica, complementado por las referencias mentales, ya desapareció del todo? ¿Qué otro procedimiento se proyecta desde el pensar hacer esencial que vincula, que hibrida?

*

ⁱ Visto en: ROOB Alexander, *Alquimia & Mística - El Gabinete Hermético*, Taschen, Italia, 2005.



“toda ficción se inscribe en nuestro espacio como viaje”

Michel Butor

Minuit, 1964

+

Ficciones cotidianas * es un nombre momentáneo, de una actitud intersticial, proyecto que pretendemos en constante renovación, es, también, no sin intención, una paradoja. Las ficciones cotidianas se diseminan tópicamente, entre espacios de la costumbre, como alteridades. En favor de la creatividad y la solución alternativa, no esperada, transformadora de las costumbres sobre el diseño y el uso de espacios [que aunque por ligeras variaciones se amplifique], de nuestro ser en lugares; en favor de un discurso humano, búsqueda de sentido, relato y correlato, intersticial e intermediario; el discurso ficticio-lúdico, alteridades en los espacios de la costumbre.

// { [f.c.*];

n axiomas [pre]textuales:.....

*01 El objetivo del discurso ficticio-lúdico, a través de su potencia relativa, es provocar la mutaciónⁱ de la realidad; nuestra concepción cotidiana [intervalo que tiende a simplificarse] acerca de ello –haciéndonos partícipes de la transformación. Provocando una

*02 ...situación de inestabilidad-articuladora-creativa que siempre se renueva.

*03 { Relación idea/realidad/acto, intrínseco al bucle *intelecto-afecto*, ahí donde la ficción altera la costumbre, y la arquitectura intermedia la vida humana; invitaciones a alteridades. }

*04 Discursos que se abstraen, heteróclitos, del curso de lo cotidiano [de la acción (hacer material y hacer ideal) cotidiana], dejan abiertas otras posibles relaciones [articulaciones].

*05 La ficción es el dominio ideal del juego, la acción de la ficción es lúdica. La ficción encuentra su expresión en el relato (proceso de lenguaje y hermenéutica), y el juego en el ritual, el evento, el transcurrir de la acción; la interacción ficción-realidad es lúdica. Co-producción de espacio.

+⁰⁶ Toda realidad muta y es mutable.

Es, de hecho, sustrato de su propia transformación.

*07 Transformaciones oportunas (y sustancialmente impertinentes) a nuestro comportamiento en el espacio; . Reescrituras en el fenotipo de lo arquitectónico –que muta mientras se relaciona con la vida humana- y provoca transformaciones en nuestra cotidianeidad.

*08 Espacios que cambian conforme nuestra mente cambia; y se relaciona con otras mentes.

*09 La ficción y el juego se oponen a lo acostumbrado cotidianamente, y por lo tanto estimulan el cambio. Referencian al pensamiento y se amplifican con la carga afectiva.

*10 Plantea vínculos y reconexiones desde discursos *supraconsuetudinem* [fuera de costumbre], intermedios, que cuestionan el comportamiento humano y su realidad cultural hacia la producción de nuevos paradigmas articuladores y múltiples – en respuesta a realidades complejas que dejan posibilidades abiertas entre sus bordes. Entre los bordes rígidos, germinan semillas de nuevos paradigmas.

*11 Mientras el discurso ficticio es aceptado, mientras se juega su relato, las probabilidades de transformación de la realidad aumentan.

*12 Las ficciones operan en lo intersticial. Hay suficiente espacio entre la urdimbre de nuestras construcciones de lo real, para diseminar el relato.

*13 (La superficie plana de la imagen-espectáculo será trascendida, arrugando los mapas para la gestación de pensamiento simbólico).

*14 Abolir las certidumbres del pensamiento simple, del hombre unidimensional, en favor de nuevas comprensiones de la realidad.

{¹⁵ *Intermezzo* (ser-entre). Las ontologías intersticiales, híbridas, corresponden al hacer de nuestro presente.

*16 La ficción es tal en cuanto a una postura de turbulencia con respecto a lo estable, lo aceptado, acomodado, acostumbrado. Es anomalía.

*17 Provocar amplificación de lenguajes, estimular flujos creativos. ¿Qué es ficción sino amplificación de la realidad?

+ *18 Juego: manera de operar, de actuar, fuera de las obligaciones cotidianas, espacio-actividad-intermedio para la creación e imaginación; acto libre y pleno.

*19 El poder disuasivo y persuasivo de la simulación puede, y debe, canalizarse creativamente; por redes rizomáticas; hacia otros lugares.

ⁱ Palabra clave, referida más a un proceso que a un resultado objetivo.

*20 La realidad no es suficiente. Nunca lo fue. El ser humano busca algo más. Además de encontrar una alianza natural¹, debemos reencontrar alianza simbólica. El diseño no ha de olvidar el “cuerpo” [dimensión física, contexto social y natural], pero requiere algo más que tecnología y necesidad biológica. Esa *meta*-búsqueda nos impulsa. Ahí donde todavía quedan desatendidas y pendientes las relaciones entre cuerpo y psique.

*21 [Las f.c.] Se hibridan con otros discursos, otras ficciones, otras realidades, y pueden tomar cualquier otro cuerpo.

*22 La ficción y el juego nos vuelven impredecibles, creativamente *tergiversan* nuestra versión de la realidad: basada en creencias y verosimilitudes sin cuestión.

*23 El mundo real fluye, las concepciones rígidas son inútiles, necias, inconcebibles.

*24 [Las f.c.] Pueden inscribirse en cualquier espacio pre-existente, no necesitan nuevos espacios, no solicitan ocupación-expansión, sino acontecimiento.

*25 La costumbre cotidiana es una sucesión lineal de eventos automáticos. La ficción cotidiana corresponde aun trayecto oscilatorio saltarín de situaciones dentro de la costumbre cotidiana.

*26 En estado lúdico, nuestras ficciones puedan ser sutilmente comunicadas, se contagian y amplifican.

*27 { Ni la actividad ficticia, ni la lúdica, son suficientes por sí solas, el hombre piensa y hace, y así, es }.

*28 Las proyecciones de f.c. diseminarán sentido.

*29 [Las f.c.] se juegan.

*30 [Las f.c.] trasladan a otros lugares.

*31 [Las f.c.] constituyen un discurso co-relativo, no de-finitivo, pero limítrofe (condición análoga al funcionamiento del símbolo), *de tránsito y ocaso*.

+n El trasgresor, el payaso, el loco, el *situacionista*, de todas maneras, aparecerán.

*
¿Qué topías les corresponden?

} ...

* + * + *

¹ Como el alquimista, hacia la época renacentista, hacia ficción de los componentes elementales de la naturaleza, el nuevo alquimista, con la herramienta algorítmica, ¿sueña con la mandrágora? El biotopo es el lugar de hibridación de nuestras mitologías naturales. Esto queda para investigación ulterior.

* n



¿Cómo ser creadores de un mundo? No volteamos la mirada nostálgica a una añorada actividad simbólica, pero sí a su potencia relativa ficción-realidad. Exploramos sobre la anomalía en la percepción de la realidad -esos sutiles datos que escapan a ser racionalizados, interpretados alternativamente-, a narrarla diferente, en un pensar sin lugar, donde la imaginación produce *topiás*, y una acción perteneciente *a otro*, los juega.

*

+

"The process escapes one person's control, but it matters little knowing who set it off and by whom it will be inflected in turn."

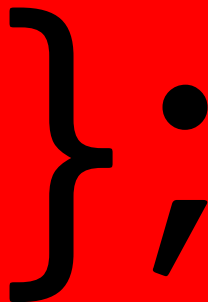
Constant

New Babylon, 1950

+

Quizá debamos escapar a nuestra propia simulación de sombra, engañándola.

*



§

Ficción

*.h*f

*****“Debo a la conjunción de un espejo y de una enciclopedia el descubrimiento de Uqbar”

*****Jorge Luis Borges
*****Ficciones

+++++

*****“Perhaps, without forgetting the body, architects can return to housing the mind.”

*****Marcos Novak
*****Liquid Architectures and the Loss of Inscription

+++++

*****“Siento que el balance entre ficción y realidad ha cambiado significativamente en la
*****última década. Rápidamente sus roles se han invertido. Vivimos en un mundo
*****gobernado por ficciones de todo tipo (...) Vivimos dentro de una enorme novela. Para
*****el escritor en particular es cada vez menos necesario inventar el contenido ficcional
*****de su novela. La ficción ya está ahí. La tarea del escritor es inventar la realidad.”

*****JG Ballard

+++++

*****“Lo que perturba y alarma al hombre, no son las cosas sino sus opiniones y
*****figuraciones sobre las cosas.”

*****Epicteto

+++++

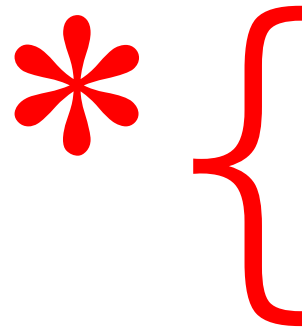
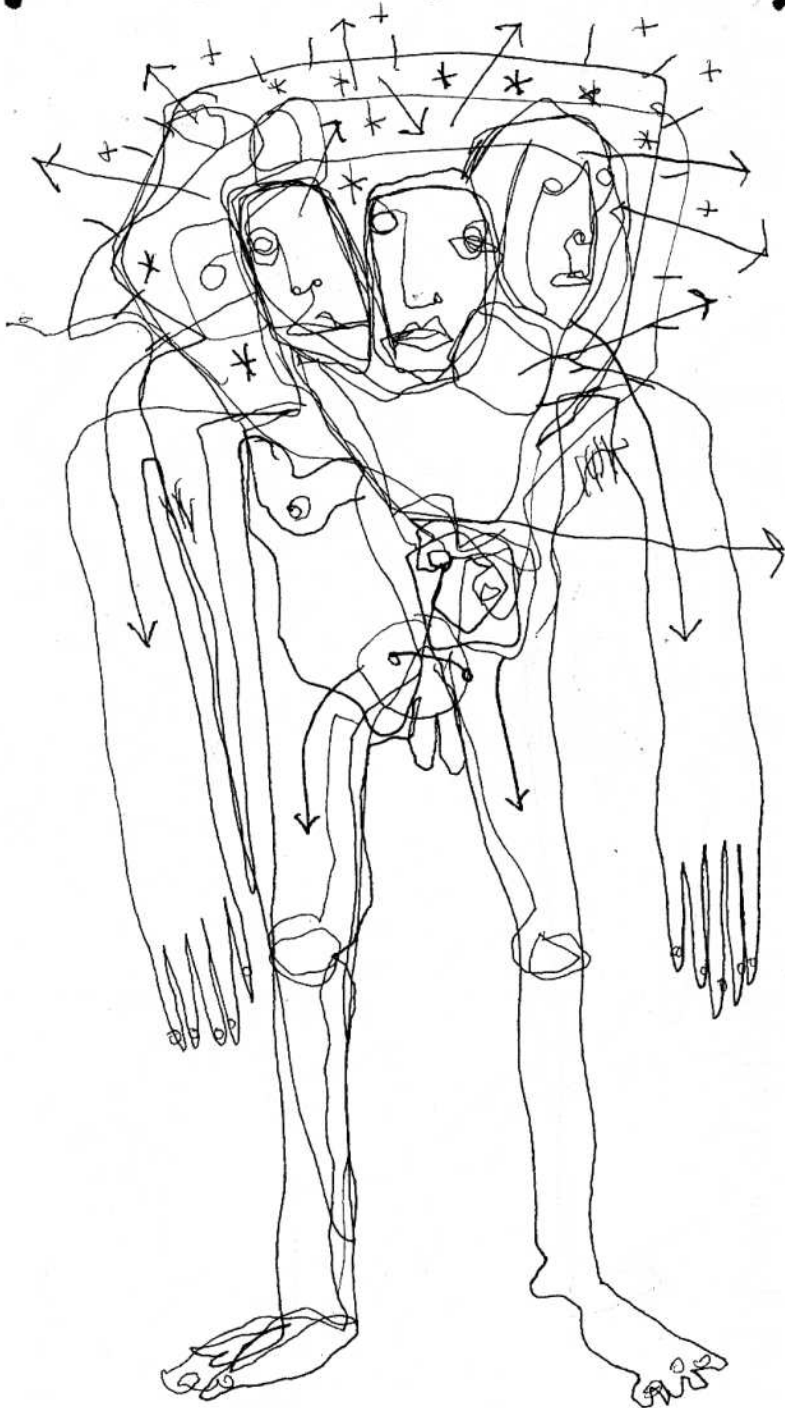
*****“I am fascinated by this idea of reality being so unbelievable that to tell it the right way,
*****you must tell it as a fiction.”

*****Pierre Huyghe
*****The reversibility of the real.

+++++

HOMO FICTIO *

*.h*f



[*homofictiô*]ⁱ

ⁱ Término que empleamos aquí en alegoría/complemento al *homoludens* [ver sección correspondiente] de Johan Huizinga; semejante distinción se hace pertinente si para el hombre que juega existe un concepto que vincula tanto su hacer como su pensar, aquí *nombramos* otro que pretende designar un *pensar-hacer ficticio*.

*.h*f

*.h*f

* [ficción]: del lat. *fictio - onis*, y este de *finigo, fictum*: v. tr. acción de formar, de hacer, de figurar; formación, composición, representación, creación. // fingir, simular. // imaginar, suponer, inventar.

¿Pensamiento o acción? Toda ficción es un acto creativo. La definición –denotativa– “acción y efecto de *fingir*”, dado por el diccionario de la *Real Academia Española*, claramente restringe las connotaciones de la palabra, y predispone a determinado dominio del signo, que si bien es uno de sus significados, no satisface la amplitud de su extensión, ni sus ramificaciones, por lo que constituye un paradigma reductivo –situación que intentamos, mediante las ideas tratadas aquí, emlandecer-. Aquí no se pretende un análisis lingüístico de la palabra, pero nos parece pertinente la aclaración. En consecuencia, hemos recurrido a su aseveración dada por su etimología, la cual nos parece la apropiada, y no restringe variantes su significado como *unidad cultural*ⁱ. *Fingir* se aproxima semánticamente a la *simulación*ⁱⁱ –una de las ramificaciones que este mismo trabajo trata-, pero consideramos que la *ficción* corresponde a un designio más amplio; determinado acto creativo al que corresponde un comportamiento específico (ambos bordes –o la falta de ellos- los definiremos más adelante), o al menos es el significado que pretendemos invocar y re-escribir. El homo *fictio*, el hombre que crea ficciones, lo hace precisamente desde sus ideas, las cuales, partiendo de una realidad u otra, relativizando su experiencia, moldean su comportamiento – virtual y real-. Aquí intentamos *re-escribir* sobre ficción^{iv}.

Lo nombramos, por supuesto, para fines de este intersticio.

ⁱ Tomado de COROMINAS Joan, *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispano*

ⁱⁱ Éste es, din duda, un convenio social-cultural; como el paradigma. En palabras de Umberto Eco: “Así pues, ¿qué es el significado de un término? Desde el punto de vista semiótico no puede ser otra cosa que una *unidad cultural*. En toda cultura una “unidad” es, simplemente, algo que está definido culturalmente y distinguido como entidad. Puede ser una persona, un lugar, una cosa, un sentimiento, una situación, una fantasía, una alucinación, una esperanza o una idea”. En: ECO Umberto, *La Estructura Ausente: introducción a la semiótica*, Debolsillo, México, 2006.

ⁱⁱⁱ Término que Baudrillard se apropia para hacer su crítica socio-cultural.

^{iv} Marc Augé, desde la mirada de la antropología y etnología contemporánea sobre la cultura urbana, ubica a la ficción oscilando entre las coordenadas de verdad [y su contrario, mentira] y realidad [y su contrario, creación imaginaria]; si bien los extremos no nos darán cuenta de cómo la ficción relaciona, y es desde su carácter oscilatorio relacional la conoceremos; Augé reflexiona cómo en la contemporaneidad, el carácter ambivalente de la ficción [dado por su riqueza polisémica] ha sido reemplazado por el de ambigüedad [confusión dada por su doble negación: no es mentira ni creación, haciéndose indistinguible de las nociones de verdad y realidad]. Al respecto: AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.

del ser Otro//

La ficción se origina en la mente [de procesos tanto conscientes como inconscientes], es de ideas, y como ellas, son signosⁱ que se intermedian, se sujetan y se liberan, de otras estructuras del pensamiento, a través de una lectura de la realidad. El pensar hace el hacerⁱⁱ –o debería- [y este hacer nos hace pensar de nuevo] y mientras comprendamos esto, entenderemos la ficción como acción del pensamiento. Un pensamiento que, *des-territorializándose*, se condensa de entre relaciones, re-significa y transforma los comportamientos hacia el *ser otro*ⁱⁱⁱ. La ficción relativiza e *hipervincula* hacia lo Otro.

“La historia de la locura sería la historia de lo Otro –de lo que, para una cultura, es a la vez interior y extraño y debe, por ello, excluirse [para conjurar un peligro interior], pero encerrándolo [para reducir la alteridad]; la historia del orden de las cosas sería la historia de lo Mismo –de aquello que, para una cultura, es a la vez disperso y aparente y debe, por ello, distinguirse mediante señales y recogerse en las identidades”.

¿Cómo aparece ésta *otra presencia*, sino intermediada por la ficción? Planteamos ideas referentes a un *metalenguaje*, entendido desde nuestra capacidad inherente de *simbolizar* nuestra experiencia – ¿a qué refiere esto sino a un *espacio* desde la mente a otras mentes?- y sus implicaciones dentro de un relato o discurso de ideas, que relativiza nuestra experiencia de lo real, plantea alteridades y en este sentido definimos como ficción. Todo acto simbólico, que durante la proyección de significaciones acordadas se abre a múltiples interpretaciones, podría describirse como acto de ficción.

Experimentar la ficción del otro, sugiere un acontecimiento distinto, propone diferencias, multiplica lecturas, fuera de la propia cotidianeidad. Indagar en la ficción del otro estimula un proceso imaginativo sin límite; oscilando *entre* un lado y el otro. El ser otro es ser intersticial, por ello, ignorado en la retícula, pero subyacente en ella; ser entre, parásito de la retícula.

a/*

ⁱ Que por procesos lingüísticos y metalingüísticos adquieren, por relación, significaciones.

ⁱⁱ Consideramos aquí el ‘pensamiento emocionado’; el intuitivo. La ficción se irriga de emociones.

ⁱⁱⁱ Este puede, por supuesto, ser Ninguno. En alegoría, también, a Octavio Paz

^{iv} FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas*, Siglo xii, México, 2008

*.h*f

//lo heteróclito.

(Del lat. *heteroclītus*, y este del gr. ἑτερόκλιτος).

1. adj. Irregular, extraño y fuera de orden.

2. adj. *Gram.* Perteneciente o relativo a la heteroclisis.

3. adj. *Gram.* Se dice del nombre que no se declina según la regla común, y, en general, de todo paradigma que se aparta de lo regular.

toda ficción es realidad relatada //

La ficción ocurre en las fluctuaciones entre lo real y lo imaginario, esto lo sabemos; pero también entre los valores de verdad [verosimilitud-mentira].

Desde la mimesis—aunque desde la retórica clásica sea entendida como su oponente—, al lenguaje, a la simulación, a la hermenéutica: desde la imitación de algo que subyace en el acto —imitación de lo que lo estructura—, a nuestra estructuración propia del relato [relación] y búsqueda de un sentido; desde nuestra re-presentación del mundo, a la interpretación y significación valorativa de la lectura de la realidad. *

Sin embargo, habrá mucho de incomprensible; la ficción tiene su propio orden [orden-locura] —incluso opera como simulación: como referencia a sí misma—; su riqueza yace en el hecho de que, embebida en un contexto —extrayendo información de él—, es a la vez contenida y excéntrica, es coherente y absurda; las interpretaciones unitarias son inútiles. Lo verosímil es frágil en este territorio. Cuando lo verosímil no es requerimiento, se estimula nuestro asombro. Nuestra lectura de ella disgrega los paradigmas. Podremos intentar comprenderla en su surgimiento como fenómeno de lenguaje; toma la realidad como dato, se cose en el pensamiento, en comunicación con su espacio, en un proceso de lectura, nutrido por interpretaciones sin paradigmas —o con agujeros en ellos, que por mínimos, son suficientes para alterar las versiones—. El *homo fictio* lee la realidad y la relata; a sí mismo y al otro. Realidad llena de *sustitutos parciales*, de símbolos; práctica activa de la necesidad de fabulación [relatividad de nuestros actos de lectura]. *

Los símbolos se rompieron, constata Beuchot. Y con ello, la red intrincada de versiones de las experiencias, en pos de la enajenación disuasiva de lo Mismo; pensamientos largamente reprimidos fuera de la cotidianeidad, acotados por el orden, ahora encuentran su liberación en una realidad de verosimilitudes flotantes; de pululación de ficciones-simulacro.

*.h*f

El *homo fictio* ha pensado y hecho desde siempre. La invalidación de los procesos imaginativos han provocado la abolición del discernimiento y mutua referencia entre lo real y lo imaginado, entre lo irreal y lo inverosímil: con todas las referencias perdidas, el *homo fictio* —que sigue leyendo— gira sobreexcitado en un mundo difuso de sentido. ¿Cómo provocar su orientación? [nótese la relatividad de la coordenada] +

“El hombre que medita, dice Rosseau, “es un animal depravado”: sobrepasar los límites de la vida orgánica no representa una mejora de la naturaleza humana sino su deterioro. [...] Sin embargo, ya no hay salida de esta reversión del orden natural.

El hombre no puede escapar de su propio logro, no le queda más que aceptar las condiciones de su propia vida; ya no vive solamente en un puro universo físico sino en un universo simbólico.”

a/*

//¿[anti]tesis?

La ficción no se conforma con la representación de la realidad [desde un lenguaje]. La replantea. La ficción nos exhorta a comprobar la realidad, y en ese sentido, la enriquece. La revela y la divulga. Provoca asombro, cuestionamiento, reconocimiento. Escape, viaje entre realidades; lo irreal, en sí, no es relevante, tanto como el regreso replanteado a una realidad, y una nueva partida. La ficción se define en un proceso transaccional, sin bordes, entre. Cuántos lugares por visitar desde la mente. En tanto que oscilamos, nos inscribimos y reescribimos. La ficción no empieza ni acaba en un punto definido, su “cuerpo” pertenece a la realidad que la fundamenta; su ser es acontecimiento de variación genética, reacomodo de los datos. La admisibilidad de las *mentiras* no depende de su distanciamiento de la realidad; sino en la manera en que estructura su relato, su narración; la aceptación de la ficción, y por lo tanto lo que en la realidad mute, será en buena medida posible por nuestra propia colaboración y nuestra *suspensión [voluntaria] de la incredulidad*ⁱ. Tal es la invitación a hacer ficción; ¿qué acción sustenta y alimenta el relato?ⁱⁱⁱ El *homo fictio* co-produce ficción —por ello requiere participación— mientras transforma la realidad.

a/*

ⁱ CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009

ⁱⁱ Esta inclusive es una estrategia de la narración literaria.

ⁱⁱⁱ Al mito le corresponde el rito.

//lo Real; “la realidad”.

Mientras avanzamos surge una pregunta fundamental. ¿Qué es real para quienes construyen ficciones? ¿Para quienes *juegan* su relato? En definitiva, ¿qué es lo real? Médula incierta de nuestro trabajo; si la ficción lo es con referencia a algo, esto es la realidad, y en específico a nuestra noción sobre ellaⁱ. Lo cual hace igual de relevante estudiar su aparente antónimo, más bien, su versión potencial: “lo virtual”, y su versión ausente “irreal”. Realidad o ficción, realidad o virtualidad; no llegaremos a ningún esclarecimiento estableciendo significados por dualidades que se oponen, puesto a que no operan nunca por separado, se nutren recíprocamente, y aquí, las relativizaremos todas a favor de la riqueza y diversidad de lo que se percibe, significa y se conoce. Eludiremos tales oposiciones restrictivas considerándolas, como todo paradigma, limitaciones a nuevos conocimientos. Ahí donde los bordes entre lo real, virtual, ficción y acción se permean y difuminan, las posibilidades para utilizar la información percibida y multiplicarla por unidades culturales que nos permitan crear meta-lenguajes y meta-realidades serán más probables. Ahí donde una mirada unilateral no permite modificaciones en los códigos, una mirada transversal nos permitirá abrirnos paso entre nociones arquetípicas hacia nuevos paradigmas.

¿La ficción es *real* o *virtual*? Ciertamente, si ocurre, en el mundo de los *hechos*, asentiremos a lo primero, pero, ¿a qué refiere?, mientras las asociaciones se alejan de lo facsímil (¿y se acercan a lo *no-real*?), las dudas se inclinan hacia lo segundo. Pronto, nos daremos cuenta de que, para comprenderlo, deberemos escrudinar en sus vínculos invisibles, más que en las terminales objetivas.

Aquí, se hará evidente, intentamos cuestionar la *realidad acostumbrada*. No intentamos iniciar una cruzada sobre el rescate de lo real, al contrario, intentamos canalizar todo el poder imaginativo para potencializar lo real referenciándolo a un sentido, o varios. La realidad no es lineal, ni estable. Es metamórfica. Aquí nos interesa, más que un estado definitivo o estacionario, el paso de una realidad a otra. La ficción de la verdad, la verdad de la ficción... se corresponden.

+

“La profundidad de la experiencia humana depende [...] del hecho de que somos capaces de variar nuestros modos de visión, de que podemos alternar nuestras versiones de la realidad”ⁱⁱ.

*

[/ a / *](#)

ⁱ Es preciso distinguir *lo Real de la realidad*. Uno está ahí –siempre lo estuvo, y siempre estará–, la realidad, en cambio, es cultural; es un cúmulo de ideas puestas en práctica y reflexión, una construcción del entendimiento y la comprensión. Lacan la asociaba al “sentido común”. Así, mientras se da un *conocimiento de la realidad*, lo Real quizá sea siempre incógnito.

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

//

Son precisas dos distinciones. Primero, la ficción no es sinónimo de *fantasía*, no opera –solamente– como tal, pese a su –a veces– confundible cercanía; el pensamiento fantástico [instancia pura de lo potencial-imaginario] tiñe con buena carga de su contenido a la ficción –versión ya adulterada con la realidad–; y, en lo que respecta a la creación de un modelo en la distancia realidad/imaginación, como elucubración más distante y fantástica, inscribiremos en su orden a la utopía.

La ficción está en pleno puente. La utopía, *por otro lado, es consoladora*ⁱ, sostenida por el parentesco a la fantasía, orbita en los campos de lo irreal –no es realizable–, y aunque procure persuadir la incredulidad para hacernos entrar en la narrativa, es pues, sólo narrativamente existente. **La ficción es eminentemente de la realidad, surge de su sustrato, negocia con ella; independientemente del nivel de distorsión que provoque, destruya o disemine, será de la realidad en la medida en que modifique nuestro comportamiento y nos haga ser otro, y sea transmisible un sentido a ese otro lugar.**

Siguiendo el ejemplo de Borges, nos parece mucho más enriquecedor hacer ficción sobre la realidad misma, que encantar al pensamiento y desvariarlo de sus vínculos objetivos [de sus probabilidades (de ahí el *peligro* de la ficción)]; la ficción tiene un efecto sobre la realidad. A partir de esto, nuestro pensamiento podrá bifurcarse rizomáticamenteⁱⁱ hacia una formulación de *lo impensable*, mediante el metalenguaje autorreferencial, que incluso se inmiscuye en el campo del relato onírico.

Y segundo, en muchos sentidos, las ficciones *ya están aquí*; lo veremos manifiestamente en las denuncias baudrillardianas [*hiperrealidad* y *simulacro*]: si bien la ficción es tal en relación a una realidad que la condiciona, o de la que emerge, es consecuente notar que, de hecho, nos rodean. Y referencia tras referencia, los significados se pierden, los modelos se refieren a sí mismos. El paradigma y el arquetipo, incluso, fungirían, en determinada situación, como ficciones –la ficción incluso, se apoya en verosimilitudes–. Así, tratamos sobre algo que *ya ocurre*, pero fuera del dominio de nuestra voluntad y conciencia; lo que definiría este trabajo tanto como un re-aprovechamiento de esta capacidad humana (a veces indistinguible de la costumbre, la acción cotidiana en una realidad repetitiva), y como una suerte de reivindicación del pensamiento ficcional que tienda a lo creativo –**hay ciertamente una grieta entre la ficción que nos controla y otra que nos libera**–.

//

[/ a / *](#)

ⁱ FOUCAULT Michel, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Concepto –tomado por analogía del rizoma de la botánica– explorado en la teoría de Gilles Deleuze y Félix Guattari, pero antes presente *sin nombre* en la escritura en Borges.

*.h*f

del pensar al comunicar//

No cabe duda que, en la medida que pretendamos comunicar una experiencia sobre la realidad, 'tendremos que contarla como ficción'. Lo es así si queremos mantener su grado *excepcional* en ella (algo mediado por nuestra percepción y los paradigmas culturales a los que estamos sujetos, junto a nuestras preferencias, deseos...).

Entorno a lo excepcional de la misma realidad, se despliegan multiplicidad de discursos ficticios que enriquecen (¿o entorpecen?) nuestra experiencia. ¿Cómo es comunicable nuestra experiencia sino a partir de información codificada, sustrato de nuestra propia realidad? Ahí donde lo real deja de parecerlo, se estira y se va conjugando al aparente infinito *mapa* de lo virtual, ahí somos datos, dígitos, somos códigos potenciales de relaciones infinitas invisibles. ¿Cómo sucede nuestra experiencia si no por el intermedio? Todo aquello que nos relaciona con el otro, nos hace relativos en el extenso mapa de lo virtual (lugar de las *relaciones invisibles*), ahí donde nosotros somos otro, y la experiencia es mediada.

Desde la ficción, del pensar al comunicar, se plantea que la capacidad comunicativa —el proceso comunicativo— del ser humano es la condición creadora de cultura, en este sentido, nos aunamos a lo que Eco, desde el análisis semiótico, afirma: "toda cultura es comunicación y existe humanidad y sociabilidad solamente cuando hay relaciones comunicativas". Tenemos que contar historias, necesidad primigenia del ser humano, necesitamos ser transportados de aquí a *otro lugar*, comunidad a través de nuestro pensamiento y nuestra experiencia. Existe en constante co-relato. ¿Cómo es comunicable nuestra experiencia sino a través de simbolismos?

+

"No es que Kublai Khan crea en todo lo que le dice Marco Polo cuando le describe las ciudades que ha visitado en sus embajadas, pero es cierto que el emperador de los tártaros sigue escuchando al joven veneciano con más curiosidad y atención que a ningún otro de sus mensajeros o exploradores. [...] Sólo en los informes de Marco Polo, Kublai Khan conseguía discernir, a través de las murallas y las torres destinadas a desmoronarse, la filigrana de un diseño tan sutil que escapaba a la mordedura de las termitas."ⁱⁱ

+

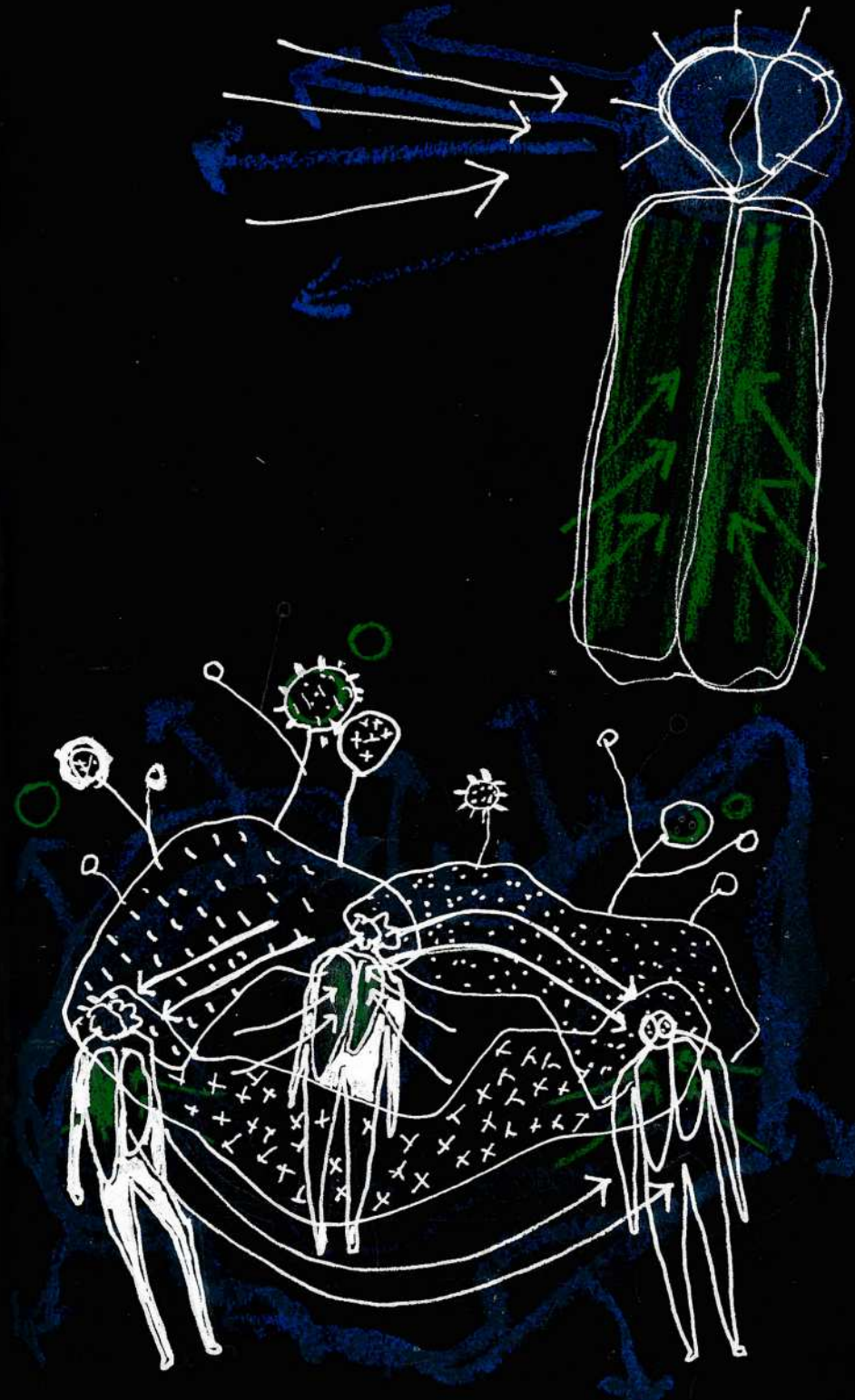
De la cueva al cine, necesitamos contar historiasⁱⁱⁱ.

[/ <a href="mailto:h*f@...";](mailto:h*f@...)

ⁱ ECO Umberto, *Op. Cit.*

ⁱⁱ CALVINO Italo, *Las Ciudades Invisibles*, Siruela, España, 2002.

ⁱⁱⁱ Y aquí se justifica la adherencia a los encantos de la imagen-espectáculo. ¿La complejidad de nuestros relatos, en la llamada época posmoderna o tardomoderna, se restringe y reduce a pantallas?



*.h*f

//anomalías;

Las ficciones se inscriben, o se describen, entre lo *anormal*. Nuevamente la duda, ¿qué es lo normal? En términos ficticios, lo normal es indefinible. La anomalía es normal. La costumbre se destruye ahí donde se toca con la ficción del otro. En la relatividad de lo 'normal', que –como lo 'real', se aniquila al encontrarse con una versión distinta–, mutando verosimilitudes, en donde todos los bordes quedan inciertos, se hace latente la posibilidad de transformación. La ficción, en este sentido, se inscribe, o más bien, se disemina desde el campo de lo atípico, de la anomalía, de lo excepcional. No sorprende que se utilice el término ficción para designar lo inverosímil, aquella sensación conflictiva y angustiante de sentirnos en una posición incierta.

+
“Inseguros, maniáticos, enfermos, irracionales [...] Todos somos atípicos y todos sostenemos a través de ciertos objetos nuestra *patología* mental”¹.

+
Aproximándonos a la aporía, ¿siempre construimos ficciones y nuestro hacer siempre está mediado por ellas? Tal cuestionamiento quizá exceda nuestro alcance, pero la duda misma nos dispone a tomar ventaja de la idea: la ficción surge para poder vivir (experimentar) algo que cotidianamente no podríamos soportar, sin embargo, paradójicamente, se inserta, anida, con especial afinidad en los espacios de lo cotidiano y nos hace extraños mientras cedemos ante nuestro propio diálogo –en relación a los otros y a lo que acontece en el entorno–.
Trascendiendo la mera alienación, la ficción afecta en la realidad.

*
Hacer ficción de lo real presupone inmiscuirse en lo absurdo. Muy aproximada a la *patología* y a lo prohibido, la ficción inquieta. Inquieta porque trata la pérdida de control, la perturbación de identidad, proclive a hibridación.

|a/*

¹MARTÍN JUEZ Fernando, *Op. Cit.*

*.h*f

_ incógnita//

La ficción admite al fantasma, nos hace sentir perturbados por él; convoca lo infinitamente desconocido. Ocurre en la pérdida de control, en la negociación con lo ajeno. En esa discordancia, perturbación y distorsión de nuestra propia hermenéutica de lo real, es donde nuestro espacio mismo se transforma mediante nuestra experiencia en él.

Todos los catálogos del pensamiento moderno occidental, reunidos en su empresa del dominio de la razón humana, clausuran cualquier expediente anómalo; todo es verificable. Pero lo desconocido sigue estando ahí; en nuestra propia permisibilidad a rehuirlo y buscarlo, en la angustia del momento en que experimentamos una ficción distinta a la acostumbrada; nuestra experiencia de la realidad se trastorna en la propia extracción/transmisión de sus datos; inyectándole toda nuestra afectividad –profundamente inquietada–, nuestra imaginación, ahí donde se re-hojea la memoria en un paginado borroso, incierto. Nuestra experiencia cotidiana lineal está abierta a ese *error*, ese encuentro insólito; momento extrañamente memorable, quiebra y bifurca. Nos deja absortos del propio ser difuso de un escenario con historias–ya-contadas y potenciales a la vez; el visitante que desconoce y el lugar desconocido; *incomprensibilidad*. Cautivan por su vacío; hueco no llenado aún por nuestro paso. Los lugares nuevos –no por su carácter inédito, sino por su misterio, incluso por un descuido de revisión de memoria– son desconocidos. Entre lo que no recordamos y nuestra infinita curiosidad hacia lo incógnito, ficciones se gestan.

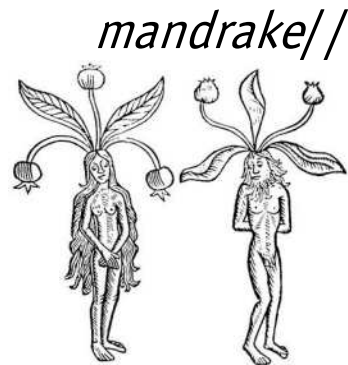


|a/*

*.h*f

*.h*f

//error.



Aquella híbrida distorsión que nos conjuga con la planta, analogía, que hace indistinguible su separación, ¿impulsa, todavía, los pensamientos de alianza genética? Del *jardín de las delicias*, al *árbol inquilino*, al injerto vegetal, en nuestro disfrute en el lugar intersticial entre la *creación* y el *infierno*, el **biotopo**, lugar de nuestros relatos y mitologías naturales [el simbiote, el siamés, el andrógino; el hombre que hibrida su realidad con su propio cuerpo], alberga y proyecta al homo fictio, ahí donde toda vida se gesta recíproca.

*

El lenguaje (re)estructura la realidad. Posterior a una previa de-construcción del mundo. La ficción juega con las partes que lo constituyen.

Es metalenguaje.

La ficción compromete la realidad misma. La amplifica, la distorsiona, la muta. Aunque invente o deforme, la ficción mide siempre lo real con su mismo distanciamiento, auto-evidente u oculta, se compone en los intermedios, se precisa desde una cercanía/lejanía que instituye perspectivas nuevas e inusuales, turbulencia en la granulometría de la realidad. La ficción se encuentra en sutilezas; en ligeras variaciones polisémicas que en cualquier momento, durante un *error* perceptivo, pueden hacer estallar el circuito lingüístico –que relata a los otros–, reordenándolo, reestructurándolo, dejando abierta la posibilidad de que nuevos errores permitan nuevas configuraciones.

Del error brotan ficciones.

El error es su medio.

`a/*`

//¿un lugar? [*topías*]ⁱ

¿Por qué nos colmamos de lugares? Tarea que debe concernir al arquitecto; ¿a dónde traslada la metáfora? ¿Cuál es el lugar de la ficción? ¿Es en sí uno? ¿A dónde nos traslada pensar en la utopía y derivar en la heterotopía? ¿Uqbarⁱⁱ? ¿Es real el *no-lugar* de Augé? ¿El paisaje-texto de las imágenes? ¿Los lugares incógnitos? ¿Los soñados? En términos de albergar la mente del hombre- si es que esto es posible- o su comportamiento a partir de ella, ¿es lícito hablar de un posible nuevo lugar antropológico, su posibilidad múltiple de *topías*, hacerlas probables? Se habla constantemente de una arquitectura de las ideas, ¿existe sólo como representación, como referencia?

Si la ficción es el **pensamiento otro**, ¿su lugar corresponde a aquel de la *heterotopía*ⁱⁱⁱ? Será pertinente, sino necesaria, una postura de pensamiento a cerca de una arquitectura para estos *lugares*.

+++++

En un mundo en el que el ser humano ha dejado de producir lugares antropológicos, y éstos encuentran su ser desde emergencias imprevistas, ¿es lícito darle un lugar al *territorio retórico*^{iv}, que se ha mudado al mundo de los mapas? Mediante otros espacios [o espacios otros], realidad alternativa que debe buscar el *próximo arquitecto*, se debe ocupar de los vínculos invisibles del metalenguaje y volver a estimular la coproducción interactiva de cultura.

*Ceci n'est pas une pipe*ⁱ //



Ceci n'est pas une pipe.

Si las imágenes no son espejos de la realidadⁱⁱ,
¿lo son de nuestra mente?
¿A quién -o a qué- traicionaron las imágenes?
¿A Magritte? ¿A la pipa? ¿A la frase?
*

`a*`

ⁱ Ver: `*[.a/n];`

ⁱⁱ País que no existe (¿virtual?), descubierto gracias a la conjunción de un espejo y una enciclopedia (inexistente) por Borges. Ver: BORGES Jorge Luis, *Ficciones: Tlön, Uqbar, Orbis Tertius*, Planeta, 1985. Al respecto, Juan Manuel de Jesús Escalante ha desarrollado un cortometraje como anexo a su tesis *CTRL+X: la arquitectura en la era de su reproducción digital* para el Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura de la UNAM, asociando al remoto país Uqbar, como lo haremos aquí, con el *ciberspacio*. Link: http://uqbar.realitat.com/uqbar_esp.htm.

ⁱⁱⁱ Término empleado por Foucault.

^{iv} Expresión de Vincent Descombes.

ⁱ Evocación a Magritte. La intrincada red de representaciones, mimesis, simulaciones y los vacíos que sus estructuras remiten, ya eran [i]lógicas enlistadas en las filas del surrealismo.

ⁱⁱ ... si ya no la referencian; incluso en el espejo del espejo: nuestra propia mente. Por supuesto, las imágenes no sólo referencian a la realidad, también las ideas y pensamientos; tras la pipa, una representación, y tras ella, otra, y otra, *ad infinitum*.

*.h*f

// ¿ficción real?

Hoy nuestras ficciones se vuelven *realizables* [anormalidad normal: nada lejos de cómo ha procedido el ser humano del mundo de ideas al mundo de hechos; pero la grieta se instaura ahora, y se disfraza de novedad, sobre lo inadvertido e inconsciente que se ha tornado el procesoⁱ]; lo real, perdiendo significado, difuminado durante la marea de nuestras representaciones, ha dejado de ser signo de sí mismo y lo es de otra cosa –caso que la sociedad fácilmente *normaliza*: resulta conveniente aceptar significados preestablecidos por referencias que anestesian la búsqueda de significados posibles y nos devuelven espejos placenteros a la vista-. Las ficciones están aquí, se vuelven realizables; o lo que es lo mismo en un proceso confundido: las realidades ya están aquí y se vuelven ficcionales. O será que, ¿la *virtualización*ⁱⁱ de nuestra experiencia se hace cada vez más tangible, sensible?

*
Recordando a *Morpheus*:

+
“What is Real? How do you define real? If you're talking about what you can feel, what you can taste and see, then real is simply electrical signals interpreted by your brain.”ⁱⁱⁱ

+
¿Qué de toda nuestra experiencia cotidiana lo aceptamos por *verificarse* a través de los ojos y producir *sensaciones*?

¿Ya toda virtualidad es realizable? ¿Importa?

¿Qué es lo virtual?

En los límites del control, *The Matrix* (ciencia-ficción y metáfora contemporánea curiosamente similar a nuestra realidad así como a la crítica de la sociedad simulacro de Baudrillard^{iv}), está en silencio disuadiendo nuestra percepción y concepción de lo real.

¿Ficción real=ficción verosímil? ¿Símil a qué?

Cuando las representaciones sustituyen la vivencia, reemplazando los sustantivos encontramos tautologías.

*

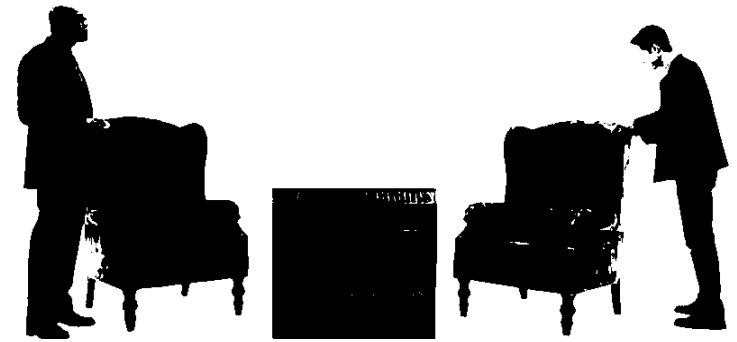
ⁱ Por supuesto, riesgo corrido por todo sistema que desea normalizar las normalidades procurando efectivizar esfuerzos

ⁱⁱ Será aclarado adelante.

ⁱⁱⁱ Una versión simple, pero tópica –con la oportuna carga crítica de la ciencia-ficción posmoderna-, de la cultura actual. Morpheus dirigiéndose a Neo. En: WACHOWSKY Larry y Andy, *The Art of The Matrix*.

^{iv} En el filme mismo se declara la referencia a Baudrillard y su *Simulacra and Simulation*.

*.h*f



La ya icónica escena en donde el lugar de la ficción de *The Matrix* sucede, más bien, se simula: el vasto y posible, inconmensurablemente inquietante, espacio de lo virtual. “This is the construct” –le dice Morpheus a Neo-, El discurso de la nada- cuestión para investigaciones ulteriores.

+

“Se riza así el rizo: de un estado en el cual la ficción se nutría de la transformación imaginaria de lo real, hemos pasado a un estado en el cual lo real se esfuerza en reproducir la ficción. Bajo este diluvio de imágenes, ¿queda aún sitio para la imaginación?”ⁱⁱ

+

La imagen-espectáculo, la enajenación de la sociedad de consumo, la velocidad y la información, la extinción del espacio y la pérdida de lo real; todas llamadas a disuadir nuestra imaginación y nuestra libertad creativa [las prisiones, como lo apuntaba Morpheus, siguen siendo para la mente]. Lo “maravilloso”, lo que asombra, ya no es el desafío al mundo físico –lo que nos separa del carácter fantástico-, sino la perturbación de nuestra propia interpretación de la realidad.

*

Tal parece que la relación proporcionada, más bien, referenciada recíprocamente de realidad/ficción actualmente está disgregada; hoy su repercusión recíproca escapa a encontrar causas originales. La realidad es inverificable –o así se nos muestra-.

Entre muchas, hay dos ficciones; una creativa y otra ociosa, una constructiva y la otra acomodada, una liberadora y otra aprisionadora. Las ficciones estaban protegidas y cercadas en el reino de lo fantástico. Hoy se diseminan entre nuestras propias creencias.

ⁱ AUGÉ Marc, *Op. Cit.*

*.h*f

En su sentido común, ficción, en su aseveración de fingir y simular, se utiliza peyorativamente; desde su apropiación por la crítica corrosiva de Baudrillard, atemoriza. Él, incluso, proclama la sustitución de tanto de la realidad como de la ficción por el simulacro; ya no es necesaria.

Pero ambas sostienen un potencial significativo; ambos son procedimientos para lidiar con lo que no existe, o no tiene "existencia efectiva" (definición común de lo real); es parte del legado del hombre de sus mundos imaginarios, su necesidad de contar historias y crear ficciones. Construcciones incluso más complejas que el lenguaje mismo; que afectan la realidad con todo su peso ideal y emocional.

El *homo fictio* necesita ficciones; de todas maneras, las recibe; debe hacerlas. ¿Cómo re-vincular nuestras referencias, o plantear juegos entre ellas?

La ficción ya está aquí. Como el escritor, ¿es tarea del arquitecto inventar la realidad?

*

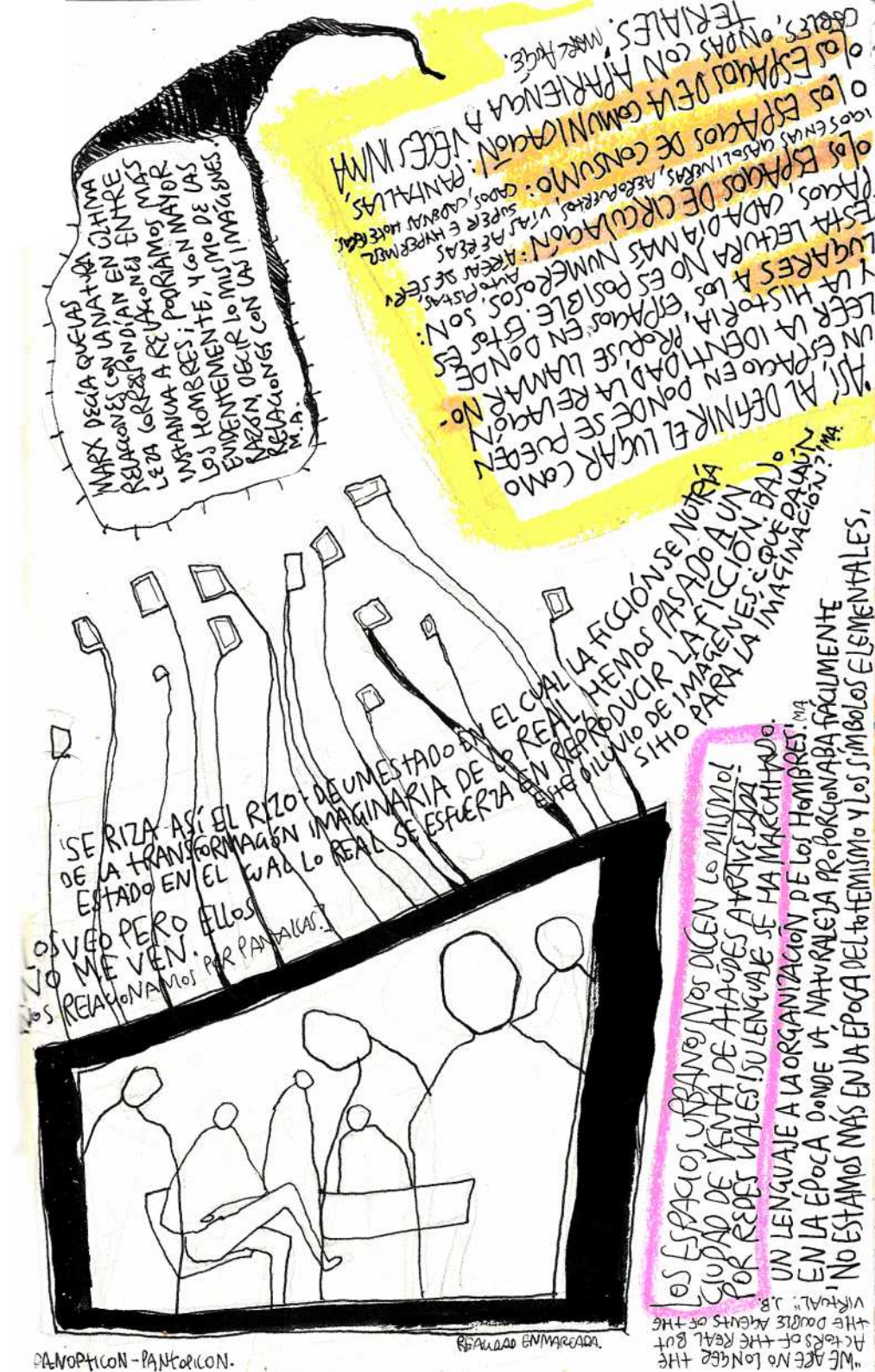
La ficción se invoca aquí como alternativa creativa en nuestro momento histórico de la imagen-espectáculo, de la aceleración de la vida "productiva" borrándonos del territorio, recortando/encuadrando nuestro criterio y aplanando la 'realidad', restringiendo su dominio variable, su interpretación y la búsqueda de sentidos, de *unidades culturales* alternativas.

Por último, cayendo en el vicio de la simulación baudrillardiana.

La ficción creativa actúa precisamente aniquilando la unilateralidad del pensamiento cotidiano, y con ello, su realidad acostumbrada.

a*

¹ Ciertamente, otra ficción; irrigada por la creatividad de todas las posibilidades que se multiplican en un mundo disuadido en modelos, mapas, verosímiles, simulacros; por lo que el aspecto creativo se vuelve imperativo; no para devolverle el valor a lo real; sino para revelar y divulgar un sistema tan endeble como acostumbrado, intermediando las miradas.



// la [ciencia] ficción

“The books of Stephenson, Gibson, Stirling and others, while marketed as speculative fiction, were in fact live broadcasts, and the funhouse mirror that the genre tended to create between the space of the imagination and that of our daily lives expanded throughout a universe of plausibilities and melted into the news, with all its social dimensions. [...] Astonishingly, (science) fiction has shifted neither forward nor rearward but into the here and now.”

+++++

Las ficciones pululan en nuestras sociedades. Ocupan el imaginario de nuestra vida cotidiana mientras los medios de comunicación y publicidad distribuyen sus imágenes; mientras las prótesis siguen su camino ascendente, se complejizan y especifican –sucesivamente sustituyendo versiones anteriores en el supuesto *tiempo real* (otro mecanismo)-; las descripciones utópicas –altamente dystópicas- de la ciencia ficción se vuelven probables [posibilidades plausibles]. Es claro, aún no somos viajeros interestelares [parece que los ánimos exploratorios van caducando], pero Kubrick no pudo imaginar la cantidad de *gadgets* de hoy que harían tal viaje innecesarioⁱⁱ; ya somos viajeros de un universo invisible, en la Red ciberespacial que bautizó Gibson, y de la que hoy se habla ya como parte de la cultura. ¿Cómo convocar ficciones no sólo –en versión simplificada- sobre el progreso de nuestras prótesis, sino híbridas de nuestras creencias, imaginaciones y memorias; ensueños bachelardianos conjugados con países borgianos? *

Una nueva perspectiva [*anti-perséptica*] científica, desde del siglo pasadoⁱⁱⁱ –consumándose en su última parte- abandonó la postura lineal determinista, y renace, para entender nuestro entorno físico, a investigar fenómenos de turbulencia y desequilibrio, mientras admiten la complejidad azarosa y la incertidumbre [la realidad no es tan segura como nuestros antepasados ilustrados gustaban de creer/establecer]; nuevas maneras de entender e inventar el mundo se gestan; las posibilidades de hacer ficción de la realidad se asocian directamente a su mutación. *

La ciencia-ficción, con toda su crítica, tornándose sorprendentemente denotativa y sintomática de una realidad que creyó haber puesto bajo camisa de fuerza a la fantasía, se funde con las noticias; pero también nuestra mitología sigue manifestándose, influyendo, disfrazada –*emplastificada*-, y nuestro pensamiento simbólico vedado –pero aún ávido de hacer asociaciones-; la realidad es profundamente paradójica, no sin ironía.

`a/*`

//del *metalenguaje* a la *metaficción*

Se ha creado un *metalenguaje* de una realidad que no le es suficiente al hombre; para comprender y explicarse su propia mente. En la escritura de Borges se enreda el pensamiento, se bifurcan los senderos. De este pensamiento, *muerte de la mimesis*, emergen cosas *imposibles de pensar*, en las que ya no es un problema la representación, sino la presencia o ausencia de las cosas. La *metaficción* transfiere significados auto-referenciados que se multiplican en un espacio sin espacio, solo con tiempo. La arena siempre está re-escribiéndose, sin origen. ¿Podría existir una proyección arquitectónica para discursos que se asemejan a lo que acontece durante el sueño?ⁱⁱ

+ “Es como estirar al máximo el hilo que nos une con lo real. Un hilo, por lo demás, que puede alargarse no sólo más allá de los límites de lo real, sino dentro de los límites mismos.”ⁱⁱⁱ

+ *meta* simboliza la búsqueda del ser humano. La realidad de la realidad, la ficción de la ficción... la mente se convierte en el único espacio en donde acontecen transacciones.

`a/*`

ⁱ ROCHE Francois, (*Science*) Fiction & Mass Culture Crisis, visto en: www.newterritories.com, 2001. Consulta: 2010.

ⁱⁱ HAL 9000 ya se está haciendo un lugar aquí.

ⁱⁱⁱ A mano de la teoría de la relatividad y la física cuántica.

ⁱ Al respecto, ver Alfonso de, *Borges/Derrida/Foucault: pharmakeus/heterotopia o más allá de la literatura*

ⁱⁱ Al respecto, Jacobo Siruela hace una erudita investigación en torno a los relatos de la actividad onírica, dados en un tiempo y espacio oníricos: SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.

ⁱⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op.Cit.*

*.h*f

*.h*f



Semiotizar la experiencia del espacio del ser humano y concretizarla en términos arquitectónicos tal vez sea ostentoso; aquel desmembramiento exhaustivo del lenguaje por quererlo racionalizar deja ignorados los escurrimientos entre sus bordes rígidos: sin-razones escurridizas que bailan en lo subjetivo, en lo afectivo, en lo irracional, en lo inconsciente. Tal vez sea necesaria una mirada inteligente, pero más permisiva, que pueda lidiar con lo “universal de la poética”, lo integral de la experiencia simbólica; una hermenéutica-analógica.*

Pretendemos incluir la arquitectura en el mismo proceso comunicativo que engendra cultura. La labor del arquitecto debe volver sobre los fenómenos comunicativos, con el pensar que se vincula a un hacer humano; si quiere volver a tener alguna conexión con él, y proyectarle un espacio, dejando de ser el monumento estático que bloquea y contamina el desarrollo de comunidades, bloquea y entorpece la posibilidad crear lenguaje. Para esto, la arquitectura ha de conjugarse con otras disciplinas y pensamientos, en busca de nuevas prótesis, paradigmas, relatos y lugares antropológicos, homo topías.*

Eventos cotidianos necesitan un espacio, reuniones anónimas de gente que se encuentra pasando de largo, desperdicia sus ficciones en deterioro de la posibilidad de creación de situacionesⁱ.

Tal vez ahora podemos aventurarnos de nuevo a albergar la mente, o enriquecernos en el proceso.*

*

//*

Ahora. ¿Cómo alberga la arquitectura al *homo fictio*? ¿Cómo produce, cómo genera ficción? ¿Es posible una arquitectura sin principio ni fin, de páginas infinitas? ¿Cómo? ¿Sobre qué espacios estaríamos escribiendo? En este momento histórico en que la ficción forma parte de nuestro comportamiento –como simulación– hay que ser especialmente ingeniosos, hay que re-escribir la ficción en su carácter creativo-comunicativo como producto relativo de nuestras mentes.

El *homo fictio*, debe colaborar con el *homo ludens*, y demás ontologías que lo integran, en un espacio que no sea únicamente en lo recóndito del cerebro o en lo espontáneo de un acto aislado y oculto en un armario, esto, como proyección de sentido, de lo humano mismo, en camino a una concepción integral del ser, en el espacio-tiempo.

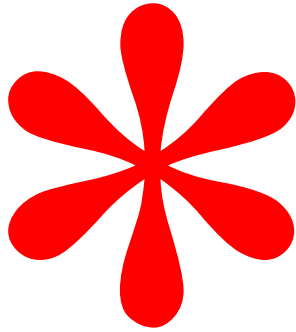
*

ⁱ Las ideas en torno a la creación de situaciones fueron exploradas hace cincuenta años por Debord y la Internationale Situacionniste.

“He dicho que los hombres de ese planeta conciben el universo como una serie de procesos mentales que no se desenvuelven en el espacio sino de modo sucesivo en el tiempo. [...] No conciben que lo espacial perdure en el tiempo”

Jorge Luis Borges
Ficciones, 1944.

} ;



[.a- μ];

* [.a-μ];

{

lenguaje al *metalenguaje*;

“En el asombro de esta taxinomia, lo que se ve de golpe, lo que, por medio del apólogo, se nos muestra como encanto exótico de otro pensamiento, es el límite del nuestro: la imposibilidad de pensar *esto*.”

No son los animales “fabulosos” los que son imposibles, ya que están designados como tales, sino la escasa distancia en que están yuxtapuestos a los perros sueltos o a aquellos que de lejos parecen moscas.”

Michel Foucault

Las palabras y las cosas, 1966

+

Es una experiencia codificada aquella que acontece en la mente, más bien, mediante codificaciones se experimenta. Para comunicar una idea, incluso para concebirla, tenemos que encontrar un lenguaje. Las ideas brotan hacia un sentido, a pesar su heterogeneidad e incongruencia aparentes, la conformación de sintagmas, interpretaciones e historias, contradice a la *entropía*; tendemos a encontrarle un orden y sentido a nuestras ideas. La ficción, como construcción creativa del pensamiento, está absolutamente ligada al lenguaje; un lenguaje que desde la imaginación se gesta, discierne el mundo y lo transforma -desde el nombramiento de las cosas, del lenguaje mágico al semántico al metafórico, la mimesis y semejanza de lo nombrado a su cosa, de lenguaje a lenguaje-; el hombre ha tenido una *versión* para contarse y conocer su realidad.

*

*
• a-μ

El proceso de conocimiento es un proceso de comunicación. Si bien la vieja dualidad u oposición realidad-ficción es relativa de ser humano a ser humano, no pretendemos distinguirlos aquí con tal dogma dual y partiremos del hecho de su interrelación y codependencia en la mente. Si queremos entender el pensamiento del ser humano y cómo él construye estructuras del pensamiento, estaremos encarados a enfrentar su lenguaje, en lectura de su realidad. El lenguaje –tras el proceso imaginativo– engendra ficción y la fundamenta – ¿qué son todas esas concepciones de la realidad, tras toda sintaxis, más que versiones de una mente que las traduce y las crea?–. La capacidad de *fingir* ha permitido al hombre modificar su conocimiento sobre la realidad y con esto su acción, su comportamiento, sobre ella.

*
La *monstruosidad*ⁱ del relato en Borges manifiesta cómo se pone en crisis toda vinculación del signo con su significado en un lenguaje autorreferencial que corresponde a “el encanto exótico de *otro* pensamiento” que no nos permite ni pensarlo y, cómo el filósofo, podemos sólo reír con un malestar secreto. Para poder imaginar el espacio –conjunción de espacios– al que se dirige la *metaficción*, primero tendremos que comprender cómo opera el lenguajeⁱⁱ, y de cómo a partir de éste, un metalenguaje, y conforme se ramifique el pensamiento podremos indagar en la apología autorreferencial, símbolos de símbolos. Del lenguaje al metalenguaje –orden al que corresponden las ficciones–, de la semejanza a la metáfora, lo que nos interesa es cómo el hombre comunica su pensamiento, sus ideas, a otros, a las cosas, y a su realidad con éstos y viceversa, en un intrincado proceso interconectado que, aunque se estructura en lo profundo del relato de todos, varía de mente a mente –y esto enriquece aquello–.

*
La taxinomia corresponde a ese deseo de compartimentación y jerarquización de lo que nos rodea, en el rigor matemático ¿no quedan ignorados ciertos datos desconocidos, por no comprometer la fórmula? Nos reímos con Foucault de la audacia de Borges; aquella que implosiona nuestra concepción de la realidad dentro de sus tejidos tiesos y oxidados; ahí donde lo que creíamos hizo de nuestros canales mentales paredes y muros que se alzan bardando nuestros conocimientos previos y seguros. ¿Qué hay del otro lado? El otro lado asusta, justamente, por que se yuxtapone.

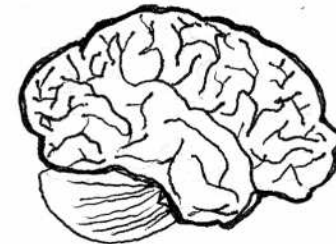
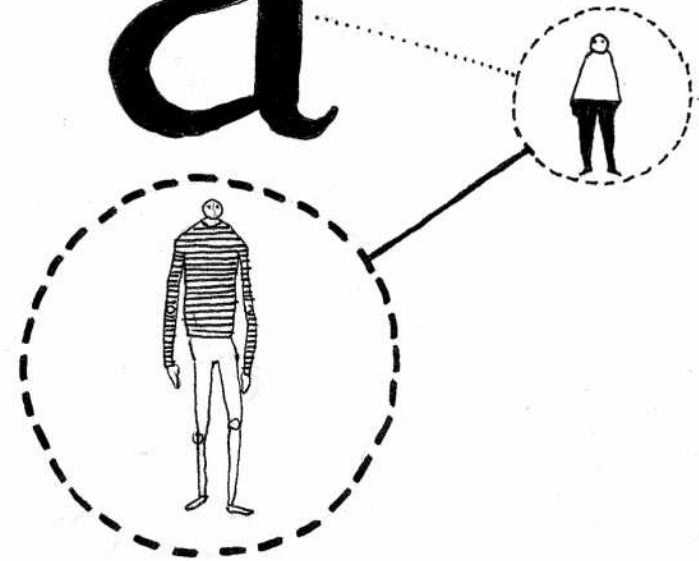
`a*`

ⁱ Adjetivo de Foucault tras abrir su obra citando la impensable –e incómoda– apología exótica de Borges.

ⁱⁱ No es asunto de este trabajo el describir los procesos sintácticos ni semánticos, para ello el lector puede consultar vasta bibliografía sobre semiótica, aquí se reconoce tal estructura, sin embargo, pretendemos atender con mayor puntualidad la problemática del *sentido* que se transmite en el proceso comunicativo.



a





“Nos realizamos en un mutuo acoplamiento lingüístico, no porque el lenguaje nos permita decir lo que somos, sino porque somos en el lenguaje, en un continuo ser en los mundos lingüísticos y semánticos que traemos a la mano con otros”ⁱⁱ

*

[lenguaje sobre] reflexiones //

El lenguaje permite, precisamente, reflexionar; articular no sólo nuestra mente, sino nuestro entorno a partir de ella, argumenta la realidad en un proceso de reciprocidad, en el que siempre las posibilidades de modificar un entorno se ven limitadas al encarar las interrelaciones de *acoplamiento social*. La transmisión de mensajes es fundamental para la gestación y mantenimiento de una cultura.

Por supuesto, no nos interesa aquí analizar exhaustivamente el fenómeno del lenguaje, pero sí nos interesa ahondar en él como herramienta de comprensión y construcción de una realidad, y la manera en que sus redes invisibles lo hagan constituir en sí mismo *espacio*; nos interesa, en definitiva, las afectaciones y transiciones de un lenguaje a un *espacio* del metalenguaje.

“Ver toda la cultura como *sub specie communicationis* no quiere decir que la cultura sea solamente comunicación sino que ésta puede comprenderse mejor si se examina desde el punto de vista de la comunicación.”ⁱⁱⁱ

De los fenómenos comunicativos hemos escogido el lenguaje por que representa una visión estructurada, representación semántica [significada] de la realidad, y consiste parte de la *obra* del ser humano.

“La característica distintiva y sobresaliente del hombre no es una naturaleza física o metafísica sino *su obra*. Es esta obra, el sistema de las actividades humanas, lo que define y determina el círculo de humanidad.”ⁱⁱⁱ

ⁱ MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

ⁱⁱ ECO Umberto, *La Estructura Ausente: introducción a la semiótica*, Debolsillo, México, 2006.

ⁱⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009



El lenguaje es una herramienta *sin límite*—sí, se contiene en los signos que lo convocan; pero las interacciones entre éstos son precisamente ilimitadas; aunque sujetas a determinado sistema de creencias, verosímiles y arquetipos sociales— que permite permear nuestra experiencia en la medida que describimos, imaginamos y relacionamos el entorno y los otros; nos sirve para hacer descripción de nosotros mismos y nuestro entorno. Como herramienta, el lenguaje permite la gestación de ficción.

{ A este punto es pertinente apuntar las funciones del lenguajeⁱ, por lo tanto, de su mensaje:

- a) Referencial: pretende denotar cosas *reales* y corresponde a una *razón práctica*.
- b) Emotiva: tiende a provocar reacciones emotivas.
- c) Imperativa: el mensaje es una orden.
- d) De contacto, o fático: finge la provocación de emociones, pero de hecho sólo pretende comprobar y confirmar el contacto entre interlocutores.
- e) Metalingüística: el mensaje tiene por objeto a otro mensaje.
- f) Estética: el mensaje reviste una función estética cuando se estructura de una manera ambigua y se presenta como autorreflexivo, es decir, cuando pretende atraer la atención del destinatario sobre la propia forma, en primer lugar. }

Si bien las formas lingüísticas nunca ocurren “puras” y son interdependientes, para efectos de este texto, nos interesa la acentuación en los dos últimos sentidos [sin descartar los demás como intermediarios], en los que se pone de manifiesto la necesidad de que, como fin primario de la comunicación, el mensaje (en sí mismo, teniendo la referencia real sólo como un sustrato inicial) sea *intencionado* (semánticamente); es decir, la capacidad reflexiva del lenguaje; de discurrir sobre el mundo de nuestras propias ideas. En la obra de Eco se disecciona rigurosamente el lenguaje, no nos es suficiente, no por su falta de especificidad; al contrario, por su abundancia; el lenguaje tiene mucho de incomprensible, sobretudo el metalenguaje y el lenguaje estético, que se dan, a veces sin más, por sí solos, estableciendo muchas veces, o refiriéndose a una realidad alternativa.

ⁱ Clasificación tomada de la obra de Umberto Eco (1968), en la cual refiere a esta conocida subdivisión del lenguaje propuesta por Roman Jakobson, y admitida por la conciencia semiótica.

El lenguaje no sólo hace relaciones, sino que puede complejizarse al punto de colgar las referencias en lo alto de lo indistinguible, y ahí, en la bifurcación de los sentidos, darnos un lugar. El mundo lingüístico –que construimos con otros seres humanos– se encuentra en continua transformación. La cultura se da en la gestación, transmisión y comprensión de sus propios códigos [estos guardan las claves del sentido].

*

Las ficciones corresponden a un carácter especial y específico del pensamiento, aunque las “permitamos” en ciertas circunstancias, las encontramos bullendo entre todas las construcciones mentales cotidianas. Construcciones paralelas a la verosimilitud de lo cotidiano, que incluyen al otro en su versión –como en el cuadro de *las Meninas*, en el que somos, en doble espejo, tanto representación como realidadⁱ– inscritas, paradójica y recíprocamente, en su propio sentido, cuando hay una pérdida del control.

*

La misma creación –o percatación– de un fenómeno conocido como menteⁱⁱ, sin existencia efectiva o concreta –no está dentro del cráneoⁱⁱⁱ–, ocurre paralelamente a nuestra experiencia y corresponde a una tarea de relato y a nuestra interacción en un medio social.

+

“Las características únicas de la vida social humana y su intenso acoplamiento lingüístico se manifiestan en que ésta es capaz de generar un fenómeno nuevo, a la vez tan cercano y tan ajeno a nuestra propia experiencia: nuestra mente, nuestra conciencia.”^{iv}

Esto es esto y no lo otro. Esto es esto, pero no está aquí.

La propia estructura del proceso de lenguaje recurre a imágenes inseparables de construcciones metafóricas, y, por lo tanto, ficticias.

ⁱ Foucault, en su *les Mots et les Choses*, dedica un exhaustivo capítulo al desmenuzamiento de sentido de la pintura de Velázquez.

ⁱⁱ Este no es lugar para una discusión tal como aquella sobre la existencia de la *mente*; admitiremos su existencia como parte integral de la estructura del ser humano. “Lo mental no es algo que está dentro de mi cráneo, no es un fluido de mi cerebro: la conciencia y lo mental pertenecen al dominio de acoplamiento social y es allí donde se da su dinámica”. Visto en MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

ⁱⁱⁱ ¿No es vocación ficcional advertirlo?

^{iv} MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *Op. Cit.*

Bachelard advierte no confundir ni emparentar la metáfora con la imagen; “La metáfora es un accidente de la expresión y es peligroso convertirla en pensamientoⁱ”; la imagen es producto del proceso de imaginación pura. Pero esto es parcial. No disertamos con él en lo que respecta a la “autenticidad” del procedimiento que obtiene imagen o metáfora; descartamos la disputa y resaltamos su conjunción en un proceso de reciprocidad. La imagen es más compleja que la metáfora, en el sentido en que es más mental –surge, en sí, como pensamiento–, pero necesita de la metáfora en la medida que ha de encontrar vínculos de realidad, de acontecimiento, “objetivos” –con todas sus limitaciones, y posibilidad de combinaciones–, de juegos de lenguaje –no menos complejos–, para poder comunicarse. La imagen y la metáfora se conjugan, colaboran; así como razón e intuición lo hacen.

Las posibilidades para jugar el lenguaje son ilimitadas, al punto que el lenguaje se juega.

*

Cuestión epistemológica para determinado sistema de creencias; el lenguaje, según Foucault, “no será sino un caso particular de la representación (para los clásicos) o de la significación (para nosotros [modernos])”. Es precisa cierta moderación, reflexionando sobre el lenguaje nos enfrentamos con libros complejos, complejas preguntas en sí, aquí, no sin admitir ignorancia, tratamos lo que nos consierne, desde una mirada amplia. Qué enredado el mundo de las estructuras del pensamiento. Cada época tiene su propio *episteme*, su propia manera de conocer y significar su realidad.

;Qué es el lenguaje para nos[otros]?

[\[.af!\]; *.fv!\] />a/*](#)

ⁱ BACHELARD Gaston, *La Poética del Espacio*, FCE, México, 2010. Primera edición: 1957



pensar en
 esto nos
 transporta
 aquí.
 Pero, aquí
 no es ningún
 lugar...

//{entorno}

“El lenguaje es el primer intento del hombre para articular el mundo de sus percepciones sensibles”ⁱ

+

Así, en la medida en que *articula el mundo*, el lenguaje crea entorno. Es construcción de entorno; no sólo a través de su percatación, sino de su extensiva argumentación. El ser humano es el único que puede construir un entorno *de la nada*, posible, *virtual*; pero esta virtualidad se nutre profundamente de una realidad de-construida. La arquitectura tiene sin duda origen en el lenguaje, antes de ser *materialmente*, de estar limitada por accesorios, de estar definida por prótesis; en conjunción con la observación y existencia del entorno natural, a través del lenguaje surgió alguna idea dirigida arquitectónicamente. Hubo un lugar, o mejor un espacio, con la primera transmisión de sentido, delimitación y “cerramiento” ideal. ¿Qué es esto si no oficio arquitectónico?

Lo que permitió al ser humano la construcción del primer espacio no difiere de lo que lo hizo expresarse y comunicar una experiencia excepcional al otro. El mismo proceso de interpretación de la realidad, de negociación con ella, se dio en la construcción del espacio, y así desde la capacidad miméticaⁱⁱ, hasta la conformación de sintagmas. No trata sobre el nombramiento de todo lo que nos rodea, tanto como de la estructura que une y hace interactuar a las palabras contenidas; en relación con lo no-nombrado aún.

*

ⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

ⁱⁱ La arquitectura, sin duda, ha podido lidiar con el problema de la semejanza. La mimesis, sin embargo, pierde su referencia a una realidad profunda cuando la realidad está constituida de signos vacíos; y en su lugar deviene la copia.

* a-μ

Marcar un lugar. El hombre lo necesita. El lenguaje se lo permite. Y en tanto es a partir de sus percepciones sensibles e ideas emocionadas, de su interpretación; se carga de realidad, se procesa en el pensamiento; y a través de nuestra propia emocionalidad, la realidad se carga de nosotros. El mundo ya es el mundo de nuestros pensamientos.

La ficción nos traslada a otro lugar... ¿aquí mismo? Pensar en *esto* nos transporta *aquí*. Pero, *aquí* no es ningún lugar-cosa. Los vínculos, los bordes y límites son invisibles, o bien, difusos. La actividad mental acontece mediante mapas. Sobre mapas y territorios indagamos en otro punto. ¿En dónde está esto? Los mapas no lo indican...

Llegados aquí, las aporías resultan inevitables.

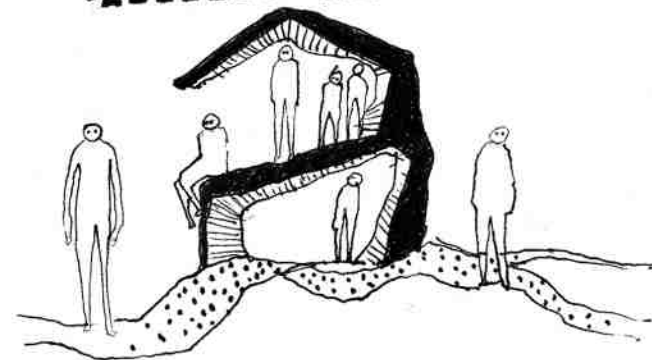
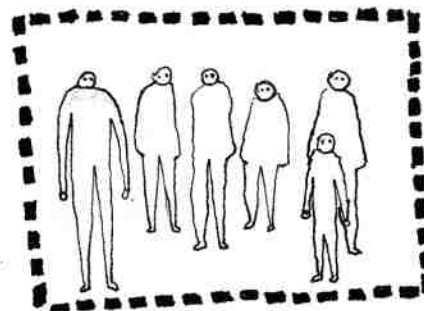
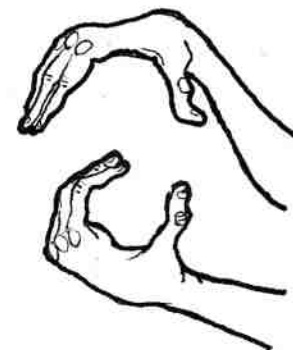
La construcción de la realidad – asunto del cual la arquitectura se ha apartado hace mucho- es su *prima mater* –si es que tal “ladrillo esencial” es válido-, no el espacio [aquella mítica y ajena tabula rasa].

Podríamos connotar que lenguaje permite la construcción de lo “no-real”, pero tal “no-realidad” no satisface la búsqueda de un lugar del lenguaje, y menos del ser humano. Todo esto “no existe” más que como vínculos hacia lo que ocurre en la mente, y los cambios y reacciones estructurales que en ella hay. Quizá los espacios que nos contienen nosotros mismos los conformamos en nuestro acontecer, quizá solamente ofrezcan vínculos e hipervínculos a nuestra mente; su “presencia” sólo permitida mientras se permite que la mente la complete; quizá las arquitecturas no-existentes existan.

*

[\[.tɔl*\];*\[.h\(τ\)\];*\[.l:a/n\];*\[.W³\];*\[.u\]\(d;h\);*\[.r...\]/>a/](#)

a



trofolaxisⁱ//

¿Por qué *significamos* nuestra experiencia?

“Es esta cualidad de las conductas comunicativas ontogénicas de poder aparecer como semánticas para un observador que trata cada elemento conductual en ellas como si fuese una palabra, lo que permite relacionar estas conductas al lenguaje humano. Más aún, es esta condición la que resaltamos al designar esta clase de conductas como constituyendo un *dominio lingüístico* entre los organismos participantes.”

Quando, las conductas lingüísticas humanas son “de hecho conductas en un dominio de acoplamiento estructural ontogénico recíproco que los seres humanos establecemos y mantenemos como resultado de nuestras ontogénias colectivas”.ⁱⁱ

Discurrir sobre las explicaciones biológicas del fenómeno aparentemente desviaría este texto, pero nos interesa, a nivel epistemológico, en cuanto nos permite dilucidar el lenguaje como iniciador de otros fenómenos como la reflexión y la conciencia, y sus variantes alternas provoquen entidades que no sean compatibles, transformadas, de nuestras percepciones iniciales.

Podemos *semantizar*—esto es, transmutar en significación— la experiencia de nuestro entorno en la medida que, como observadores, describamos las interacciones entre sus participantes; y les otorguemos un significado subyacente. Nos encontramos ya en el ámbito de la fábula cuando relacionamos los eventos que nos contextualizan y les otorgamos un sentido, los hacemos comprensibles; tienen coherencia entre determinados “organismos participantes”. Hacemos relato de todas las interacciones que nos rodean, en las que estamos embebidos. Nuestra lectura del mundo nos dispone en su mismo *acontecer-escritura*; somos co-partícipes de la significación, de la estructuración del sentido.

ⁱ “En los insectos, ya vimos, la cohesión de la unidad social estaba dada por una interacción química, la *trofolaxis*. En nosotros, los humanos, la “*trofolaxis*” social es el lenguaje que hace que existamos en un mundo de interacciones lingüísticas recurrentes siempre abierto”. Visto en Maturana, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

ⁱⁱ El acoplamiento estructural se define como las interacciones de un organismo con su entorno: “Mientras una unidad no entre en una interacción destructiva con su medio, nosotros como observadores necesariamente veremos que, entre la estructura del medio u la de la unidad, hay una compatibilidad o conmensurabilidad. Mientras esta compatibilidad exista, medio y unidad actúan como fuentes mutuas de perturbaciones y se gatillarán mutuamente cambios de estado, proceso continuado que hemos designado con el nombre de *acoplamiento estructural*”. Visto en Maturana, Humberto y Francisco Varela, *Op. Cit.*

Leemos y somos leídos. Y esto lo podemos explicar desde la poética como desde la biología. Cuánta información escapa a interpretaciones lógicas... El “dominio lingüístico” —intersticio entre las conductas ontogénicas y las comunicativas— pasa a ser parte del dominio de las interacciones.

“Sólo cuando se produce esta reflexión lingüística hay lenguaje, surge del observador, y los organismos participantes de un dominio lingüístico [cuando] empiezan a operar en un dominio semántico.”

Existimos en nuestro operar en el lenguaje, “hacemos descripciones de las descripciones que hacemos... (Esta oración lo hace)”, somos observadores e inter-actores del significado. Por lo que, el lenguaje se inscribe ya como *relato*, de acuerdo a una significación otorgada en un determinado acoplamiento estructural entre organismos; y no sólo eso: los procesos, simultáneamente, crean y operan en “dominios”; intervalos tópicos, espacios que acontecen co-producidos por acción reflexiva.

¿Es lícito hablar de un *dominio arquitectónico* en el que se gesten estos comportamientos?

El lenguaje surge como interacción que provoca la cohesión de la unidad social. Nos atraviesa una *trofolaxis* lingüística permanentemente. Para Maturana y Varela, en referencia a la operatividad de un organismo ontogénico, no hay tal cosa como una transmisión de información objetiva, asignándola como metafórica, sino que el proceso comunicativo entre seres humanos ocurre “como un mutuo gatillamiento de cambios de estado según sus respectivas determinaciones estructurales”.

“No cabe duda de que hay muchas circunstancias [...] en las que podemos aplicar una descripción semántica a un fenómeno social, y que esto se hace frecuentemente como recurso literario o metafórico, haciendo la situación comparable a una interacción lingüística humana como en las fábulas”ⁱⁱⁱ

Inmersos en una continua *trofolaxis*, las ficciones, por una variación ligera en la química de nuestras interacciones, ¿*entoxican* la cohesión de unidad social? ¿Podrían provocar nuevas conexiones en la genética de lo que nos relaciona?

[*\[.txt\]*\[.h\(π\)\]/a/](*[.txt]*[.h(π)]/a/)

ⁱ Maturana, Humberto y Francisco Varela, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Maturana, Humberto y Francisco Varela, *Op. Cit.*



//

“El sol nos habla por medio de la luz,
con aroma y color lo hacen las flores,
el aire con las nubes, nieve y lluvia.
En el santuario del mundo
vive un impulso, es insaciable,
para romper el mutismo de las cosas,
y en la palabra, el gesto, el sonido, el color
declarar el ser y su secreto.
La clara fuente de las artes corre aquí,
Lucha por la palabra la revelación,
por el alma del mundo, y luminosa anuncia
con los labios del hombre una experiencia eterna.
Toda vida tiende hacia el lenguaje,
en la voz y en el número, en el color, la línea y el
sonido.
Y alza un trono cada vez más alto a los sentidos.

El rojo y el azul en una flor
se vuelve en la palabra de un poeta
el edificio interno de la creación
que siempre empieza y no termina nunca.
Y allí donde el sonido y la palabra se combinan,
donde una canción suena, el arte se despliega,
y es cada vez allí el sentido de todo el universo,
y la existencia toda se conforma de nuevo,
y cada libro y cada canción
y cada cuadro es un descubrimiento,
un nuevo intento, tal vez hace el millar,
para alcanzar la unión de lo que se vive.
Os atraen música y poesía
a entrar en esa unión,
para captar la variedad de lo creado
una mirada basta solamente al espejo.
Lo que nos afecta con su desconcierto
se vuelve claro y simple en el poema:
ríe la flor, la nube llueve,
tiene sentido el mundo, y lo que es mudo habla.”
Herman Hesse
Sprache [Lenguaje], 1929



Las cosas encuentran su lugar común en la
saliva¹. Todo cobra, de repente, sentido al
ser nombrado. El mundo se descubre, y se
abre. La realidad despliega todos sus
gérmenes para nuestra re-creación, re-
creándola, re-presentándola. Tras ese
fluido común, tópico, todas las
posibilidades brotan; en el espejo
ondulatorio de nuestra mente, se
multiplica todo lo descubierto; en estos
edificios internos de la creación, los
espacios siempre empiezan y no terminan,
transitan.

*

¹ FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas*, Siglo xii, México, 2008



//re [presentación].

Reflexionamos sobre lenguaje.

Nos relativiza [relata], mientras estructuramos las relaciones del mundo.

Esto ya es lenguaje;

nuestra voluntad de comunicar un sentido a través de representaciones.

¿Cómo se manifiesta la necesidad que nos lleva de *aquí* aquí, a allá, cuando de repente, nos encontramos multiplicados en todos lugares?

En tanto que el nombramiento descubre, el proceso se cataliza en representación. Más amplio, desde lo profundo, más concreto, lenguaje practicado. La representación es un acto creativo más amplio, se gesta como producto de lenguaje; representamos el mundo en la medida que también lo creamos. Nuestras representaciones se consuman desde nuestra imaginación,

nuestras percepciones interpretadas, nuestras figuraciones, nuestro lenguaje; se encarnan en signos y símbolos, imágenes y metáforas,

sustituyendo la realidad; o más bien, injertando en ella nuestros sentidos.

Nos vuelve sobre la realidad misma.

Re-presentación: de nuevo.

La re-presentación nos vuelve sobre la realidad misma, en una mirada contenida y continente, conocida e ignorada; quizá porque una vez que sale de nuestro proceso, ya es ajena nuevamente al ser parte de lo demás.

Multiplicación de los lugares descubiertos; a través nuestro.

+

Cuando las representaciones pierden su poder de determinar por sí solas el sentido, y hace mucho que lo hicieron, el mundo de las significaciones cobra todo el valor de lenguaje en sí. En vez de estar albergados por lo que el lenguaje representa del mundo, el mundo se alberga disuelto en nuestras significaciones.

+

“Los límites del mundo son los límites del lenguaje”

Wittgenstein

Tractatus Logico-philosophicus, 1921

+

Los límites del lenguaje son los límites de lo humano. Foucault respondería con una “risa filosófica” y silenciosa; ¿qué tanto pensar en el “invento reciente” que es el hombre es un desvarío, apología en sí?

*

*Was ist der Mensch?*ⁱ

ⁱ Kant, *Lógica*. Citado en: FOUCAULT, *Op. Cit.*



//signos [ficción]

“The form applied to an idea is not only the one that I myself choose. When circulated, every idea picks up dimensions and meaning that I haven’t considered and couldn’t foresee – regardless of whether they are productive to my original thought or not. Forms are therefore temporal, caught up in the tissue of exchange, constantly coloured by the ongoing negotiations and renegotiations with their surroundings, and time adds relativity to the idea as it travels through the world [...]”

Olafur Eliasson

Your Engagement has Consequences, 2006

+

La máquina trabaja mediante señales, el *homo fictio* lo hace con signos.

La semiótica trata los signos como fuerzas socialesⁱ.

El lenguaje, re-presentación de la realidad, es una contrucción de signos.

Los signos no son nuestros, pero los nombramos y nos vinculan.

La experiencia de *significación* es experiencia de relato.

Los signos median nuestra vivencia. Necesitamos un *a través*. Todo es potencialmente signo. Lo son estas letras, en estas palabras, en estas frases, lo es la manera de sostener el libro, lo es el gesto, lo es el entorno: todo puede portar – inevitablemente- nuestros significados. La experiencia significada es una experiencia comunicable; constitutiva de nuestras historias, complejas relaciones culturales, que no se dan en un solo plano o dimensión, sino en el espacio y el tiempo.

*

El signo se alimenta del contexto de acoplamiento estructural en el que está inmerso; sus interacciones producen representaciones que lo conforman.

No intentamos inscribir el proceso de signatura como acto de ficción; generalización innecesaria, pero si reconocemos algo en la experiencia del signo que es algo que nos relativiza respecto a una realidad, o mejor, la relativizamos a través de éste.

El signo es objetivo. La experiencia del lenguaje empieza en el mundo objetivo, se desarrolla en un medio objetivo; aprendemos y nos comunicamos utilizando objetos. En la manera en que designamos objetos, éstos sostienen nuestro entorno en lenguaje.

+

“La seriedad y entusiasmo por hablar no se origina en un mero deseo por aprender o usar nombres; marcan el deseo de detectar y conquistar un mundo objetivo.”ⁱⁱ

ⁱ ECO Umberto, *La Estructura Ausente: introducción a la semiótica*, Debolsillo, México, 2006.

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*



* El signo-ficción es transitorio.

Cuando la relación de semejanza del signo con lo que significa se nubla, como sucedió durante el desarrollo de la *episteme* clásica occidentalⁱ, el signo cobra valor por sí mismo; desde ahora el lenguaje se referencia al lenguaje mismo, el signo en su *soberanía solitaria*. La representación pierde relevancia con la realidad.

* El signo-ficción, en su negociación y renegociación, intercambia.

Equívoco del referente: el referente *no* es la cosa significada, sino que se halla intrincada en la urdimbre de las referencias referenciadas. Existe un universo de unidades culturales que circulan en el universo de la comunicación *en lugar de las cosas*, uno de los puntos más importantes del proceso comunicativo, y en específico de un lenguaje estructurado, es que las cosas no tengan que estar presentes para saber sobre qué escribimos/hablamos/pensamos.

* El signo-ficción es multidimensional e imprevisible, un acuerdo variable.

Escribimos de lo que no está aquí. Pero, está. ¿Dónde la verosimilitud que nos permite discernir entre lo que sí está de lo que no? De nuevo, ¿qué es lo real una vez que nuestra experiencia del signo se disemine junto a la experiencia de la cosa real? Estamos programados (genética y culturalmente) para lidiar con lo que no-existe, nuestra experiencia surge de la ficción en todo momento que elijamos decidir, contar, hacemos una pregunta. ¿Qué significa?

* El signo-ficción es símbolo

“Cualquier intento –dice Eco- de determinar lo que es el referente de un signo nos obliga a definir este referente en términos de una entidad abstracta que no es otra cosa que una convención cultural”ⁱⁱ

Denotación, connotación, son maneras en las que se presenta la significación. La concepción de signos, su forma, de cierta manera, no nos pertenece. Las ficciones toman prestados los signos y los distorsionan, mudan, mutan.

a/*

ⁱ Al respecto, leer *Las Palabras y las Cosas*.

ⁱⁱ *ECO Umberto, Op. Cit.*



universo relativo //

La máquina recibe una señal y opera de manera determinada de acuerdo al código establecido y lo hace exclusivamente de esta manera, el “error será solo humano”; la persona, recibe la señal y esta deja de serlo –se convierte en signo–, y, en la medida en que le demos un sentido a la información recibida, nos acoplemos al discurso, interpretándolo, encontraremos un significado. El error abunda.

Mediante el relato comunicamos al otro, y cobra toda su importancia el signo y el símbolo; las representaciones en una estructura de sentido; no nos interesan como entidades excluidas e individuales, sino funcionando incesantemente en un tejido en intercambio, en un relato que relativiza códigos, circunstancias y contextos.

Es preciso entenderlo, para poder concebir la idea de un meta-lenguaje en el que las circunstancias y el contexto sean parte del mismo proceso invisible y hasta autorreferencial.

El relato es una manera de organizar, de relacionar, relativizar, el universo organizado en signos y símbolos; éstos son tales no por su existencia física, sino por la posesión de nuestro sentido, por los lugares mentales a los que evoca y remite. El universo del ser humano es un universo relativoⁱ.



a/*

ⁱ Desde los descubrimientos de la física del siglo pasado, se inaugura un nuevo paradigma (articulador); la materia es inmaterial, existe sólo como manifestación de las vibraciones de las partículas que lo componen y sostienen, fundamentalmente de vacíos. El espacio y el tiempo físicos son relativos, no absolutos: ¿por qué habrían de serlo los mundos del sentido humano, de su mente?

universo relativo//

La máquina recibe una señal y opera de manera determinada de acuerdo al código establecido y lo hace exclusivamente de esta manera, el “error será solo humano”; la persona, recibe la señal y esta deja de serlo —se convierte en signo—, y, en la medida en que le demos un sentido a la información recibida, nos acoplemos al discurso, interpretándolo, encontraremos un significado. El error abunda.

Mediante el relato comunicamos al otro, y cobra toda su importancia el signo y el símbolo; las representaciones en una estructura de sentido; no nos interesan como entidades excluidas e individuales, sino funcionando incesantemente en un tejido en intercambio, en un relato que relativiza códigos, circunstancias y contextos.

Es preciso entenderlo, para poder concebir la idea de un meta-lenguaje en el que las circunstancias y el contexto sean parte del mismo proceso invisible y hasta autorreferencial.

El relato es una manera de organizar, de relacionar, relativizar, el universo organizado en signos y símbolos; éstos son tales no por su existencia física, sino por la posesión de nuestro sentido, por los lugares mentales a los que evoca y remite. El universo del ser humano es un universo relativoⁱ.

*

a/*

ⁱ Desde los descubrimientos de la física del siglo pasado, se inaugura un nuevo paradigma (articulador); la materia es inmaterial, existe sólo como manifestación de las vibraciones de las partículas que lo componen y sostienen, fundamentalmente de vacíos. El espacio y el tiempo físicos son relativos, no absolutos: ¿por qué habrían de serlo los mundos del sentido humano, de su mente?

del código//

La máquina trabaja mediante códigos, el *homo fictio* también. Es una experiencia codificada aquella que acontece en la mente, más bien, la mente codifica nuestras experiencias. La cultura se da en la transmisión —compresión de sus códigos.

En el proceso comunicativo, el código actúa ahí donde la información tiende a proliferarse caóticamente, y hace posible la transmisión de mensajes. El código interviene como paradigma, como unidad cultural convencional. El código ordena. Transmite un orden que emerge de un caos potencial. “El código —escribe Eco— viene a ser un sistema de posibilidades superpuesto a la igualdad de probabilidades del sistema en su origen, para facilitar su dominio comunicativo”ⁱ. Para cada mensaje que pueda emitir un emisor no hay sólo uno, pero multiplicidad de códigos que permiten la captación de un mensaje, y no otro.

+

“La multiplicidad de códigos y de subcódigos que se entrecruzan en una cultura nos demuestran que incluso el mismo mensaje se puede descodificar desde distintos puntos de vista y recurriendo a diversos sistemas y convenciones”ⁱⁱ.

+

El código provoca que unos mensajes se transmitan, y no otros, y de esta manera, encauza el sentido.

¿Podría corresponder al orden de una *ficción colectiva*? ¿Sería esto ya la costumbre? A diferencia del código, una *circunstancia* influye de manera directa sobre la comunicación: “se presenta como el conjunto de la realidad que condiciona la selección de códigos y subcódigos ligando la descodificación con su propia presencia”. Así, la circunstancia es la determinante real, mientras que el código es una estructura de la ficción, separada por una ligera diferencia de lectura al paradigma y la ideología; que predisponen y restringen las connotaciones del mensaje. Nuestra experiencia real se halla tan codificada —sin cuestionamiento— que todo acto comunicativo se supone ya predecible.

El orden y el desorden son entidades relativas. Resulta ya *ficticio* que filtremos nuestro lenguaje, y, por lo tanto, nuestra manera de interpretar el mundo, unilateralmente.

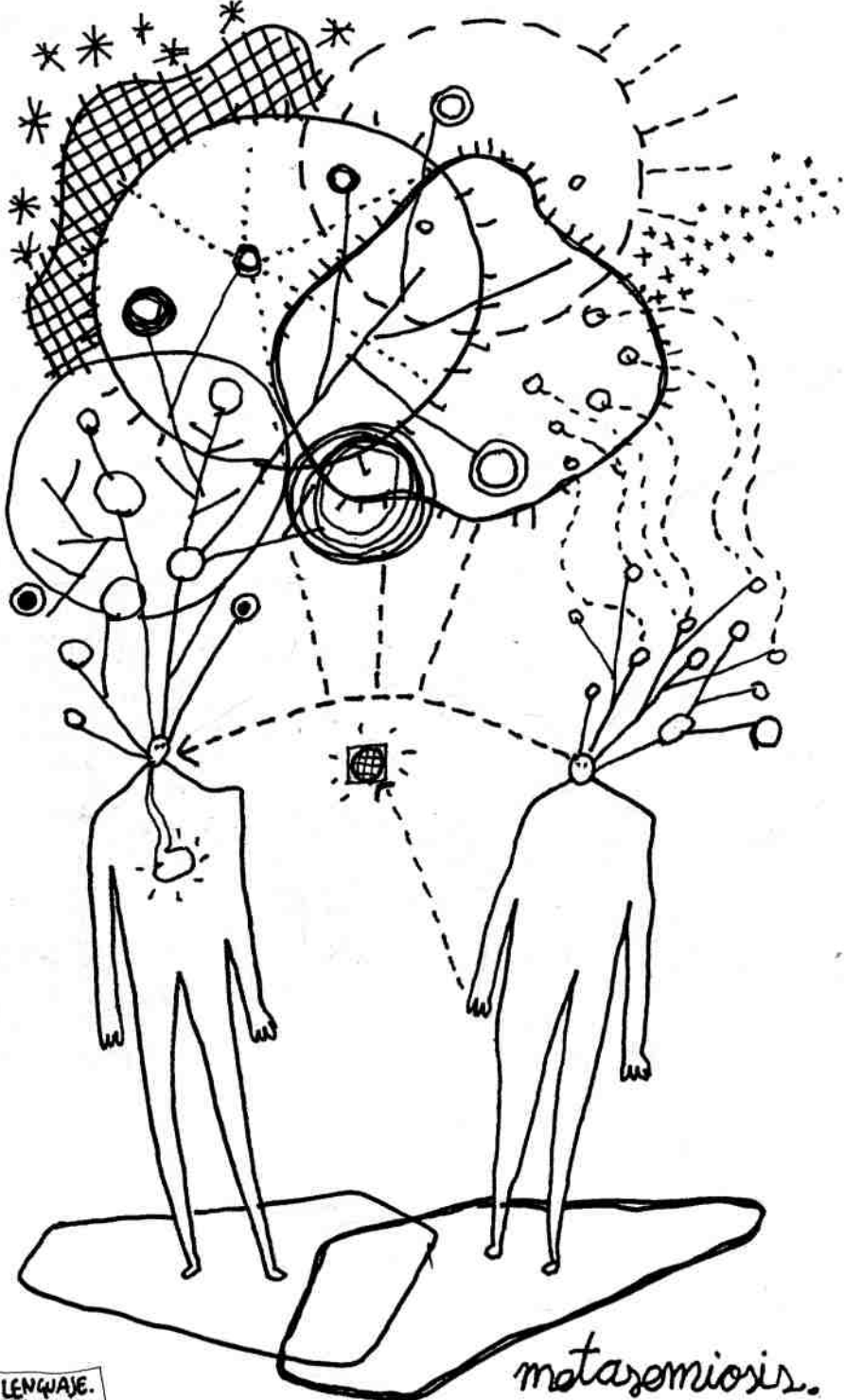
La generación de información y códigos no sólo nos resultará explicativa sino que *pondrá de manifiesto su operatividad* en la concepción de nuevas prótesis —emparentadas en muchos sentidos con la estructura lingüística—.

Ahí en el código, desde él, donde se duda si la mano nos pertenece, somos análogos a la máquina, a la prótesis.

*

ⁱ ECO Umberto, *Op. Cit.*

ⁱⁱ ECO Umberto, *Op. Cit.*



ramificaciones //

*El fenómeno de la comunicación no depende de lo que se entrega, sino de lo que pasa con el que recibe.

Todo fenómeno de asociación de signos funciona por una intrincada red de vínculos y ramificaciones; de esta manera accede al vasto mundo de nuestros significados- el lenguaje, mientras se ramifica, funciona mediante hipervínculos.*

*Fenómenos que no se pueden representar por esquemas bidimensionales, sino que absorben el espacio mismo en su expansión (en el tiempo). La *metasemiosis* describe un proceso en el que el recorrido de las referencias y las posibilidades de connotación de los mensajes quedan abiertos a la interpretación del interlocutor; más allá del filtro de códigos, descomponiéndolos. El lenguaje se trasciende a sí mismo; hace posible formas de conocimiento complejo.*

Tras tales derivaciones espaciales, ¿es necesaria una arquitectura?

//lo innombrable

"Los Nombres que pueden decirse no son los Nombres absolutos."

Lao Tse
道德經 [Tao Te King]

+
Enhorabuena. Siempre habrá algo más que decirse; imaginarse, pensarse, comunicarse. Lo desconocido permite la gestación de la imaginación, de posibilidades (mientras, irónicamente, siempre tendremos a reproducir, manteniendo, lo conocido) Nuestros nombres no cubren la realidad, el mapa no cubre el territorio. Todos los mapas extendidos sobre el territorio no han significado el "descubrimiento total del mundo", por el contrario, han diseminado nuestras nociones, han hecho posibles realidades y mundos que no pertenecen aquí, y hemos viajado con ellos. La cartografía ha extendido nuestras mentes, plegándolas sobre sí mismas. La impotencia del lenguaje, es la nuestra; de la [i]limitación se gesta la posibilidad, la creación.

`a/*`

LENQUAJE.
(ESTO +AM
BIEN ES
UN RAGNO).

metasemiosis.



las vasijas del metalenguaje//

Nos aproximamos al metalenguaje comprendido como el *otro* lenguaje. Aquel con el que no sólo se hace referencia al lenguaje del lenguaje, de referencia a referencia, sino que ya no corresponde a una realidad objetiva-paradigmática, sino a otra, que homológamente sujeta nuestra pertenencia, pero, como en la poesía, no se tiene temor de discurrir entre lo ambiguo y lo confuso- adaptando un espacio que, de tal fluida amplitud y acentuada "inexistencia", alberga la mente.

+

"El comienzo de toda poesía, consiste en abolir la ley y el método de la razón, que procede racionalmente, y en sumergirnos, una vez más, en la arrebataadora confusión de la fantasía, en el caos original de la naturaleza humana"

Friedrich Schlegel

+

A diferencia del lenguaje –vehículo de interacción social por excelencia, por relación directa-, éste tiende a individualizarse –mientras las referencias a paradigmas y convenciones se diluyen por polisemias-, tiende a generar lugares orbitales y recónditos, porque o bien corresponden a discursos complejos que tienden a ser exclusivos, o amenazan con la destrucción de lo cotidiano, de los símiles de verdad.

*

Si el lenguaje surge como imitación, el metalenguaje lo hace como creación.

El metalenguaje está libre de los parámetros de operatividad y efectividad de lo cotidiano, nos parece, *está a salvo de ello, escurriéndose entre la rejilla de lo Mismo*, y permite la transmutación de lo que es. Es claro, parte, como el lenguaje, de lo cotidiano; y establece referencias a ello, pero se hila complejamente en la medida en que va de lenguaje a lenguaje.ⁱ Precisamente el metalenguaje es un lenguaje, pero lo distinguimos aquí en referencia a un lenguaje que no posee límites, ni los provoca. [En donde se cuestiona sobre los propios del ser humano, ¿situación impensable para la arquitectura?].

+

"Mientras que el lenguaje de la vida ordinaria, en calidad de instrumento práctico y manual, va desgastando continuamente el aspecto imaginativo de todas las palabras y supone una autonomía en apariencia estrictamente lógica, la poesía cultiva deliberadamente el carácter figurativo del lenguaje"ⁱⁱⁱ

ⁱ Así, al escribir sobre esto, hacemos metalenguaje.

ⁱⁱ HUIZINGA Johan, *Op. Cit.*

Para comprender la ficción como metalenguaje hay que entender que ésta surge primero de un lenguaje –condición de interacción y cohesión social, entre unidades de acoplamiento estructural- y de una realidad –minada por unidades culturales preexistentes-; cuestión que, desde una versión individualizada, desarticula las convenciones y multiplica posibles significados. Ficciones que se multiplican *ad infinitum*ⁱ. Cuando el lenguaje de las cosas ha sido trascendido, cuando esta realidad no es suficiente, se recurre al metalenguaje.

Aquí se permite la creación de entornos que se *des-territorializan*, replanteando los vínculos; regresando de vuelta al territorio y replanteándolo.

El lenguaje describe un proceso, en cierto sentido, objetivo. El metalenguaje deambula por las escaleras *möbiuanas* del sentido subjetivo, muy cerca a la práctica del lenguaje estético, que gira en torno a su propia forma.

Mediante un lenguaje construimos y entendemos *hic et nunc*. Pero con un metalenguaje construimos aquello que no tiene un lugar correspondiente aquí, en un tiempo sin tiempo que, sin embargo, es presente. Eludiendo la aporía, nos corresponde ubicar tal lugar; nos parece tarea del *próximo arquitecto*.

Mientras las ficciones van ganándole territorio a lo verosímil, y tienen una manifestación aquí-ahora, será pertinente, e inminentemente posible, la existencia de arquitectos *trans*, papel entre el loco y el poeta.

+

"El poeta hace llegar la similitud hasta los signos que hablan de ella, el loco carga todos los signos con una semejanza que acaba por borrarlos. Así, los dos –uno en el borde exterior de nuestra cultura y el otro en lo más cercano a sus partes esenciales- entran en esta "situación límite" –postura marginal y silueta profundamente arcaica- en la que sus palabras encuentran incesantemente su poder de extrañeza y el recurso de su impugnación. Entre ellos se ha abierto el espacio de un saber en el que, por una ruptura esencial en el mundo occidental, no se tratará ya de similitudes, sino de identidades y referencias."ⁱⁱ

El *homo fictio* elabora ficciones solo, pero ¡qué amplificación de sentido cuando las comparte!, cuando las conjuga, cuando las juega con las de otros *homo fictio*; los vínculos entre ellos y la realidad se replantean, se re-significan, se renuevan. Es preciso designar un lugar en donde se provoque tal interacción, co-producción. El lenguaje permite reflexionar sobre la realidad, el metalenguaje, partiendo del lenguaje, crea una alterna.

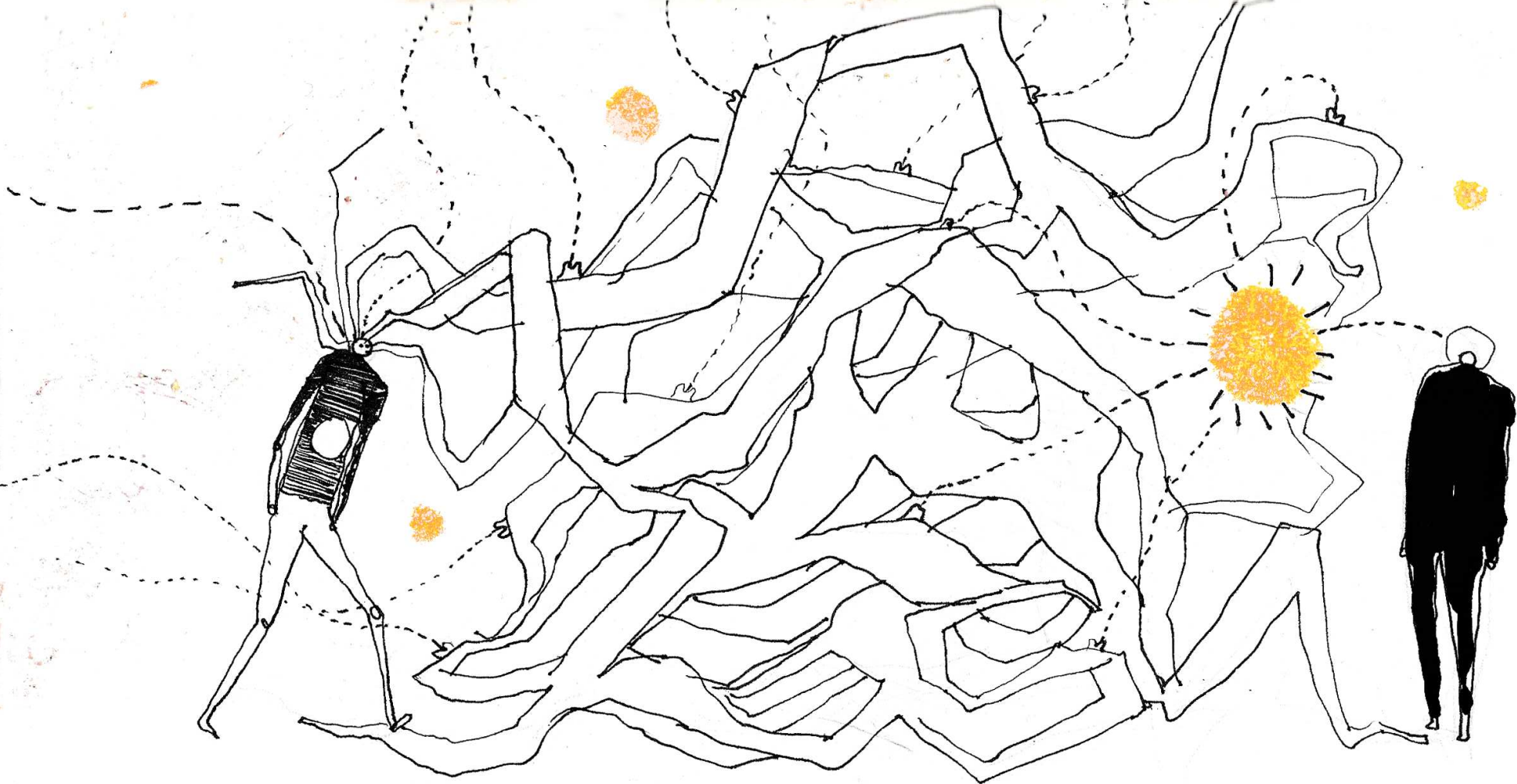
+

"¿Es que existe algún lenguaje abstracto sin alegoría?"ⁱⁱⁱ

ⁱ Para su lectura, una hermenéutica proporcional será necesaria.

ⁱⁱ FOUCAULT, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ HUIZINGA Johan, *Op. Cit.*



LAS ACCIONES
SON ESPACIOS
LOS ESPACIOS
SON ACCIONES.



//códigos emlandecidos;

Un juego.

¿Qué sucede cuando las reglas del código se violan?

Reestructuración de las reglas del código; alteración del sentido.

Un mensaje ambiguo –de posibilidades abiertas– que desvirtúa el código, lo hace incierto y llama nuestra atención por su excepcional extrañeza. Las posibilidades de crear nuevas maneras de transmisión de mensajes y significados se abren a todas sus ramificaciones, y emlandecen los paradigmas. La ambigüedad del mensaje provoca reflexión sobre el mismo, discernimiento del proceso de lenguaje, y trasgrede la acepción rutinaria de los mensajes, que tanto los pretendemos normales y predecibles.

Permite las ramificaciones de los significados posibles, las propicia, a favor no de una mirada múltiple y no-unilateral de la experiencia.

“El mensaje ambiguo predispone para un número elevado de selecciones interpretativas. Cada significante se carga de nuevos significados, más o menos precisos, no a la vista del código de base (que en realidad es infringido), sino a la luz del idolecto que organiza el contexto, y a la luz de otros significantes que reaccionan uno con otro, como para buscar el apoyo que el código ya no ofrece. De esta manera, la obra transforma continuamente sus propias denotaciones en connotaciones, y sus propios significados en significantes de otros significados.”ⁱⁱ

Emlandecer el código lo regresa al caos informático y sígnico del que salió (probablemente sin permiso), ahí donde las posibilidades son impredecibles y se multiplican, se amplifican.

El lenguaje estético es *parà tèn doxan* (contrario a la opinión común);

ⁱ Aquí hacemos tangencia con el “mensaje estético”, según la clasificación de las funciones del lenguaje. El mensaje estético “reestructura las reglas del código”. Pero, hay que preever; el lenguaje estético puede caer, sin más, en la “estetización” del mundo; en un excesivo reparo en su forma, desvinculada y aislada de su contexto. Eco trata al “mensaje estético” muy relacionado al poético; no a una estética-espectáculo.

ⁱⁱ *Eco Umberto, Op. Cit.*



“[...] pero, para que este acontecimiento sea aceptado e integrado, hace falta que reúna algunas condiciones de credibilidad, a pesar de ser ficticio; debe ser verosímil, debe ser *katà tò eikòs*.”

Por lo que, el mensaje estético busca que, de alguna manera, el acontecimiento sea aceptado e integrado; algo que nos recuerda a lo que sucede en el acontecimiento y acuerdo durante la actividad lúdica. Nos interesa el mensaje estético en la medida en que aparece como una suerte de disuasión del código convencional, y hace necesaria la creación de nuevos códigos para descifrar el mensaje; multiplicación de mensajes. Nuevos códigos. Es decir, cada encuentro semántico demanda una postura creativa por parte del receptor, por lo tanto, se convierte en participante activo de la determinación misma del mensaje.

“solamente cuando haya sido codificado todo lo codificable, la innovación puede ser individualizada y comprobada al poner en situación de crisis todos los códigos existentes”ⁱⁱⁱ

En una realidad hecha de informaciónⁱⁱ, el código nos permite estructurar lenguajes, manipularlos, emlandecerlos, con mucha mayor fluidez y concordancia a lo que ocurre en la mente. La crisis del código dispone multiplicidad de errores en la lectura; errores creativos, que permiten transformar la realidad desde antes de la percatación de una diferencia; y cuando la percatación suceda, ya somos partícipes de un nuevo lenguaje.

`a/*`

ⁱ *Eco Umberto, Idem.*

ⁱⁱ El mundo es leído. Eco advertía un fenómeno ya avanzado. El bombardeo constante de información en la era planetaria es cada vez más intenso; ¿quién alcanza a percatarse de los códigos que la subyacen?



//andanzas;

“La verdad de Don Quijote no está en la relación de las palabras con el mundo, sino en esta tenue y constante relación que las marcas verbales tejen entre ellas mismas. La ficción frustrada de las epopeyas se ha convertido en el poder representativo del lenguaje. Las palabras se encierran de nuevo en su naturaleza de signos.”¹

+

La realidad como signo.

Las significaciones suceden a las representaciones; dan cuenta de un mundo pululado por nuestros modelos, edificios internos interminables. El signo procura nuestra lectura, nuestra interpretación. De estructuras que no pueden reducirse al discernimiento algebraico del lenguaje, sino que se insertan en el campo de los procedimientos no lineales; de realidad ségnica que redonda y explora sobre sí misma; los determinismos son inválidos. La lupa no ve más que lo granular dentro de lo granular; su cohesión demanda hermenéutica; el secreto de la composición no está en sus elementos por separado, sino en la vinculación entre sí, las uniones son las que componen desde el átomo hasta el relato. Nuestra lectura se torna más rica cuando se da a nivel intersticial y oscilatorio; entre signo y signo; tomando ningún extremo como verdad, sino su continua afirmación por posicionamiento y lo que subyace en él, las uniones invisibles que, aceptando incluso el absurdo, tejen sentido; ¿qué posibilidad de conocimiento, en signos de signos, sino por analogías?

Andanzas oscilatorias en el lenguaje de lenguajes.

Tarea del viajero entre-textos.

Lo importante es qué cohesiona los códigos; ni su ruptura ni su monumento; sino aquellas diferencias sutiles entre los datos. El sentido surge, muy cercano, codeándose con la adivinación y la broma. En los códigos se arma la información “objetiva” de la realidad; su “verdad” encerca una hermenéutica “correcta”. El error en el código permite la efusividad y el ruido del mismo proceso interpretativo; ahí donde la razón y la intuición hacen su disputa.

*

Ahí donde *les Mots et les Choses* nace de un texto de Borges, nuestro lenguaje encuentra sus referencias en la apología, donde, irrisoriamente, buscamos una clasificación para nosotros mismos entre una taxinomia ficticia.

*

`a/*`

`a/*`

**Afx237 V7ⁱ;://*

La destrucción del código es la expresión caótica del momento esperado; nunca llega; en turbulencia constante, envueltos en asombro y hasta en angustia, nos involucramos en el mismo acontecimiento de error, emergemos sólo eventualmente en pulsaciones creativas, nuestra lectura no importa más que para hacernos auto-conscientes como partícipes-presentes de un nuevo (incómodo) paradigma.

¹ Para ejemplificar, sugerimos escuchar el trabajo de Aphex Twin.

¹ FOUCAULT, *Op. Cit.*

fictio v.1.0ⁱ///

Así, despiertan nuestras ficciones. De la vivencia de representaciones y figuraciones. El propósito primero del lenguaje fue contar una historia sobre nuestra percepción de lo real. A lontananza de las primeras historias, del lenguaje descriptivo, nos ubicamos necesariamente ante el desvarío. Cuando el metalenguaje gira alrededor de sí mismo y se bifurca ya no sobre la experiencia real, sino sobre la figuración de la figuración.

Comunicación ficticia; el que hace ficción es un “mentiroso justificado”- en el caso del autor literario-. En el caso del resto, somos patologías. La ficción toma la realidad con un dato, por eso la importancia del lenguaje, de la experiencia codificada, y de esas abstracciones y subtracciones de irracional algoritmia, surge lo variado, lo diverso, lo otro.

Cerca a lo innumerable, lo inverificable onomatopéyicamente con la realidad, empieza a tejerse la ficción. Las palabras que designan toda nuestra experiencia figurada son en sí instrumentos de ficción. Nuestra experiencia acontece en la mente.

“El encanto de una invención [ficción] que toma el camino de las ficciones de otros es innegable: es como elevar a la enésima potencia los aspectos más desatadamente libres de la imaginación, gozar lúdicamente las infinitas posibilidades del lenguaje.”ⁱⁱ

La ficción, como pensamiento, surge de un lenguaje que comprende el mundo, lo hace de manera particular –entre mayor su especificidad, mayor su afectación sobre el mundo de nuestras representaciones-, y cuya referencia co-relativa enreda los códigos que están establecidos para descifrar un lenguaje cotidiano –desvinculándolos-, haciendo necesaria la creación de otros códigos, que designan lo inverosímil; pero esto no impide que otros se adjunten a dicha ficción; de hecho, se exige que se abandone la codificación pasiva de la realidad a favor de la construcción de una nueva.

ⁱ Fictio v.2.0. en: *ficción volitiva*.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Principios de análisis del Texto Literario*, Crítica, Barcelona, 1985

Del lenguaje al metalenguaje.

La comprensión deviene en alteración del mundo.

No extraña que el *homo fictio* obre en secreto; el común de la gente aparece programada a seguir con una sola versión de la realidad, compartir la ficción del otro pondría en riesgo su cotidianeidad, y el *lugar de estacionamiento* de su imaginación; es más fácil repetir ficciones sucesivas, verificadas, que pierden su valor espontáneo, y cedan momentáneamente a otras que aseguran una experiencia placentera ya reconocida, sin variación [por supuesto, las variaciones escapan de cualquier control que pretenda contenerlas].

El metalenguaje es un vacío, o mejor, la interacción entre vacíos, que, sosteniendo la pipa de Magritte, le da una coherencia inconmensurable a las cosas (piénsese en la taxinomia borgiana).

Experiencia similar a escuchar un idioma completamente extraño, el presenciar la ficción del otro; nuestra tendencia será entretenernos en un acto de observación inquieta; pero, tras la actitud de inhibición y nervioso disfrute, ¿cómo entenderla? ¿Cómo participar en un espacio de ficción?

Es precisa la creación de *interfictios* relativos.

Algún desentendido preguntará ¿qué tiene que ver con la arquitectura? Más allá, en la proyección del espacio del ser humano, es la articulación de lenguajes en donde el diseño encuentra su procedimiento; gestación de lugares, posibles, sospechados; los propios y los otros. ¿Qué lugar tienen las cosas que no lo encuentran en la saliva?

* $a-\mu$

} ;



[.txt];



“Un libro para todos y para nadie.”
Nietzsche
Así Habló Zaratustra, 1885

*Todo es texto. Lejos de la noción medieval del asunto –el texto divino–, pensar la realidad como texto nos posiciona en una actitud de *lectura* y, por supuesto, de *escritura*. Términos que tomamos como analogía, y nos son particularmente útiles para pensar el diseño [designar] y la articulación de lenguajes a partir de élⁱ. Actitud constante de lectura; esto es, decodificar, contextualizar, intercambiar interpretaciones, tomar o dar un sentido. Lo es porque puede leerse; todo nos dice algo – o hacemos que nos lo diga; como sujetos mentales lectores-. Entre la invención y la hermenéutica oscila el homo fictio, y nosotros sobre él, en esos términos. Gadamer nos advierte sobre los relativismos absolutos, así que lo reescribimos: todo es *potencialmente* texto, y también nada lo es, en la manera en que nosotros lo hagamos uno, lo relatemos y lo conozcamos. Es en el proceso de lectura [de un texto] donde se estructura nuestra experiencia del espacio-como-texto; y así, se vive; en lectura presente. Es preciso interpretar al homo fictio para darle lugar.*

ⁱ Al escribir sobre la *ficción como texto*, en un proceso de lenguaje, nos permite abrir asociaciones a otras escalas, como la arquitectónica. Es necesario pensarlo, para combatir la *afasia en la arquitectura*.

.txt

Todo textoⁱ es vehículo de un significado, o mejor, varios. Vibra en intencionalidad, esto es; bulle en necesidad de ser descubierto; claro, para nosotros, y bulle más o menos según nuestra *atención*. Así, el texto tiene destinatario, nos lo auto-adjudiquemos, o no. El relato fluye en el texto.

El texto vibra ávido de interpretaciones, se conjuga con su entorno (contexto), se interrelaciona y es inseparable de él.

El texto es cuerpo de un lenguaje -composición de signos, representaciones-, fuera de su ser físico, literal, representa una complejidad de lectura que no sólo se insta en el texto como tal, sino en la problemática del contexto que lo contiene -su lugar-, y de su tiempo, es decir, su movimiento, su cambio.

Intentar discernir el lenguaje, por qué ocurre, o cómo, es ocioso, ya advertía Eco: "Como decía De Mauro [1965] en su *Introduzione alla semántica*, no se puede demostrar qué comunicamos ni de qué modo comunicamos, sin caer en numerosas aporías; sin embargo comunicamos"ⁱⁱ. El texto comunica, y lo hace a través de cierta estructura, ciertos códigos; subyacentes en toda forma de lenguaje.

"El texto tiene, en situación normal, un sentido y una referencia. Sentido en cuanto susceptible de ser entendido o comprendido por el que lo lee o lo ve o lo escucha; referencia en cuanto apunta a un mundo, sea real o ficticio, producido por el texto mismo. Algunas veces el texto tendrá sólo sentido y carecerá de referencia real o normal, y la tendrá únicamente ficticia o especial"ⁱⁱⁱ

Lejos de que la ficción sea sinónimo de "virtualidad" -aunque sea fácilmente emparentable a ella- Beuchot distingue la "existencia efectiva" del lenguaje referencial a la de "ausencia" del metalenguaje. Por invisible, ¿es en realidad *ausente* la estructura de un texto metalingüístico? ¿Qué sucede en las situaciones *anormales o alternas*?^{iv} Las ausencias estructurales constituirán el soporte mismo de los pensamientos creativos que proyecten los lugares *otros*.

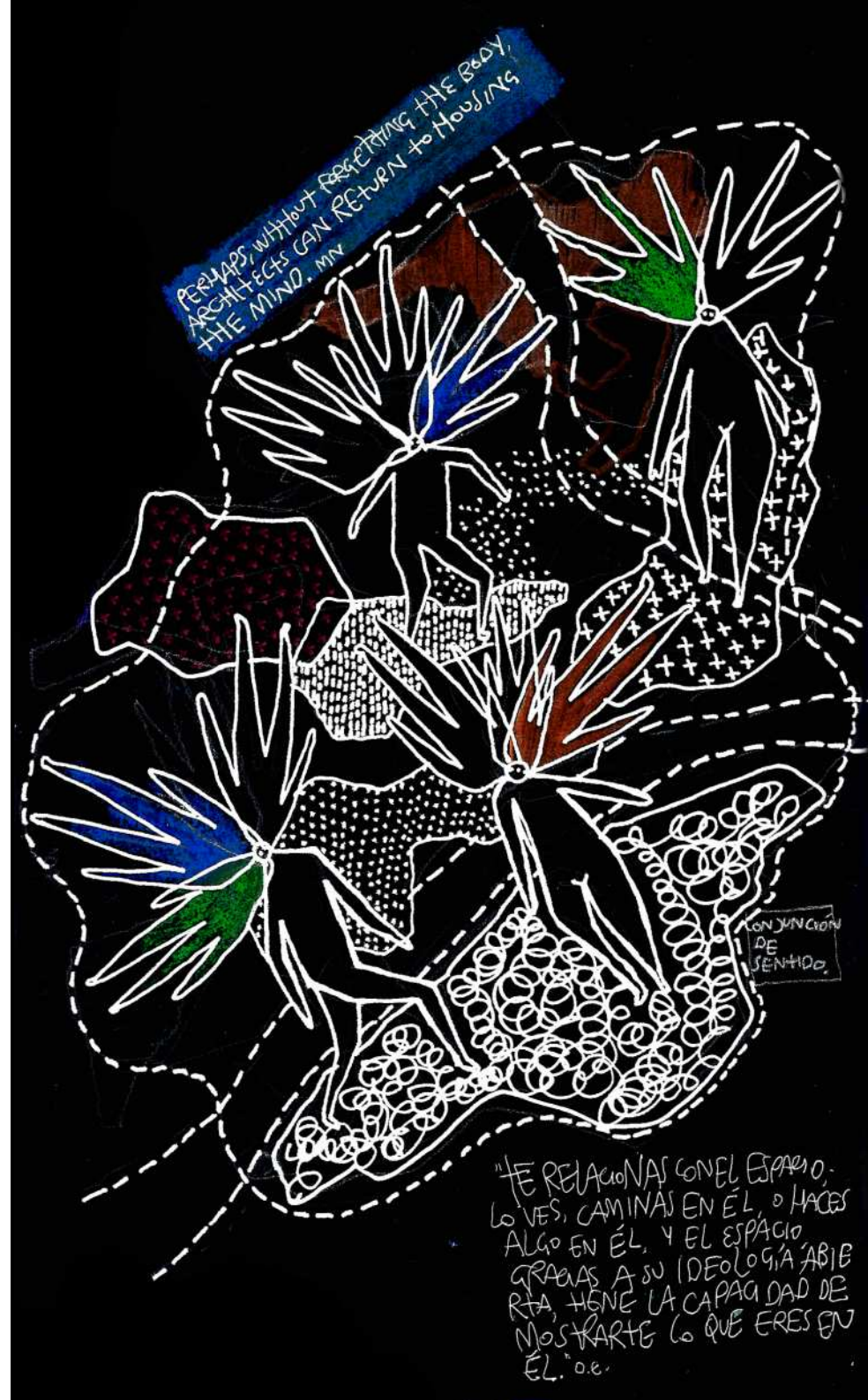
a/*

ⁱ Escribimos metafóricamente. Al hablar del texto no nos adjudicamos, ni aquí ni a lo largo del "capítulo", sólo a su conformación por palabras; sino a una estructuración compleja de sentido (con potencial semántico, esto es, de decirnos algo) por unidades culturales, psicológicas y naturales que conforman un cuerpo en nuestra realidad; y de cuenta de ello.

ⁱⁱ ECO Umberto, *La Estructura Ausente: introducción a la semiótica*, Debolsillo, México, 2006.

ⁱⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, ITACA-UNAM, México 2009. Primera Edición: 1997

^{iv} Los textos autorreferenciales los tratamos en: [μ/f*]; *metaficción*.



//traduttore, traditore v.1.0ⁱ

“Nadie es como otro. Ni mejor ni peor. Es otro. Y si dos están de acuerdo es por un malentendido.”

Jean-Paul Sartre

+

Ilusa pretensión aquella de escribir en la mente del otro lo que hay en la nuestra, y al revés, querer leer literalmente lo que el otro tiene en la suya. A partir de ese reconocimiento, se potencializa la amplificación de sentido.

De lenguaje a lenguaje, necesariamente hay, para bien o mal –¿de quién?–, modificaciones, variaciones. Es tarea de la hermenéutica procurar que el error sea mínimo, pero, somos traidores por condición humana. Nadie escapa. Sin embargo, lejos de huir atemorizados, esto constituye una posibilidad creativa de lenguaje mismo –cuando no se cae en univocismo ni en equivocismoⁱⁱ–.

*

El lenguaje cotidiano es prácticamente aniquilado al lidiar con este tipo de error, por ello, la simplificación de la comunicación se vuelve un *mal necesario*. ¿Pero qué sucede con el metalenguaje? Las probabilidades lo favorecen, puesto que *lo bueno* o *lo malo* será siempre en beneficio de la amplificación semántica. Para el homo fictio, como traductor de la realidad, para todos nosotros, ser traidores no nos procura en una actitud de persuadir la moral de la comunicación, sino que nos compromete a ser creativos. No nos referimos –como en todo este trabajo– al lenguaje hablado o al escrito –aunque todavía es pertinente enfatizar que el escribir/leer es aplicable a todo hacer humano–, sino a todo hacer que recurra a un lenguaje: esto es, todo lo que, por lo menos, pretenda comunicar.

*

Aquí recobra peso jugar con el lenguaje, jugar con traducciones. El delito contra el texto original se exonera en la medida en que se gesta el juego de lenguaje. El espejo mismo es traidor.

*

Hay que apuntarlo, no hablamos de la interpretación/traducción de todos los textos –habrán aquellos que sí estén exigidos a ser fieles al original–, pero aquí, como hemos visto, no lo estamos [¿esto nos autosuprime?]; hablamos del texto-ficción, en ficción. Y nos encontramos en el dilema que preocupa al analista de Cortazar, o Borges, por ejemplo.

*

ⁱ Ver la v.2.0 en: [mapas y territorios]. La v.3.0 en: [cibertopía].

ⁱⁱ Univocismo: una sola, determinada, significación/sentido. Equivocismo: derivación de sentidos ad infinitum; todos, posibles. Por supuesto, éste último, en contraposición al anterior, posibilita creativamente.

Fuera de nuestra seguridad instalada en la simplificación, el “insidioso germen de la traición” ocurre en lo cotidiano, en la comunicación con el otro, en la lectura del texto, y en nuestro diálogo mental; las ficciones ocurren en todo momento, en un constante proceso de lectura y relectura. Encuentran su cometido al inmiscuirse, implosionando, en lo cotidiano; donde, de vuelta de un ciclo de pensamiento, lo cotidiano enfrenta cara a cara al metalenguaje. Mas, como procede el hermeneuta con el dilema, en la aparente contradicción, hay que encontrar sutilezas.

La cuestión del *autor* –no sin desapegarse del todo de asuntos de egolatría– es inevitable: hay un autor del texto –quien lo produce, lo diseña– y un autor de la interpretación –que sin duda es quien rediseña el texto–. Así, todos somos autores, y todos nuestros crímenes se vuelven inofensivos, si participamos de ellos, si interactuamos. Todo proceso comunicativo supone, a su manera, traducciones. Inclusive las traducciones para un mismo lenguaje suponen enredos, se necesitarán otros procedimientos dentro del mismo, o de otro lenguaje, para interpretarse “correctamente” –depende del medio, o los medios, en los que se produzca la comunicación; entre más medios estén involucrados, más complejo y rico se tornará el proceso–. Qué tanto habría que decir sobre el espacio; en donde, transcurriendo en el tiempo, los lenguajes ciertamente devienen en múltiples dimensiones y presencias: mayor la necesidad de conjugar disciplinas.

Y esto sin llegar de mente a mente; el problema crónico de toda comunicación es la necesidad –e ilusión– de que el receptor capte el mensaje *real* transmitido; pero esto siempre será sólo la mitad del camino, enhorabuena para enriquecimiento del lenguaje, –“al traductor sólo créele la mitad”–: el resto, lo complementamos, o comprobaremos, nosotros, o lo que sea que nos traduzca.

+

(Traduzcámoslo a términos arquitectónicos):

```
<a " 1110110010101100101000001000
1010011001010000001101001010010101010101010101010101010101010011
010101010010100100101010010110010101000000101010010001001010101
01111111010101010101010101010101010101010000001001010101010111100
010010001010101000001010101010101010101010100010101000010000
011111000010101010101010000101010010010101010101010101010101010
101010000101010101010100010101010101010101010101010101010101000
100010110111001101010000010011010101010111011001000101010101
010101010010010100001010101011010101010101010101010101010101010
101010101010111101001010101000000101010101010101010101111101
00101010101010101000101000010001010000100100101010101010101010
```

"/a>.

Entre la diversión adquirida al jugar con verosimilitudes y la repulsión atractiva al encuentro de un texto que miente, en la multiplicación de significados y de medios, de maneras de codificar y de decodificar, trasgresión de lenguajes, que sugieren el espacio-ficción... ¿Qué escribe el traductor-espacial del homo fictio? ¿Qué procura el malentendido?

*

hermenautas análogos/

En cuanto nos disponemos a pensar en términos lingüísticos y ontológicos sobre la ficción –el texto-ficciónⁱ–, encontraremos útil la semiótica en cuanto a cuanto al sentido y significación de los textos en predominancia explicativa [racional-episteme]; pero para abarcarla como en *realidad es* –en claridad de su multiplicidad–, necesitamos hacerla comprensiva [intelectualⁱⁱ e intuitiva]. Así, semiótica y hermenéuticaⁱⁱⁱ se complementan; la hermenéutica, y en particular la hermenéutica analógica^{iv}, pretende utilizar el acucioso análisis – a veces excesivamente racional- semiótico para complementarlo y enriquecerlo, más abiertamente, en permisibilidad a distintas interpretaciones por analogía; sería inútil desmenuzar la ficción en tuercas y tornillos sin hacer un balance o síntesis.

+

“[...] el crítico semiológico parte de la función comunicativa del texto, que recibe como mensaje, conjuntamente con su polisemia, ambigüedad y riqueza de elementos inconscientes; intenta captar la mayor cantidad posible de contenido, y mantiene la función instrumental de la lengua.”^v

+

La función analítica del instrumento debe medirse, pues, con una lectura límite que sinteticé, pero además enriquezca, asociando totalidades proporcionalmente; al texto en sí mismo – particular- y en su contexto – universal-; labor tópica [lugares comunes], pasando de la explicación [semiótica] a la comprensión^{vi}.

*

En términos hermenéuticos, la comunicación se resume en *autor* –o escritor-, *texto* y *lector* –o intérprete-. Estando implícitos código, medio, y contexto. Más que una intención del texto en sí, se busca la conjunción de la intención del autor y la intención del lector; ni la una ni la otra, por separado, nos hará comprender ni explicar el texto.

ⁱ Hemos insistido que no es sinónimo de *falso*, sin más.

ⁱⁱ Inteligencia: leer hacia adentro.

ⁱⁱⁱ Hermenéutica: ciencia y arte de la interpretación de textos. Nos inclinamos a la Hermenéutica Analógica; aquella que no pretende el conocimiento *exacto* de lo que interpreta, sino proporcional. La hermenéutica mira la realidad con-textualizada. No nos referimos al *hermetismo de sintagmas ocultos*, practicado en la época de la alquimia, sino a los rasgos que, como diseñadores-escritores, nos permitan dilucidar la realidad-textual para estimular procesos comunicativos; como lenguaje entre un grupo de seres humanos; una hermenéutica que medie el hermetismo.

^{iv} Al respecto, leer la obra de Beuchot sobre el tema.

^v SEGRE Cesare, *Principios de análisis del Texto Literario*, Crítica, Barcelona, 1985

^{vi} BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

* .txt*

En el curso de la interpretación, el intercambio de intenciones y sentidos, no sólo se modifica el texto, sino se modifica al intérprete mismo: “[...] el lector se interpreta en la interpretación, sobre todo como posibilidades de desarrollo de su propio ser.”ⁱ Así, simultáneamente, el intérprete obtiene conocimiento sobre sí mismo, en retroalimentación– además del hecho que para iniciar la interpretación ya debe procurar tenerlo, así como nociones del autor, y del contexto: a favor de una “mejor interpretación”-. Aquí, la hermenéutica siempre procurará lo más posible el acercamiento a una “verdad textual”; concedida no por *ipso facto*, ni por prejuicio; sino en el mismo acto de interpretación, que será, simultáneamente, otro. La intención del texto mismo es un híbrido entre la del autor y el lector, y está sujeta a transformaciones. Interpretar es traducir. Esto implica juego de lenguajes distintos; interrelación de intenciones; la del autor, la del texto, la del lector. Cuántos posibles *errores de lectura*. Incluso un “ciclo normal” de lenguaje admite, debe admitir, una amplia gama de errores.

¿Cómo interpretar al homo fictio? ¿Cómo mediar la incertidumbre del texto-ficción? ¿Es ilegible?

*

El hermeneuta es un viajero: *hermenauta*ⁱⁱ. Viajeros del sentido. En el viaje mismo que instituye la experiencia de la ficción, se asegura un *vuelo lúdico*; en un tiempo otro.

No todo lector del texto es hermeneuta, está claro. Pero los hermeneutas justamente tienen la responsabilidad de divulgar la interpretación a todo posible lector; en caso de ser requerida la transmisión de un mensaje concreto; y especialmente cuando lo concreto se disuelve en equívocos. Serán ellos también los que, conociendo los códigos, diseminen sentidos que permitan el juego, acción que, mitigando lo que se *deba saber*, enriquecerá, no sólo la pululación ficticia, sino las concepciones sobre la realidad.

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Hermes es mensajero y viajero.

* .txt*

El hermeneuta análogo es un agente que [entre] orbita los textos. No pretende el conocimiento exacto de su objeto –no tendría por qué intentarlo de la ficción–, y procura la diversificación de los conocimientos –enriquecidos por la subjetividad–, pero sin llegar al relativismo absoluto –la pretensión objetiva absoluta–. Permite la “ambigüedad semántica”, enmarcada, sin llegar a lo unívoco. Ha de procurar disponer de un código para descifrar el texto, pues este mismo fue codificado, y mediante éste, o su aproximación admisible [según su contexto], debe ser descodificado. Así, el código se torna en el lenguaje mismo.

Todos somos hermeneutas. En este sentido, podemos apropiarnos –moderadamente– de cualquier texto [para leerlo]; en la medida que interactuamos con él; así no haya sido destinado exclusivamente a nosotros, y especialmente por esto.

+
“Entonces el hermeneuta viene a ser como un lector intruso, como alguien que lee el diario de una persona, sólo escrito para ella misma, o que lee una carta privada, o por lo menos es un lector no pretendido por el autor, que no posee las claves de la decodificación y por eso con riesgo de no entender el mensaje. [...] Aquí debe entrar mucho más la contextualización del texto para poder entenderlo con la menos equivocidad posible.”ⁱⁱ

+

Ninguno es hermeneuta: _.

El texto es para todos pero no todos pueden leerlo. No todos poseen las herramientas, los códigos. Sin embargo, todos estamos en constante *contextuación*, en constante intercambio por procesos de lectura (lo que será la mayor ilusión producida por las imágenes, su mayor cometido y seducción; brindar lecturas fáciles). La tarea del hermeneuta se manifiesta mientras se hace presente en el texto, y divulga su lenguaje.

*

Parece paradójico que escribamos sobre ficción y sobre hermenéutica. Precisamente porque la paradoja vincula lo, aparentemente, contrario, busca hilos que asocien en lo que subyace –en la simplicidad compleja de la paradoja–. Incluso escribir sobre ficción, en la medida en que la razonamos, es paradójico; pero también la intuimos, y esto, nos aproxima a comprenderla. La hermenéutica analógica se nos ofrece como un instrumento para tratar con la ficción, de manera que la volvamos conocible; en su momento, esto será importante, en la medida en que sus elementos nos permitan gestar nuevos relatos.

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

.txt

Durante el proceso de ficción, es importante permitir la bifurcación de sentidos y una razón que acepte no diseccionarla; pues el mismo acto de separación impediría su comprensión. Nos coloca en una actitud permisiva, pero mesurada [cualitativamente], de interpretar, y conocer la realidad; admitir la diversidad, en este sentido, en simpatía con la ficción; mediante la hermenéutica analítica podremos comprender y explicar al homo fictio, así como resulta particularmente útil para hacerlo con el homo symballo. Evita simples abstracciones y categorías que nos ciegan ante la diversidad de lecturas de la realidad [univocismo], pero también evita la excesiva complejidad e infinitud de los detalles [equivocismo]. Hace predominar lo singular y diverso sobre lo universal e idéntico.

Aparte de su afectación en los productos de la ficción, nos interesa en tanto que ésta se vuelve comunicable. Será particularmente interesante para interpretar textos de autores y lectores heterogéneos, en contextos que los [retro]alimentan. No sólo entre seres humanos y sus distintos *haceres*, sino entre ellos y sus prótesis; desde la comunicación con nuestro entorno construido a una hermenéutica entre la inteligencia artificial [por no decir, recurriendo a la ciencia ficción, el cyborg] y nosotros; o incluso -en retrospectiva y reinterpretación- la noción alquímica de vinculación híbrida entre los elementos naturales y nosotros, como partícipes de un contexto-macrocosmos-microcosmos integral.

La hermenéutica procura conocimiento, y el conocimiento de la ficción es limitado; puesto que tiende a trabajar con símbolos, y es complejo, puesto a que opera como metalenguaje, entre lenguajes; ligado a su comportamiento en la realidad.

La interpretación de un texto es un acto complejo: comprender y contextualizar el texto, implica no sólo uno, sino varios y distintos lenguajes, pertenecientes a diferentes niveles de realidad. La elucidación de significados se dará en los intersticios entre distintas lecturas, entre interacciones.

+
"Ver el árbol y también el bosque, para comprender el significado de las ramas."¹

+

El hermeneuta análogo puede mediar
la traición; pero no pretende anularla
del todo.

¹ MARTÍN JUEZ Fernando, El lugar de la bifurcación, visto en: <http://web.me.com/fmjmac>.

.txt

{todos/texto/nadie} //

Las ficciones parecen alejarse – un tanto- de la hermenéutica; ella, por definición, procurará la comprensión, la mejor posible, del texto en cuestión. Pero, en cierto sentido, las ficciones son imposibles de razonar –incluso el intento parecería ser ingenuamente absurdo, ilógico-. Lo es. Pero la imposibilidad del *no-poder* no se libera de nuestro pensamiento; por el contrario, lo estimula. Lo lógico es tal en referencia a un sistema de órdenes definidos; pero en donde encuentra sus límites, en los órdenes oblicuos y escurridizos de la ficción, lo lógico pierde vigencia. Empero, otros procesos del pensamiento son estimulados; la imaginación, la memoria, el lenguaje, la intuición irrigada por emociones.. Y le otorgan al texto-ficción una *lógica interna* propia; lo racional se vuelve incompatible al intentar verificarlo con el orden externo; por eso, la racionalidad [medida, proporción] deberá ser suficientemente abierta y permisible; y no determinante¹; debe ceder ante la intelección e intuición (el pensamiento emocionado). En la aleatoriedad del texto-ficción hay órdenes que subyacen, más blandos que los procesos de la taxinomia racional acostumbrada, cercana a lo que relata el sueño.

*

Para interpretar al homo-fictio, y su hacer, de manera que nos provea información para estructurar códigos que constituyan ficción y que participen con él, nos interesa –si bien será pertinente recurrir al método analítico semiótico- el procedimiento hermenéutico analógico, por su permisibilidad y proporcionalidad, su apertura. Entre el subjetivismo caótico y el objetivismo inconsequible. Las ficciones están entre todos y nadie.

*

Toda pregunta es un juicio –y conocimiento- *en proyecto*, e impone su impronta en todo acto creativo. Las ficciones diseminan preguntas en sus lectores; la pregunta funda nuestra interacción con el texto [ver: memoria y asombro]. Las ficciones se deleitan sobre la riqueza de la ambigüedad, lejos de la intención unilateral, pero emparentándose a los *desvarios* encantadores de la fantasía. Los códigos emblandecidos sugieren proceder con prudencia, en el “conflicto de intencionalidades” entre lo que se quiere decir y lo que se quiere leer. Similar a la polisemia del símbolo, exige permisibilidad y apertura semántica en la lectura; el lenguaje surgió para comunicar emociones, sus ulteriores y más elaboradas estructuras se fundan asimismo emocionalmente.

¹ En ningún momento separamos la razón de la ficción. Los laberintos del pensamiento borgianos serían inconcebibles sin la razón; pero es la razón que se abre y conjuga con otros procesos del pensamiento, fluye con ellos, como parte de su complejidad.

.txt

Los significados surgen en la tensión entre lector y autor, entre verdades, en oscilación; sobre el territorio textual –construyendo mapas en la mente- en un contexto en el que todo se embebe en un fluido interactivo.

Cada actor – o sujeto, ya sea autor o lector- se encuentra en una posición distinta del mismo texto –así como todos estamos dispuestos en lugares distintos en torno a la misma realidad-, y esto en sí, ya favorece y fertiliza polisemias; pero es en la situación del texto de estar contextualizado; con su entorno, junto a nosotros; en donde se interrelacionan las interacciones y se evitan los argumentos caprichosos. Un interpretar contextualizado, en el que el texto adquiere su valor en su estancia intersticial entre nuestra lectura y la escritura del autor; en un lugar y en otros lugares. Así, la presencia misma del texto, es presente y se desvanece, no se sujeta ya al autor que la concibió, y ciertamente tampoco pertenece en su totalidad al lector; un proceso de apropiación temporal, momentáneo, mientras dura el acontecimiento de lectura. Lo propio se hace immanente en el mismo instante en que se conjuga con lo otro.

La *intentio operis* [intención del texto] se encuentra en el entrecruce.

+

“[...] el texto ya no dice exactamente lo que quiso decir el autor; ha rebasado su intencionalidad al encontrarse con la nuestra. Nosotros lo hacemos decir algo más, esto es, decimos algo.”ⁱ

+

Nos recuerda aquella advertencia pre-textual de *Así Habló Zaratustra*.ⁱⁱ

Entre todos y nadie, el texto cobra su significación en la interacción de sus participantes; las cosas por sí mismas no tienen significados.

Una suerte de entre-lectura, lectura intersticial.

“Un libro para todos y para nadie” nos hace buscar sutilezas en el intermedio.

*

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Su equivocismo puede ser, prudencialmente preciso, comprendido por analogía: entre.



//analogías de *parásitos nobles*.

“What we have in common is that we are different.”

Olafur Eliasson

Your Engagement Has Consequences, 2006

+

La analogía distingue para unir. Mediante un “relativismo relativo”, negocia con sus propios límites; proporcionalmente nos ofrece respuestas. La analogía media el relativismo: lo abre, pero también lo restringe. El conocimiento interpretativo se hace comprensible mientras lo filtramos, lo mediamos, por la analogía. La metodología de la hermenéutica se da en la sutileza; aquellos datos ligeros de diferencia. Sutileza interpretativa a captar intenciones. Pero en la misma sutileza proporcional enfrenta a la invención de posibles combinaciones; es eminentemente una actividad creativa, son los lectores quienes vincularán, jerarquizarán y harán relato de las proporciones.

La diferencia, en sí, procura mayor enriquecimiento que la mirada de la semejanza. Pero la asociación de diferencias también es semejanza, así como la semejanza es tal en conciencia de una no-identidad; precisamente la identidad se da en la diferencia. Semejanza y diferencia son parte de lo mismo, ambas son gestoras del lenguaje y sus signos; la univocidad en cualquiera de ellas desemboca en parcialidad. La excesiva asociación por semejanza –incluso autorreferencial– de nuestro mundo, termina simplificándolo. La ficción toma ventaja de esto, en donde ya no se permiten nuevas versiones [y aquí la diferencia adquiere su rasgo de novedad y rareza]; instaura analogías anómalas, prohibidas. Así como el yo es relativo a los otros; lo que nos une es, también, simultáneamente, lo que nos distingue.

Mediante la interpretación analógica –eminentemente atenta a sutilezas–, aunado a la intención poética –búsqueda de un orden profundo, subyacente–, nos aproximamos, muy cercano, a una suerte de esencia del texto –por diferencia–, así, nos convertimos en agentes perturbadores –para el orden simple–, de cambio: nos posiciona en posibilidad de re-significación y re-estructuración.

+

“[...] aunque (noblemente) parasitaria, como es la ficción crítica, una actividad que renueva el mensaje del texto, que hace resonar, aunque con un tono diferente, su voz y multiplica las posibilidades evocadoras e instauradoras; una actividad que de un texto hace tantos como interpretaciones propuestas, y después nos confía estas voces y estos ecos para otras inagotables transmutaciones. Y es sólo fácil, en abstracto, distinguir entre una labor sobre el texto y una labor a partir del texto, entre hermenéutica e invención.”ⁱ

ⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

¿Al escribir sobre ficción, en qué nos convertimos?

A la lectura del texto se le adjunta, no sólo lo que divulgue de la realidad, sino fragmentos de otras realidades; como adherencias a una urdimbre que deja en sus bordes hilos sueltos para tejer nuevos relatos, siempre otros.

Entre la invención y la hermenéutica, quien lee textos-ficción, contribuirá creativamente en pensamiento, mientras se asocian, enlazándose hacia tópicos en común, instancias sobre *el conocimiento*.

Las lecturas del texto –sin llegar a unirnos a las filas de la crítica literaria, sino desde el lugar que ocupa quien piensa sobre diseño– siempre tenderán a ser multiplicadas; en especial las referentes al texto-ficción, que por analogías y metáforas mina de ambigüedad las seguridades cotidianas, las simplificaciones y lo unidimensional. Somos parásitos nobles, traductores traidores-inocentes de los mensajes que se nos confían, en la medida en que nos basamos en un texto; pero no sólo lo absorbemos y despojamos de su carga semántica, sino que la retribuimos multiplicándola, diseminándola. La lectura se origina en una de-construcción del texto para una posterior reconstrucción en la mente, y de nuevo otra, de vuelta a la realidad; que sin duda, no será la misma.

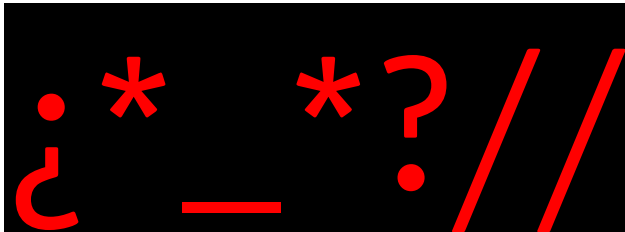
El parasitismo noble se torna *simbiótico* mientras enriquece el proceso –las interacciones– de lenguaje; un texto no leído, no existeⁱ.

Lo que tenemos en común es que somos distintos;

“¿Diseñamos entonces para ser semejantes a eso que nos hace distintos?”ⁱⁱ

ⁱ Culturalmente. Inclusive podríamos atrevernos a decir que los procesos lingüísticos ocurren inconscientemente, y hasta en niveles de auto-organización; hay un constante intercambio e interacción de información y datos en la realidad y la naturaleza, esperando a ser –en cualquiera de sus niveles– interpretados.

ⁱⁱ MARTÍN Juez Fernando, *El lugar de la bifurcación*, en: <http://web.me.com/fmjmac>.



Para la hermenéutica, parece una incógnita permanente y determinante la interpretación de la intención del autor. ¿Qué sucede en la lectura de una realidad sin posesión certera de un autor? ¿O cuando el autor no es consciente de serlo?

En una búsqueda continua de adjudicaciones, de conocimiento contextual tópico, ¿cuál es el autor de una *realidad-como-texto* [potencialmente leída]? ¿Nos alejamos de los campos hermenéuticos? ¿Siempre buscaremos un autor?

Quizá tal pregunta nos inmiscuya en cuestiones hasta teológicas, fuera de nuestro alcance.

Nuestro mundo lleno de prótesis ciertamente está lleno de autores identificables, de biografías acotadas, numeradasⁱ; no nos inquieta ya la problemática del autor-ausente-omnipresente y místico. Se mitigaron los misterios. ¿Nos exenta eso de preguntarnos sobre lo que hay detrás de sin-autorías?ⁱⁱ

ⁱ Haciendo al código de barra el receptor de nuestra extrañeza.

ⁱⁱ La hermenéutica medieval estaba abierta a las argumentaciones místicas de la realidad, en una concepción integral, micro-macro cósmica. La teoría del caos, de finales del siglo pasado, encuentra explicaciones en los órdenes subyacentes de lo que se autoorganiza en la Naturaleza; con una pretensión integral micro-macro *autosemejante*. El hermeneuta-análogo-fractal y místico, junto a todos sus mapas, quedará para investigaciones ulteriores.

//el texto-ficciónⁱ

De todos los textos, algo extraño -casi absurdo- ocurre con el texto-ficción: es de *aquí*, y al mismo tiempo -y a otro- *no lo es*. Es de aquí [contextual] y eso le otorga cierta medida de coherencia y hasta verosimilitud, pero sólo en cierta medida; necesaria para introducirnos en el relato. Y no lo es, porque es anomalía; un *punto de falla* heteróclito en la retícula de lo normal, irrigado por la individualidad de la experiencia. De hecho, es casi obligadamente coherente y verosímil en la manera en que se nutre de estas relaciones -partiendo de una *base de datos* paradigmática/contextual-, como parte de un contexto compartido, de una pertenencia; pero su resultado combinatorio podrá ser enteramente distinto e impertinente al "original", esto es, real.

+

"[...] no se pueden establecer momentos de información intensa si no se apoyan en bandas de redundancia; toda manifestación de lo inverosímil se apoya en articulaciones de lo verosímil."ⁱⁱ

+

Que se construya a partir de la utilización de un *lenguaje* ya es prueba de ello. La ficción descompone y recompone la realidad de sus propios datos. Fuera del *porque-sí*, o incluso considerándolo, la ficción se digiere en determinada manera en la mente del lector, y se comunica con ella, participa, se conjuga y estimula interpretaciones creativas.

*

De ser esperada (por búsqueda o tendencia tópica), tendremos ya previsto cierto *grado de infracción* a la realidad, y tenderá a ser vista - independientemente de lo que cuestione- como entretenimiento [del teatro, a la música, a la narrativa]. Sin embargo, si es que su encuentro es inesperado -y hasta inoportuno-, incita una lectura riesgosa, comprometedora, crítica -algunos procurarán incluso evadirla-. Es por eso que el texto-ficción cumplirá mejor su cometido cuando es sorpresivo; cuando se cuele de improviso en lo cotidiano, cuando se coloca cercano al discurrir normal, y, acumulando sutilezas, reacomodándolas, logre su afecto en nosotros con toda su potencialidad de divulgación heteróclita; ahí donde realidad y ficción se yuxtaponen.

La riqueza semántica entra en turbulencia cuando se pierde el control sobre la predictibilidad del lenguaje.

*

ⁱ Nos referimos, correspondiendo a nuestro interés, a la ficción creativa.

ⁱⁱ Eco recordando la Poética de Aristóteles en: ECO Umberto, *Op. Cit.*

Así el texto-ficción, estimulante de emotividades, encontrará su medio –su vínculo afectivo hacia nosotros– en el **asombro** –y la pérdida de control que su carácter inaudito sugiera– y en el **miedo** que provoca la misma falta de control; empero, cierta predictibilidad –como anticipación al acto ficticio– no inhabilita la potencia creativa de la ficción: la *ficción volitiva* encontrará toda su persuasión –o invitación– al hacernos “suspender voluntariamente nuestra incredulidad” –algo que, de nuevo, sugiere una pérdida de control–, conjugándonos al relato, jugando en él, mientras el rasgo voluntario del asunto remarca nuestro querer-jugar-ficción; por mucho que lo forcemos, no nos *haremos del rogar*.

Ante el texto-ficción, el lector, de alguna manera ya está en expectativa de algo excepcional¹, e independientemente del grado de predictibilidad (el gradiente relativo realidad-ficción), le provoca una respuesta; a pesar de las predicciones, el texto-ficción es un texto incierto, líquido, voluble.

+

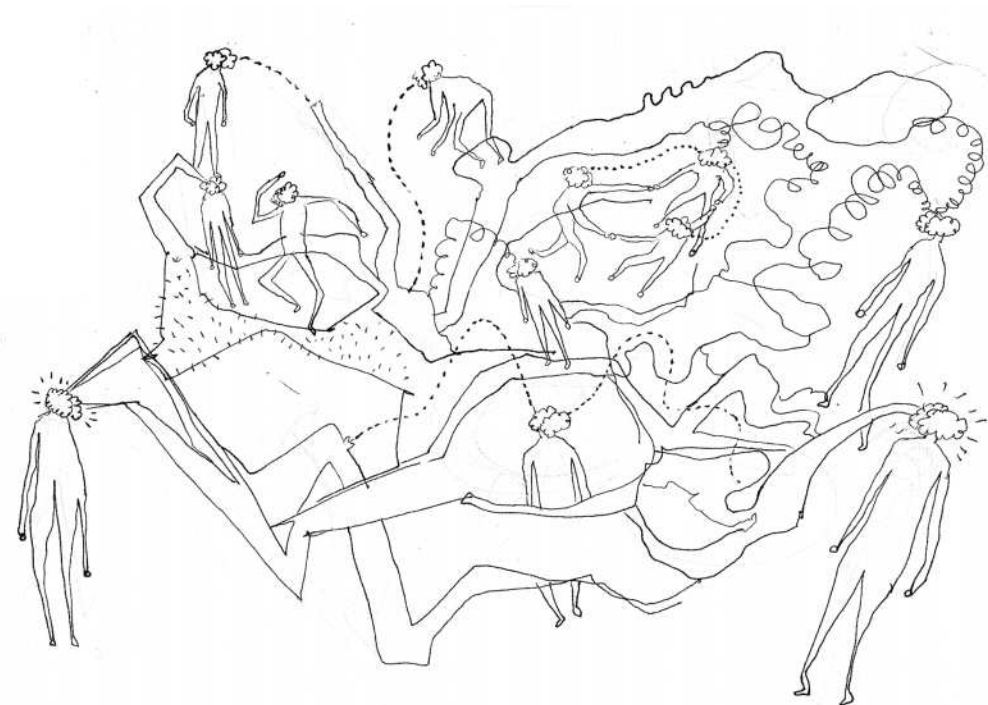
El texto-ficción es, por excelencia, enmascarado: utiliza las virtudes y vicisitudes de la máscara.

Esto nos será particularmente atractivo y útil, a los diseñadores de prótesis, al referirnos a un *cuerpo-lúdico* que pueda tomar el texto (de diseño), en el que se posibilite la conjugación de *fictio-topías*.

*

La ficción, entre invención y mentira, ha tenido sus primeras apariciones codeándose entre lo que es verosímil y lo que no, entreteniéndose con sus extrañezas. Ahí donde se emparenta con la mimesis y la fábula de la poética, el mito, y hasta la simulación. No se deleita en la tergiversación de la realidad, tanto como en su recombinação; “la moral” de la ficción es trasgresora, pero lo hace en ejercicio lúdico de la interpretación, de la imaginación, y del lenguaje.

En las predilecciones de lo distinto y lo semejante, las ligeras o grandes variaciones, la carga de verosimilitud o de inverosimilitud; la intención del texto-ficción [complemento de la que el autor en parte comunica y en parte se reserva –inclusive por que no tiene consciente acceso a ello–] se torna fundamental; será ella la que moldee el contenido, teja la estructura del relato, y nos dé cuenta de su sentido.



¹ Lo notamos desde la aproximación a un libro, a la asistencia a espacios de arte; sobre todo una que repare más con el evento “performance”: lo inesperado late intensamente, incluso persuade descontrol en nuestra visita voluntaria. ¿En qué espacios se conjugan estas experiencias, compartidas en varios tiempos? ¿es lícito hablar de un espacio-libro?



Así, podríamos decir que el texto-ficción, en realidad, no tiene autor: sólo intermediarios: el texto ficticio no demanda la dilucidación “acertada” de su autor; más bien se alimenta de las distintos matices de sus intérpretes; esto representa un vasto potencial creativo para quienes lo lean, practiquen, piensen; así también, sumamente discordante con lecturas simplificadas.

*

La polisemia del texto-ficción lo emparenta al símbolo, de hecho, trabaja con ellos; y como todo símbolo, no agota su cadena de posibles significadosⁱ. El texto-ficción destruye los monolitos del saber-simplificado del lenguaje cotidiano-mecanizado, pero tiene riesgo de divagar divergiendo y divergiendo de la realidad, hasta ser meramente fantástico; por ello hay que leerlo con prudencia.

Durante la lectura, las estructuras semióticas del texto no son las que se transforman –tanto mejor si sí lo hacen– sino es el observador el que percibe y hace nuevas vinculaciones, estructura nuevos relatos, “dentro de una serie de puntos de vista que se pueden considerar inagotables.”ⁱⁱ

Como lectores distintos en torno a un mismo texto –como estamos dispuestos ante lo real–, el texto-ficción lubrica el proceso de elucubraciones móviles, inestabilidad-articuladora siempre renovable.

Ficción semántica/espacio-temporal: ¿Es posible un texto de estructura semiótica transformable, no estática?

Es en el acto mismo de interpretación –de comprensión y significación del mundo–, en donde, filtrándose por poros multiformes, la realidad muta en ficción.

+

“El intérprete es, a su vez, un signo de segunda instancia, que puede originar otro y éste a su vez otro [potencialmente al infinito, pero esta procesión infinita se detiene por el contexto]”.

+

El intérprete, o lector, así, se convierte, como el texto, en fuente de datos, ya matizadas en distintas direcciones; el proceso de comprensión y de conocimiento se da por analogías, compatibilidades, en una urdimbre de transacciones.

“[...] que el vuelo de la fantasía literaria tiene como punto de referencia una visión y una interpretación de la realidad; si es verdad que los modelos alternativos, los caminos entre mundos posibles, sirven para delinear mejor un modelo de nuestro mundo, y que la evasión lo es tan sólo en relación con el lugar del cual se aleja, queda claro que esta dialéctica va a menos cuando la crítica apoya una imaginación en otra imaginación, una actividad lingüística en otra; cuando en el lugar de la realidad se pone el libro, en el lugar de la praxis la proliferación de símbolos.”ⁱ

+

Así cuando en lugar de la realidad se pone la *vida-libro*, del lenguaje al metalenguaje a otro lenguaje, de modelo en modelo, nos aproximamos a la metaficción, allá arriba, en el pensamiento, *Uqbary el jardín de senderos que bifurcan*.

*

¿La vida-libro prescinde de arquitectura?

*

ⁱ Por ello intentamos aproximarnos desde una mirada hermenéutica-analógica-simbólica.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

ⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

`a/*`

sintagmas oscuros//



“Cuando hablábamos abiertamente, no decíamos (en realidad) nada. Pero cuando escribíamos en lenguaje cifrado y en imágenes, ocultábamos la verdad.”ⁱ

Anónimo

Rosarium philosophorum, c.1550

+

Los textos alquimistas encuentran su cualidad oculta en la dialéctica mostrar/esconder a propósito, de significados intrincadamente codificados. Aún así, envueltas herméticamente, hay algo en esas imágenes, que despiertan, inclusive hoy, una interioridad desconocida en nosotros; vibran con especial vida simbólica; participamos de ellos quizá volviéndonos nosotros mismos un secreto; no poseer el código no nos impide imaginárnoslo; sus símbolos se preservan en vida mientras se relacionan tan ocultamente.

“Existe todo un mundo de imágenes profundamente ancladas en la memoria del hombre moderno. Pero no se encuentran en publicaciones accesibles al gran público, sino sepultadas en manuscritos y grabados antiguos.”ⁱⁱ

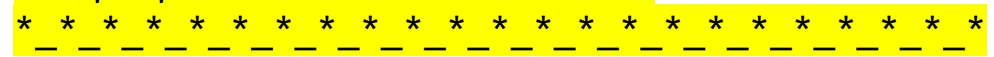
+

La cerradura es un campo fértil.

Recordando a Bachelard, lo que se oculta bajo la cerradura estimula la imaginación; fomenta ficciones. Siempre habrá más en la posibilidad de combinaciones del “mundo de imágenes profundamente ancladas” en el hermetismo –memorial- del texto, que en el escondite del conocimiento, o en la exclusividad de su revelación, o en la lengua secreta de “sintagmas oscuros”; siempre habrá más en la evocación inevitable, para todos nosotros, de enigmas, lugares desconocidos pero ampliamente sospechados. Todos anhelamos guardar cosas en armarios y cofres nuestros; y a la vez, intentar dilucidar lo que hay en los de los otros.

Tras leer el trabajo de los alquimistas queda el amortiguado sabor de que quizá lo verdadero sólo yace tras esta categoría de lo oculto o, mejor, en el breve intervalo del velo.

Los alquimistas, durante su tarea, la búsqueda de las “cualidades reales de cada cosa”, instauraron todo un mundo de conocimientos mágicos, cuyo secreto velador de los órdenes filosóficos-naturales, debía ser preservado, escondido; relatos híbridos engendrados de la única manera de conocer las cosas: vinculándolas. Su labor hermética logró preservar esos conocimientos, siempre posibles, hasta nuestros días.



¿En qué espacios-armario, espacios-cofre, se gestan nuestros *nuevos* sintagmas oscuros?
¿En qué lugares de lectura alternativa, de juegos encriptados?

*

ⁱ *Rosarium philosophorum*, ed. Weinheim, 1990. Citado en: ROOB Alexander, *Alquimia & Mística- El Gabinete Hermético*, Taschen, Italia, 2005.

ⁱⁱ ROOB Alexander, *Op. Cit.*

//!paradoja.

Las ficciones, casi con un aspecto inherente limítrofe, traen consigo un valor de descontextualización, algo que no es de aquí y es de otro lugar¹: **anzuelo de nuestra atención**; pero el hecho es tanto más extraño porque es, a la vez, contextual: está contenido en cierto entorno [ambiente] que la define, que la nutre, que le dispone las reglas a distorsionar. Situación paradójica. Es ciertamente, en la circunstancia de paradoja, en la cual la ficción adquiere su carácter. Es eminentemente relativa en la manera en que surge del relato del mismo contexto [de sus inter-relaciones], pero es des-contextual en la manera en que nos ofrece un dato no-predecible, imprevisto, hasta secreto y oculto, e incluso humorístico: productor de afectividad. **La acción de la ficción des-territorializa: partiendo de un territorio –en todo el florecimiento exótico de sus datos, extrayéndolos- para hacerse mapa, y su valor encontrará toda su intensidad al volver a territorializarse [re-territorializar] y minar su matriz real.**

Sin embargo, en la medida en que *es de aquí*, se define por verosimilitudes y creencias paradigmáticas de su contexto; el texto ficción se ofrece como tal con cierta medida inusitada de verosimilitud: en su contradicción está su extrañeza. El anómalo texto-ficción, descubrimiento insólito, pero extrañamente comprensible y coherente; paradójico.

Las ficciones ocurren ante la presencia de un momento inesperado, o una situación en la que late implícito –en menor o mayor grado- un matiz que descontextualiza y demanda una verosimilitud, una exigencia de verificar –seguridad frustrada mientras los juicios se inclinan a lo inverosímil–.

¿De ahí el miedo?

La paradoja es tal en la puesta en escena de una contradicción; pero en sí, fuera de la expectación y cautivación que provoca, lo realmente interesante y elocuente es lo que ocurre tras la contradicción, lo que, interactúa subyacentemente en el entrecruce de las relaciones.

El texto-ficción es eminentemente paradójico. La vinculación realidad-irrealidad, de lo posible o lo imposible, determinados por un sistema de creencias en determinado contexto cultural (comprobados probables o improbables), fundan incertidumbres que dificultan el discernimiento, mientras el metalenguaje se enreda; pronto, ya no se tratará sobre la definición –inútil- por separado de realidad o irrealidad, sino por la riqueza que constituye su relación; basada ya no en referencias, sino en presencias y ausencias.

Mediante la paradoja se delata el vacío cognitivo y la posibilidad de otra cosa.

En el extrañamiento producido al enfrentar el texto-ficción, y sus puntos de vista oblicuos, la única manera para pensarlo está entre la permisibilidad del hermeneuta análogo y la lógica que se tiene cuando uno sabe que está soñando, al borde del frenesí de la locura.

* + * + * + * + * + *

¹ Nos remite a la *heterotopía* de Foucault. ¿Los lugares-cuna depositarios de nuestras ficciones?

.pausas, inter.mitencias

/ Cada lectura conlleva su propio tiempo.

Un tiempo plenoⁱ para cada pensar-hacer; que varía mientras se relaciona con cada evento contextual; y el tiempo interno del individuo.

Supone otra medida, interpuesta a la del *pasar-de-largo-acelerado* del tiempo mecánico; por su propio carácter extraño, incierto, atrae la atención de manera especial -nos abstrae del curso cotidiano-, la capta y la amplifica, haciendo las sutilezas evidentes, sugiriendo entrar en otro tiempo, que se detiene, en el que se está dentro; inusitada experiencia

entre tiempos

que

+++++transcurren.

*

Por tanto, solicita nuestra atención, llamándola a su lugar: más bien, exige nuestra atención; entre más aguda y sutil, más posibilidades de que se encuentren, en la realidad misma -precisamente porque no es única-, matices que

estimulen ficciones.

+

Quizá por eso, la lectura es frecuentemente relegada a tiempos acotados, dispensables, desperdicios "no productivos".

La efectividad del "tiempo real"ⁱⁱⁱ constriñó las pausas y las intermitencias.

-

*

La atención sutil tiene la capacidad de,

no sólo estimular ficciones, sino cambiar enteramente la interpretación de la realidad a partir de una percepción diferente. Por diferencia, en pausa e intensidad, la inmersión en la lectura es intermitente.

*

El tiempo de lectura del texto-ficción se ralentiza, se descontextualiza.

Transcurre en un *tiempo presente*. Que se agota permanentemente.

ⁱ Otro transcurrir del tiempo, más humano, menos mecanizado, esto es, uno variable, que se dilata o se contrae.

ⁱⁱⁱ Velocidad instantánea del tiempo de comunicación multimedia, a través de pantallas, basadas en mecanismos.

De aquí que Soledad Puértolas le otorgue a la fábula el "vencimiento del tiempo": la perennidad. Admitimos que hay un tiempo que se abstrae de lo cotidiano, un tiempo heteróclito; pero, aunque los anhelos de perennidad sobrepasan nuestros alcances, nos abstenemos a unos de *presencia*ⁱ.

+

La actitud de lectura lo hace particularmente manifiesto.

Al aproximarnos a un texto, antes de que nos capture, estamos dispuestos a entrar en otra dinámica; parte de una elección ya tomada: la lectura es un acto libre.

Perder el tiempo inmiscuidos

e n

+

*

La lectura.

tiempos que se dilatan

y

contraen

El texto-ficción se lee en otro tiempo, y en otros espaciosⁱⁱ.

La variación del tiempo modifica el espacio, durante nuestra lectura y vivencia.

Tomarse el tiempo participa de la variación del sentido de un texto; pasar de largo, acelerado, o detenerse, lo modifica;

el *espacio-texto* no es el mismo: se hace de tiempo; de interpretación, de ánimo; la experiencia se consume en un a través.

El espacio y el tiempo, afectándonos en nuestra particular posición y escala, percepción y sensibilidad; tienen medidas cualitativas que varían según los estados emotivos e intelectuales, físicos y conscientes.

Cuando se sueña, cuando se presencia lo desconocido, cuando se repite lo esperado, solos o con otros, lejos o cerca, las lecturas varían; el cuerpo y los espacios

se contraen

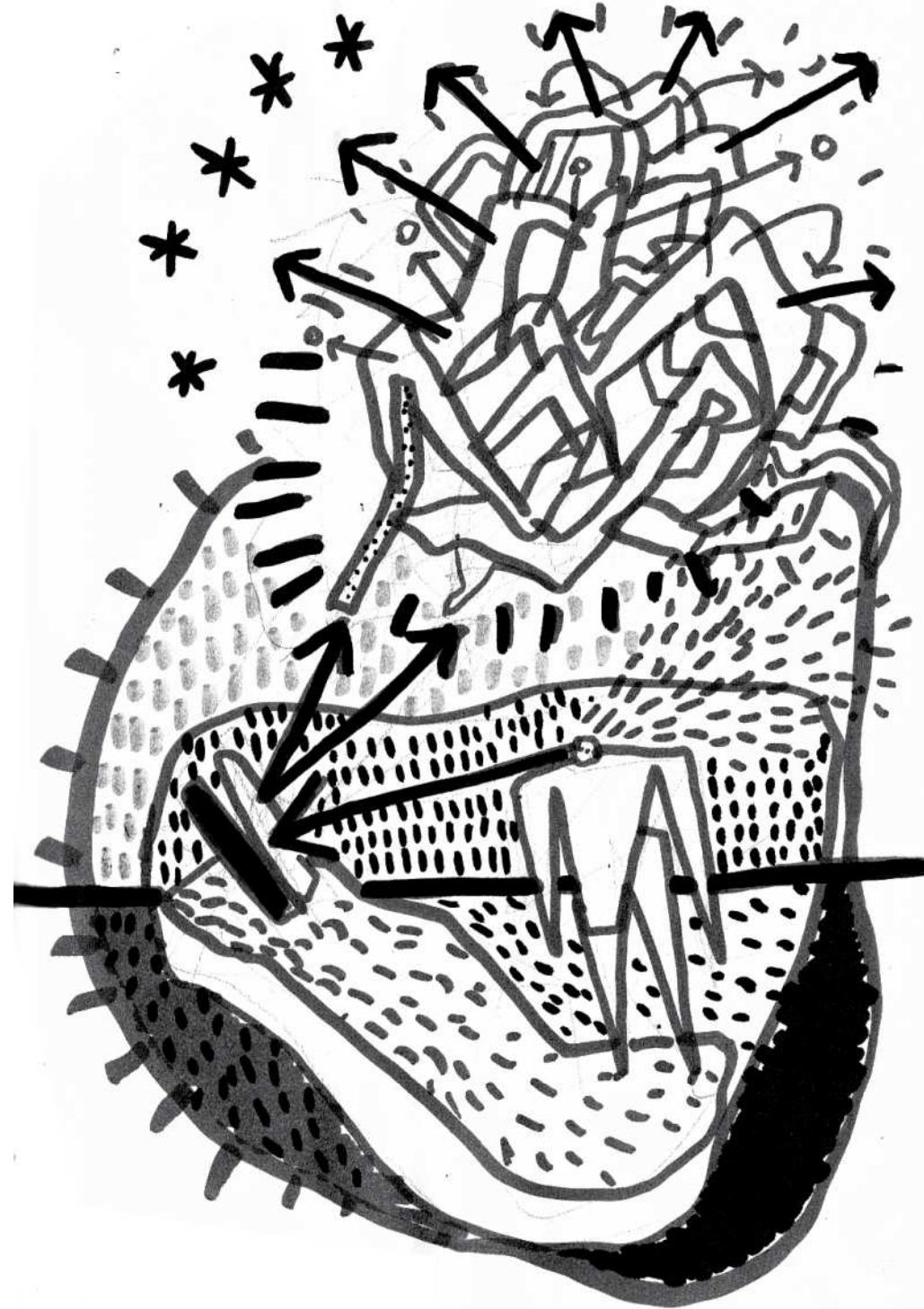
+

o dilatan.

ⁱ Los cuales, indudablemente, darán la sensación o conciencia de perennidad.

ⁱⁱ Ver: [utopías y heterotopías]

.txt



La lectura no encuentra su objetivo de significación en un recorrido de principio a fin, sino a lo largo de todas las asociaciones y conjunciones que se permiten durante el recorrido; la lectura *no lineal* —polivalente, polisémica, rizomática; manifestada por doquiera de sus conexiones subterráneas— permite relatos laterales que se tejen de los bordes que quedan extendidos en todo el *perímetro-archipiélago* del texto-ficción, en un intervalo de tiempo que suscita re-valoración de lo Mismo, mirando lo Otro, combinando hermenéutica y juego.

/*

[\[.a/\]](#)

paradoja.



// con[texto]

contexto.ⁱ

(Del lat. *contextus*).

1. m. Entorno lingüístico del cual depende el sentido y el valor de una palabra, frase o fragmento considerados.

+

El contexto es el *lugar* del texto. Lo acompaña, contiene, conjuga. De un entorno físico o una determinada estructura asociada de ideas; es tópico [lugar común] y también diverso, plataforma de eventos y cambios que permiten lecturas.

La interpretación es una labor de *contextuación*, de relación y vinculación de los elementos textuales; puesto que de sus asociaciones surgen los sentidos. Un texto fuera de su contexto hace inaccesible, o por lo menos dificulta exponencialmente, el acceso a los códigos para la interpretación, de sentido y significación; el texto se invalida, y se debe recurrir a estrategias enciclopédicas para intentar construir contextos. Un texto aislado de su contexto es ilegible, y orbita en pretensión inaugural sin tiempo.

A la descontextualización que ya supone el texto-ficción –descontextualización de la situación del lector en el transcurso de la lectura–, se le añade la vinculación a otro contexto, otro lugar –vinculación con el lugar especulado del cual proviene el texto, que ya no es el original–.

El contexto es ambiente; y como tal, reúne en su unidad multiplicidades individuales y colectivas [como lo supone Vigotsky]; su multiplicidad es otorgada por la interacción de lo individual y lo colectivo, como acontecimiento tópico (de lugar). Esto lo podemos ver desde el aspecto comunicativo-lingüístico, el filosófico, el antropológico e incluso biológico: en el con-texto pululan unidades culturales [como las define Eco], circunstancias que hacen dinámico el acoplamiento estructural, que, como afirman Maturana y Varela, se gesta mientras se “gatillea” procesos lingüísticos, mientras interactuamos como observadores e interlocutores de procesos *ontogenéticos*ⁱⁱ y culturales en continuo intercambio con el medio, sufriendo cambios constantes estructurales recíprocos; mientras las relaciones no se desintegren. No sólo un contexto, sino varios, que interactúan. La semántica se da en correspondencia de los varios textos y sus componentesⁱⁱⁱ.

*

ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

ⁱⁱ “La ontogenia es la historia del cambio estructural de una unidad sin que ésta pierda su organización”. En: Maturana, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

ⁱⁱⁱ En la “era planetaria” esta noción es fundamental; los conocimientos tienden a homologarse mientras pasa desapercibida la complejidad; presentándola de una sola cara.

Contextuar no es una labor única. Los significados no penden de un sólo contexto, la interpretación uni-contextual es parcial. Los contextos interactúan entre sí, participan. El texto-ficción extiende sus límites porosos y se asocia a otros contextos –como el símbolo, o más bien, utilizándolo– y requiere ser mirado en analogía, abarcando su *multidimensionalidad*.

La lectura del texto está determinada por el repertorio paradigmático, de creencias y de unidades culturales de determinado contexto social; y los códigos que éstos instauran y los sintagmas que los agrupan.

Durante la “programación mecánica del mundo” de la sociedad contemporánea, no será difícil advertir que los códigos son procesados sin reparo ni cuestionamiento, aproximándonos operativamente a la máquina, haciéndonos portadores de traducciones para significados anticipados; la predictibilidad de los textos es el triunfo del gran reloj del mundo (¿sujeta éste el tiempo?).

Los textos se acotan para su comprensión; entre más comprimidos en su compartimentación, más comprensibles para el pensamiento simple, y, en deterioro del mensaje polisémico, son menos contextualizados; más alienados.

El acto de lectura es un acto de tregua, se sale de uno mismo para ser algo más: ser en el texto—una *ficción*—; en el acto de intercambio, de flujo de toda significación, se hace espacio, como acontecimiento.

Leyendo dejamos la preocupación de la identidad, no obstante, tras la lectura, nos re-conocemos y re-afirmamos; tamizados de otredad.

+

“Todo acto humano tiene lugar en el lenguaje. Todo acto en el lenguaje trae a la mano el mundo que se crea con nosotros en el acto de convivencia que da origen a lo humano; por esto, todo acto humano tiene sentido ético. Este amarre de lo humano a lo humano es, en último término, el fundamento de toda ética como reflexión sobre la legitimidad de la presencia del otro.”ⁱ

+

¿Esto nos sitúa del lado de la búsqueda de una nueva ética de la arquitectura? Ciertamente es necesaria una reinterpretación sobre el “contexto”, que escapa a adscribirse en nuestros planos, ávido de una nueva responsabilidad creativa.

La mirada cartesiana del *pensar-y-luego-existir* nos dispuso en una posición desvinculada del contexto: no como parte de su mismo fluido, sino que, en la manera en que somos observadores analíticos del texto, somos observadores-ajenos y aislados del contexto: sobre la mesa de disección, en inauguración de todas las categorías y separaciones, se toman contexto y texto de paquetes distintos [¿envueltos en papel o en plástico?].

ⁱ Maturana, Humberto y Francisco Varela. *Op.Cit.*

.txt

Ningún texto-objeto aislado es metáfora, su propia condición no lo permite; la traslación de sentidos necesita la vinculación a otros textos, otros objetos; especialmente si éstos no están presentes. En una intrincada red contextual, continente en flujo. La comunicación es inevitable: todos estamos insertos en el "mismo" contexto. Lo entrecorramos porque lo mismo del contexto es, a la vez, lo otro, juntos, constituyen su complejidad.

+++++

Los textos se reúnen, embebidos en varios contextos interactivos, que son, simultáneamente participantes de su organización interna, macrocosmos y microcosmos –de la célula, al cuerpo, a la ciudad hay analogías y metáforas; transportan y transmiten-; ignorarlos desemboca en ceguera necia; suicidio textual. Incluso el *intertexto* del metalenguaje, que refiere a su propia lógica autorreferencial, instalándose en un lugar otro, inaugura un entorno propio que ciliado se conecta al mundo, incitando laboriosas lecturas de sentido oblicuo.

*

Así, los textos deben tejer ventanas y puentes.

¿De qué lado nos asomamos?

¿De qué lado entramos y de cuál salimos?

+

“El universo entra a la casa por las ventanas”ⁱ,
ensueña Bachelard.

*

a*

ⁱ BACHELARD Gaston, *La Poética del Espacio*, FCE, México, 2010. Primera edición: 1957

INTER
FICHOS
RELATIVOS

interfictios relativos*//

injerto.ⁱ

(Del lat. *insertus*, introducido).

1. m. Parte de una planta con una o más yemas, que, aplicada al patrón, se suelda con él.
2. m. Acción de injertar.
3. m. Planta injertada.
4. m. *Med.* Fragmento de tejido vivo que se implanta en una parte del cuerpo para reparar una lesión, o con fines estéticos.

+

En el texto-ficción la comunicación de “lo verdadero” no es lo que se procura, al menos no directamente –podría incluso considerarse su contradicción–; así, su planteamiento se gesta en la relación *entre* verdades, siendo contradictorio, o encontrando contradicciones, en relación a “la verdad absoluta”. La ficción procura la disolución de tal nociva ilusión. Sin embargo, la ficción no será siempre antónima a la verdad; puesto que, a fin de cuentas, por servirse de ella, termina divulgándola, revelándola, mostrando otras caras de ella que no eran previsibles (fingir no se satisface en la mentira, sino sobre el diálogo que propone ambivalencia y ambigüedad en una verdad, eludiendo su profundidad y proponiendo relaciones laterales). Esto será perjudicial para muchas simplezas, abstracciones entendibles; pero será especialmente estimulante y fértil para nuevas relaciones entre verdades, entre lenguajes, entre construcciones de la realidad. A partir de la comprensión de que “la verdad” y la ficción son parte del mismo proceso: realidad y ficción; complementarios y no excluyentes: el peso que recae sobre cualquiera funda la enajenaciónⁱⁱ.

Así, las ficciones se gestan en el diálogo de sus intermediarios: los *interfictios relativos* –nombre provisional para designar maneras de relacionar nuestras ficciones– procuran el diálogo; la intersubjetividad –inherente a todo lenguaje– se permite en toda su extensión y es también su enmarcación, puesto que el diálogo plantea que no se distiendan al infinito las significaciones, sino que los sentidos se den en los intersticios de la comunicación.

Como todo proceso de lenguaje, y en particular la ficción se le añade la vocación participativa del acto lúdico, provoca interacción social; desde la necesidad de la “función fabuladora”ⁱⁱⁱ a la necesidad de narrar y escuchar historias; interacción estimula cohesión. A diferencia de la amalgama pegajosa y anestésica de la imagen *mass-mediática*, que simplifica lecturas mientras las homologa –invasa de semejanzas idénticas–, la ficción-creativa estimula diálogos que renuevan la cohesión social, diferenciándola de sí misma, articulándose con sus procesos.

ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

ⁱⁱ Como aquella purulencia que hace de la imagen la verdad en la sociedad contemporánea; embarrando las nociones de ambigüedad.

ⁱⁱⁱ Término de Bergson. Ver: [*fv!*]; *ficción volitiva*.

Las ficciones creativas deben operar, no como aglutinación, sino como injertos. Provocan lenguaje y lo instauran en los posibles lectores que, de improviso, se encuentran ante un acontecimiento de lenguaje que les exhorta afectivamente a *pensar-hacer* algo, y esto, estimulará la cadena de transformaciones que se gestó desde el primer encuentro con el injerto.

Imprevisiblemente instalado, el injerto requiere de su diseñador que conozca el rizoma en donde se engendrará; el resultado será, asimismo, impredecible: el desconocimiento se mitigará en cuanto la comunicación sea estimulada, y haga ramificar el sentido para todos los participantes del diálogo. El injerto queda a disposición de su cultivador, pero no a totalidad de su libre albedrío: no crece en cualquier lugar (aquí la relevancia de la labor de contextualización), y necesitará de otros procesos interactivos para crecer “saludablemente”; esto es, llevar a la planta por direcciones inesperadas, por tropismos excepcionales.

La realidad muta de sí misma –mientras la intermediamos–.

El autorⁱ [diseñador] no sólo injerta un texto en el contexto, sino, en la medida en que su obra procura lenguaje, injerta en el mismo lector un relato, una “cadena de transformaciones”. Inserción de relatos, motivación de “vacíos” y el lenguaje mismo se convierte en sujeto textual.

Barthes diría que el sujeto no es una plenitud individual, sino un vacío en torno al cual el escritor entreteje una palabra infinitamente transformada; relación en la que el lenguaje se vuelve sujeto.

Los *interfictios relativos*, en mediación de múltiples lenguajes, y de metalenguajes; de ficciones –las nuestras y de los otros–, se injertan provocando diálogos. Relaciones que, como característica inherente de todo lenguaje, fundan comunidades. En la riqueza semántica de lenguajes heterogéneos –como en el texto espacio/temporal–, es preciso estimular intermedios, analogías y conjunciones. Los textos nos atraviesan.

Los atravesamos, de cualquier modo, nuestra experiencia debe describirse así: transacción, un *a través*ⁱ.

ⁱ Que substancialmente se asocia al escritor.



//hermenéutica analógico-ficticia

Los injertos nos permiten extender lateralmente relatos, no parasitarios, sino simbióticos –y simbólicos– de una urdimbre cultural ya establecida; permiten gestar nuevas hibridaciones, permite diseñar nuevos relatos, impredecibles. Actuar sobre un texto pre-existente [pre-texto], retomando y reencauzando su relato. Multiplicación de los relatos, en un mismo texto. En la medida en que operemos con injertos, nos disponemos en actitud, no de instaurar un nuevo orden, sino de reinterpretar y reencauzar uno anterior, una conjugación de ordenes anterior; en la soldadura con la rama –por acoplamiento estructural–, se establecen nuevas bifurcaciones, inesperadas. Así, las nuevas historias, de injerto en injerto –tejidos vivos–, en la ramificación del curso metalingüístico, sin prefiguración establecida, favorecen nuevos relatos y la adherencia con otros interlocutores homo fictio. Las ficciones que toman el camino de otras, como advierte Cesare Segre, ficciones gozan sobre las posibilidades infinitas del lenguaje.



“El único medio que tenemos de cribar la objetividad alcanzable y evitar lo más que se pueda la mera subjetividad es la intersubjetividad en el diálogo y la discusión con los demás de la misma comunidad o con los pertenecientes a otras comunidades”ⁱⁱ



La verdadera significación, o la más productiva –irrigada– está en la interacción de los textos y sus lectores, y no en sí mismos, estáticos. En la interacción de los textos entre sí y con nosotros.

El diálogo se provoca, no para llegar a una verdad definitiva, sino para jugar en los límites de nuestras propias ficciones.



La arquitectura que procure *interfictios relativos*, permisiva y estimulante de alteridades, maneras en las que nuestras ficciones se relacionan –que a la vez permitan la vinculación a otro tipo de co-relatos–, será culturalmente interactiva, mientras provoque el juego en relatos.



Los *interfictios relativos* son puentes.



`a/*`

ⁱ Ya lo advertía Nietzsche en su máxima.

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

Una ficción.

Ante el metalenguaje; y más adelante, en la autorreferencialidad del pensamiento del pensamiento, de lugar mental en lugar mental; la hermenéutica encuentra su más enredada dificultad, pero también su mayor responsabilidad.



La hermenéutica analógica, entre razón e intuición, entre medida y emoción, es un instrumento útil para quienes pretenden indagar y practicar ficción, para nosotros homo fictio, que proyectamos albergues variables; a partir de interpretaciones –aunadas a otros procesos del pensamiento constructivo–, diseñamos, estructuramos creativamente nuestros textos; que, al salir, serán *otros textos*, y éstos serán leídos por otros, interpretados por otros, y hechos otros por ellos. Nuestra ficción puede diseminar la realidad –distorsionando absolutismos, relativizando–, o buscar hacerlo mediante textos cargados de ficción: pero será en su medida análoga –proporcional– en la que podamos, a partir del diseño del relato, comunicarla a los demás, desde el discernimiento de las estructuras profundas que se dan en la lectura; evitando su particularización o diversificación excesiva: el loco se quedará haciendo ficción para sí mismo, encapsulado en su delirio, y a servicio de la observación curiosa de los demás.



Al enfrentar cualquier texto, el hermeneuta mira con *sutileza* entre los dos extremos evidentes –superficiales– de cualquier yuxtaposición; constituyendo una vía inesperada, alternativa, de detección de las conexiones entre las cosas, un sentido profundo, o incluso oculto. La complejidad deviene cuando se enfrenta a textos más intrincados, como los metaficcionales (que operan por simulacros y autorreferencias) o los textos de espacio, en los que los lenguajes no sólo se yuxtaponen; son simultáneos. La analogía resulta una herramienta particularmente útil para discernir entre diferencias y semejanzas continuas y estructurar sentidos.

El hermeneuta es sutil al advertir las conexiones *subterráneas* entre las cosas;

detectando las relaciones entrecruzadas, tarea depurada tanto cuantitativa como cualitativamente.



Pero estas sutilezas serán acotadas por límites prudenciales, por relativismos relativos que evidencien las líneas de fuerza, los gradientes de concentración.

Permisión de la riqueza de la interpretación de la realidad, y su diversificación, pero, justamente porque la ficción toma datos de ella, *hic et nunc in situ*, es restringible. Aquí su principal distinción con la fantasía; la ficción dialoga y juega con lo verosímil, se apeg a ello, entre la mimesis y el simulacro. En la mediación de la actividad ficticia los textos relativos a lo real encuentran su potencial transformador.

.txt

La interpretación infinita es desvarío. Pero la condición potencialmente infinita de los textos nos libera creativamente a proyectarlos.

En la medida en que el texto pueda ser compartido, el juego de ficciones será amplificado: jugaremos todos; no tratándose de un texto hermético, sino un relato relativo, un juego de sentido, un texto para todos y para nadie.

El pensamiento se cose, en comunicación con su espacio, en un proceso de lectura, nutrido por interpretaciones, imaginaciones, memorias, emociones... entre paradigmas –agujereándolos y combinándolos para alterar las versiones-: de un juego de sentido, de otredades, nace el texto ficción.

*

El mundo del ser humano es un universo simbólico; no lo enfrenta 'cara a cara', diría Cassirer. Para comprenderlo se precisan varios lenguajes, e interpretaciones analógicas, encaminadas no sólo al símbolo –aunque por su amplitud, la lectura del símbolo es aplicable al discurso ficticio-, sino a un pariente suyo, *menos noble*, más alterable en lo cotidiano: la ficción.

+

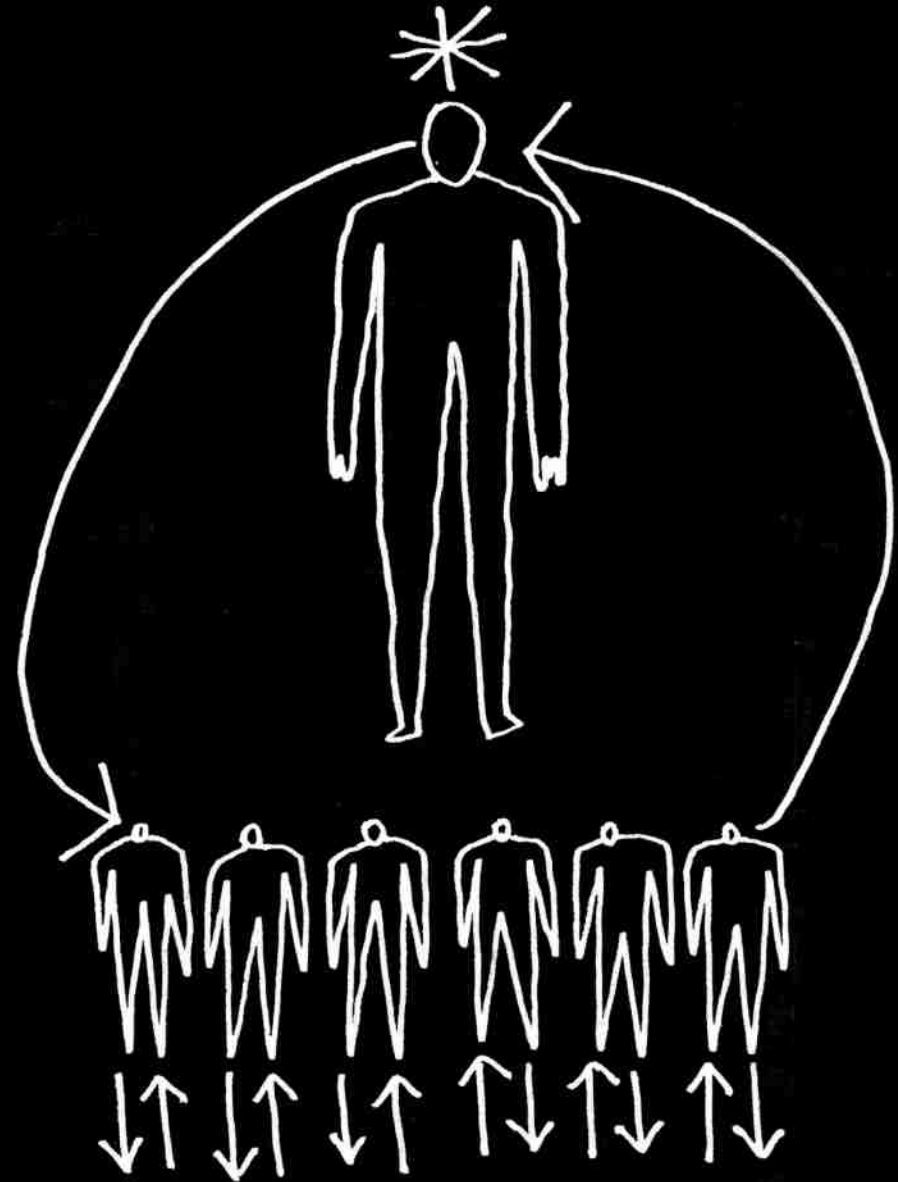
La hermenéutica analógica se nos aproxima ofreciéndonos una medida –analógica-, una distancia, para valorar al homo fictio, y extraer de su relato elementos que, durante una reinterpretación, estructurar nuevos relatos, integrarlos en nuevos textos, nuevos órdenes, nuevos diseños.

En el transcurso de la ficción de una hermenéutica analógica-ficticia, en el establecimiento de *interficciones relativas*, ficciones intersticiales que nos relacionan, todos nos reunimos para contar nuestras ficciones.

*

a/*

LA ETERNA TRANSITOREIDAD DEL ROSTRO ÚNICO.



//

hipertexto.ⁱ

1. m. Inform. Texto que contiene elementos a partir de los cuales se puede acceder a otra información.

+

<a href=" Texto que es, mediante codificacionesⁱⁱ, otros textos, a la vez. El hipertexto permite viajar a varias partes desde una misma plataforma –que es varias, a la vez-. Sustento de la W^β; del ciberespacio [texto digital; evidencia el espacio-como-texto; experimentado mientras se le otorgan sentidos; sin embargo, el ciberespacio es una simplificaciónⁱⁱⁱ]. En la misma red, el hipertexto permite navegar por cualquier punto; predefinido por un código de reglas estrictas, contextuales. ¿Vinculación espacial?. Para el ciberespacio, presencia virtual, los hipertextos son puentes y vías intrincadas que traducen una acción en un tránsito, asocian lugares; relacionan toda la Red. Tal permisibilidad de flujo hace soñar; y precisamente evoca a las conexiones aleatorias en los sueños [relato onírico]. Pero, sólo una máquina puede ser absolutamente aleatoria^{iv}; el texto humano está sujeto a su intención y emoción. Un texto que no sólo es otro, sino, también, nos permite ser otro, mediante simulacros especializados; estímulos a la imaginación y la memoria, vinculan a potencialidades presenciales.

+

Similar a cómo se conectan las cosas en el cerebro –pero ínfimamente menos complejo-, el hipervínculo describe la manera –laberíntica y heterogénea- de transitar hoy; de la configuración del mundo y sus espacios. En sí mismo es un código que interpreta un paso; permite la transición a cualquier espacio a través del accionamiento de una decisión^v.

En una realidad entendida en datos, en un texto que corre interminable sin intención; entre prótesis metafóricas, la frase de Bachelard cobra toda su fuerza, “todo es germen para la vida de un poeta”; en camino a una nueva poética, resultado de una nueva interpretación de la realidad; proyectando nuevos poemas de espacio para el ser humano ¿el tránsito en arquitectura podría darse de manera hipertextual? ¿Qué decisiones implicaría? ¿Las nuestras?

“/a>.

/a/*

ⁱ Real Academia Española, link: http://www.rae.es/rae.html

ⁱⁱ La operatividad del hipertexto es cuidadosamente codificada. La convivencia intermediaria con lenguajes de programación es cada vez más parte de nuestras costumbres; y semejante a nuestras relaciones lingüísticas. No extraña ya la ficción de que en un futuro –ya presente- el diseñador, actuando desde la codificación, haga suyo el lenguaje digital; es precisa una apropiación y reflexión en torno a ese medio, para volver consciente su influencia en la cultura.

ⁱⁱⁱ Aunque, indudablemente, sus reglas “simples” permitan relaciones complejas.

^{iv} Y ni ella: la máquina está sujeta a estrictas reglas (codificaciones) operativas: su aleatoriedad es restringida; patrones se estructuran, se grafican reiteraciones.

^v Por supuesto, la simplificación del proceso mitiga el accionamiento del pensamiento a favor del accionamiento del botón.



Agarre este texto.

Léalo.

¿Cómo se cuenta la ficción?

En el transcurso del propio gesto de querer transmitir lo excepcional de un encuentro, durante el mismo cuento del cuento, imaginación sobre imaginación, cuando incluso el cuentista se vuelve relato; jugamos en el mapa/territorio de las ciudades invisibles, compartiendo realidades como ficciones; construyendo espacios transitorios, como puentes entre lugares mentales.

Qué paradoja escribir sobre algo que no existe, qué absurdo vivirlo.

Los nombres innombrables, las taxinomias heterotópicas, hacen pensar que los límites no existen, excepto como representación; el mundo de los signos los borran. Las ficciones ambivalentes y ambiguas, discurren leves, oscilan entre verdades y realidades. Los límites sólo se distinguen en la diferencia; en el acento de concentración semántica o genética [origen matérico]; hay diferencia mientras haya un intérprete, un lector, en cuya mente se nombran las cosas, se interpretan y re-conozcan, tras discernir lo que asocia y conjuga –en un contexto que prefigura y asemeja, en un orden interno que identifica y difiere-.

Absurdos y locos todos, proyectamos lugares de ficción.

Transacción y fluido no conocen límites ni bordes, sólo cambios de estado.

/a/*

//

Cada época instauró su propia manera de aproximarse a los textos, así como a leer realidad, interpretarla y relacionarla; montar su sistema de creencias y de ficciones [ficciones más o menos creíbles y realizables].

Se reúnen todas hoy en nuestras presentaciones y re-presentaciones; jamás el *territorio-mapa* ha sido tan fértil; pero tampoco tan ambiguo.

*

¿Qué otras interpretaciones se suscitan en nuestros tiempos?

*

Somos re-intérpretes de la realidad.

... el resto son pretextos.

*

[)*([

[)1([

};



[.fv!];



“Sobre la figuración derramo mis lágrimas.”
Púshkinⁱ

Volitivo, va.ⁱⁱ

(Del lat. *volo*, quiero).

1. adj. *Fil.* Se dice de los actos y fenómenos de la voluntad.

+

¡Queremos ficción!

“Vivir es fabular”ⁱⁱⁱ diría Soledad Puértolas. Necesidad inherente al ser humano, vive una suerte de correlato –ineludible– a su existencia, que, lejos de requerir enlistarse entre los grandes mitos y relatos históricos o poéticos –ahora ya periclitados–, se manifiesta en lo cotidiano (intervalo mensurable de la experiencia); se constituye de sus intermitencias y abstracciones, multiplica sus sentidos. Como sucede con la flor; “lo cotidiano expresándose de la mejor manera”^{iv}, con toda su carga cromática y morfológicamente estupefaciente, provocadora de miradas–en naciente agonía– del momento presente; leídas y transcritas en los gestos transitorios de nuestros cantos.

ⁱ Visto en: VIGOTSKY Lev S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Coyoacán, México, 2008

ⁱⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

ⁱⁱⁱ No deja de ser irónica la descripción de la vida por alguien que escribe literatura; sin embargo, conlleva algo que, de un lado u otro [hacer fabula o recibirla, e incluso mediarla] incumbe a todo homo fictio.

^{iv} *Flor y Canto; in xóchitl, in cuicatl*: expresión metafórica por la cual los filósofos nahuas se referían a la poesía. Visto en: MARTÍN Juez Fernando, *Flor y Canto. Lo Bello de las Cosas. Materiales para una estética del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006.



No discurriremos sobre el fenómeno de la voluntad *en sí* –asunto que ocuparía otra tesis–, más bien reflexionamos sobre lo que hace querer construir, formar, diseñar, vivir ficciones, y cómo; durante un acto voluntario (como consumación intencionada) –o la inexorable ausencia de ello; situación que no nos exonera de lo ficcional, pero diluye nuestro discernimiento, ya sea por la inercia *hiperconformista* que consiente el simulacro *baudrillardiano* o la *hipersimplificación* estereotipada de lo fabular [junto a otras *hipersimplificaciones* de lo humano que, sirviéndose de la imagen (bandera de la *era planetaria*), se incrementan en la transición de este siglo al que nos precede]–.

*

Enraizado donde, en el fondo, se enlazan miedo y asombro, filosofía y arte –como interacción y reflexión social e individual, vivencia y pensamiento, entre *natura* y cultura–; la exploración, la observación, la imaginación y la fantasía, la tensión sutil creativa, la fascinación tecnológica de la prótesis y los relatos metafóricos que ellas portan; la especulación por lo que no se sabe o no ha llegado aún, y, de lo que se recuerda –lo que está archivado en los armarios conscientes e inconscientes, e inconsistentes, de la memoria–; la necesidad de contar historias –verificarlas, afirmarlas– y variarlas; y la avidez de experimentar, pensar, y *ser otro*; de todo ello, surgen los relatos, del animismo al *cyberpunk*.

Los relatos inciden en todo espacio humano; pues, desde el lenguaje, lo que ocurre en la mente, durante su interacción con otras, afecta al entorno social, y a sí misma; modifica los espacios, y la realidad. A través de ello –desde el primer acto imitativo del primitivo homo fictio, durante un ritual mímico en su cueva–, configura su espacio, funda las relaciones –ordinarias y extraordinarias– de su lugar. Quizá desde que el ser humano tiene conciencia se separa, toma distancia, de lo natural y de lo real, los nombra y los conoce, y a partir de ello diseña relatos y realidades –desde su pensamiento– alternas; quizá desde el surgimiento del lenguaje, la primera representación, la primer inauguración de un signo, la primera intención de *semantizar* nuestra experiencia; la primer mimesis de un acontecimiento expresado por otro medio, de lo real al lenguaje, del modelo al modelo, y del modelo a lo real.

+

“Si se comenzó diciendo que el lenguaje es la casa del ser, esto es, que el ser se da en el lenguaje, también hay que recordar que el lenguaje sólo vive gracias al ser, al cual dice o expresa.”ⁱⁱ

+

ⁱ Sobre las ficciones de fin del siglo pasado, que, sin dejar de ser un fenómeno infeccioso curioso, inevitablemente nos afectan e incumben; peor, aún sin nuestro consentimiento, ya estábamos insertos en ello, leer: AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, ITACA-UNAM, México 2009. Primera Edición: 1997



Todo nombramiento lo es a cierta distancia; todo modelo, todo mapa, es tal de acuerdo a cierto trayecto y recorrido entre ello y el dominio de lo real; y en el alejamiento o el acercamiento –hoy confundidos y desvirtuados por el *zoom in* y el *zoom out*– conocimientos de la realidad, de lo social y lo individual se producen; y se comunican.

A la distancia, los relatos, las relaciones entre las cosas.

{

Hoy, tan pegados a nosotros, tan homologados, mezclados y yuxtapuestos, no dejan discernir entre qué es ficticio y qué es real; aboliendo a ambos, haciendo de nuestra volición el goce de los comerciantes y los charlatanes.

}

No es, en definitiva, la zanja entre lo real y lo relatado lo que nos dice algo; sino, la estructuración del relato mismo, barajado entre las cartas de nuestra interpretación lo real, la trayectoria conjunta del salto, tejido por el aquí y el allá, los entresijos laterales que penetramos al pasar, en los que nos detenemos; el mito, la fábula, la utopía, la ficción: cada época, cada lugar, tiene un matiz distinto, germen de sus propias historias y posibilidades.

Indagar en la facultad creativa del homo fictio, fluctuando en su verdad o su mentira, en su realidad o su imaginario; sus consensos y relaciones.

*

De la cueva al ciberespacio, algo, de alguna u otra manera, nos vincula en relatos, nos hace querer jugarlos.

*

No todo es ficción; algunas cosas –pocas– no lo son!

*

`a*`

ⁱ Refiriéndonos, por supuesto, a las *realidades culturales*, valga la redundancia, devenidas de relaciones humanas.



//re[l]a[t/l]idad re(l)atada.

Apenas el ser humano toma conciencia de la realidad –por tanto, de sí mismo–, desea salir de ellaⁱ –su condición de lector cognoscitivo, imaginativo y memorioso; habitante de lo mental, lo demanda–. Los datos de la realidad no le bastan –aquella realidad normada como rutinaria, que en cada vuelta idéntica agota significaciones–; y encuentra en otros relatos *otras* normas, excéntricas, para estructurar otros lugares, otros mundos: desde lo extraordinario y lo mágico, a lo fantástico, a lo ocurrido en sueños (*en el mundo bajo los párpados*ⁱⁱ que no agota re combinaciones, iterativamente). Relatos que, como parte integral del resto de sus pensamientos [según algunos neurofisiólogos los mecanismos con los que el cerebro procesa la ficción, son los mismos que utiliza con la realidad], son inyectados en valores y significados –adherencias eidéticas, metafóricas– a las cosas y a los objetos –incluso durante procesos inconscientesⁱⁱⁱ–.

*

Así, lo acordado y normado, permisible, en conjunto con otros relatos y fábulas fuera de costumbre, son intrincablemente vinculados a la urdimbre del “mundo real” de lo cotidiano: cuando éste mismo sufre todas sus alteraciones por los relatos alternos gestados de sí misma, incubados en la mente humana, sembrados, en las amplias y fecundas tierras imaginarias y memoriales; durante esa fracción de medida presente –y a menudo descartada y obviada– de lo cotidiano.

*

ⁱ Soledad Puértolas durante su conferencia “Vivir es Fabular” en el Centro Cultural España, México Df, Marzo 2011.

ⁱⁱ Por recordar la investigación de Jacobo Siruela sobre el onirismo. Los sueños son la irrupción de lo inadmisibles, según Caillouis. El sueño, antaño era tan parte de la vida como la vida misma; parte de la organicidad del ser. La vigilia es inseparable del sueño, como sostiene Breton. ¿Será el vínculo más evidente de las afectaciones de la ficción sobre la realidad? Por supuesto, será ficción en cuento a nuestras concepciones durante la vigilia, pero este relato liderado por el inconsciente, cuyo permiso es concedido sólo durante el sueño, es clara muestra de la capacidad combinatoria de la mente.

Al respecto: SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010. Y BRETON André, *Los vasos comunicantes*, Siruela, España, 2005.

ⁱⁱⁱ Su más clara expresión es, de nuevo, el sueño.

El homo fictio hace relaciones de lo que conoce en conjunto a nuevas lecturas; imagina; y mientras lo hace, recombina la información percibida con la que su memoria le proporciona; asociaciones y reasociaciones que se estructuran y encuentran órdenes tanto de condicionantes culturales como individuales, que se dan como producto de reciprocidades y complementariedades.

Así, los otros-nuevos relatos, con nuevos matices, nuevos lugares, nuevos personajes; son, sorprendentemente, y con cierta ironía, reconocibles de distintos rasgos de lo real, ya existentes, –en una medida con lo verosímil con variaciones oscilatorias– son híbridos.

Entonces, el diseñador del relato, diseña e instauro mundos posibles, y con ello, nuevas relaciones. El mito de la novedad inédita va cargado de su propia ingenuidad; el carácter de novedad se manifiesta de las variaciones: otras relaciones.

Relatar es relacionar. Siempre se encuentran maneras para comunicar lo indecible y lo inesperado; y en esto particularmente goza la inventiva humana, su ficciónⁱ; maneras para encontrar, a propósito, siempre iguales –forzando la memoria, tópicos- o siempre distintos –alteridades- sus lugares; o mejor, sus combinaciones. De cualquier manera, algo que, inclinándose a lo intuitivo, consiste en un pensamiento maleado por las emociones. A pesar de los cartesianos, se siente y luego se piensa.

El valor que hace unas cosas unas y a otras otras, es la manera en que se relacionan, se entrecruzan, lo que las vincula y que, en conjunto, aparecerán como orden o como desorden; de nuevo, una condición relativa: ¿a qué? A sí misma, al contexto, a sus actores. Orden y desorden son parte del mismo proceso.

ⁱ Esto se da, por excelencia, en el arte (en específico el literario; éste da cuenta y pende de nuestra capacidad narrativa y relacional que funda nuestras historias). La ficción literaria nos interesa por la composición de sus textos, su relación con lo verosímil y la realidad. El texto arquitectónico opera a otra escala, pero se irriga de la misma problemática; la misma que –según Cassirer– mitología y ciencia la comparten: la realidad. No lo veremos en términos de cuatro muros. Ya constatamos su desintegración. El lenguaje, el texto, la narrativa, el relato, articulan el mundo, ordenan, y así, son diseño. ¿Si en la literatura, la lectura es el refugio de las palabras, y lo que les otorga sentido –el lenguaje como la casa de la mente–, en una transposición de lenguajes, qué es la lectura para la arquitectura; no se procura también una casa?



Toda historia tiene coherencia en la relación de lo que la compone; y ésta será dada durante un proceso de lectura. Para el hermeneuta, la relatividad relativa le dirá más de una lectura; es decir, lo que subyace en un orden ordenado o un orden caótico nos hace entender que no es en los extremos, sino en los medios; en los intersticios entre lo rígido y lo difuso en donde los textos tienen sentido; propio y colectivo.

El relato permite compartir el espacio y el tiempo, en lenguaje; pero la experiencia de cada uno será distinta, inigualable; a través de los distintos puntos del espacio que ocupamos en distintas medidas de tiempo, y las distintas percepciones y concepciones que ello permite –obligatoriamente distintas–, en el flujo continuo de lo diverso y lo semejante, la creatividad del sistema se sostiene; y emergencias se propician.

*

Las fábulas, como relatos (estructuraciones del sentido) son diseños, en su potencialidad de modificar relaciones entre espacios y tiempos; consumando presencias.

Cuestión inevitable para el diseño; el diseño es relato, por condición inherente conjuga sentidos; todo sentido se lee de un orden u organización –o un desorden que provoca, a su vez, en medida comprensible, la estructuración inevitable de otro lenguaje: orden–. En un juego de estructuras, el relato ficcional pone a lo que preexiste barajado con lo futuro, en una explosiva carga presente.

*



fábula.ⁱ

(Del lat. *fabŭla*).

1. f. Breve relato ficticio, en prosa o verso, con intención didáctica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados.
2. f. Cada una de las ficciones de la mitología. *La fábula de Psiquis y Cupido, de Prometeo, de las Danaides.*
3. f. En las obras de ficción, trama argumental.
4. f. Rumor, hablilla.
5. f. Relación falsa, mentirosa, de pura invención, carente de todo fundamento.
6. f. Ficción artificiosa con que se encubre o disimula una verdad.
7. f. mitología.

`a/*`

ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

//el error de la realidad.

"Algo nos obliga a inventar un mundo, otro mundo, necesitamos relatar otra historia; para liberarnos de la realidad"

Soledad Puértolas

Vivir es fabular, 2011.

+

¿Para una realidad que no sea una "prisión", habría tal estímulo creativo como para crear tan exóticos lugares de liberación? Ciertamente de la prisión de la realidad, y la tensión que provoca, motivadora de vibraciones constantes de deseo de libertad –de posibilidades distintas–; se gestan las utopías y ficciones.

Según Vigotsky, la imaginación será más estimulada, más necesaria, mientras el ambiente [contexto cultural e inclusive el natural] sea adverso; mientras exista una inadaptación. No es algo nuevo: nuestra inconformidad, la tensión generada a partir de la convivencia en un contexto inconveniente es la fuente viva de nuestras creaciones –la hominización y la humanización surgieron de la sequíaⁱ–; lo adverso nos compele a buscar alternativas, y con ellas, llegan creatividades y cambios, proyectos.

[La aridez urbana nos motiva otros procesosⁱⁱ]

+++++

Las ficciones –y sus relatos posibilitadores– nos dan continuamente oportunidades nuevas, o, por lo menos, otras. Al otro extremo se ubica, por supuesto, la isla idílica de lo posible, la utopía: aunque su proyecto excede lo cotidiano, su consolación mental transporta y embelesa al cuerpo.

+++++

"Pero no es difícil advertir que en otro sentido esta fantástica construcción parte inmediatamente de la realidad e influye directamente sobre ella, pero no desde afuera, sino desde dentro, en el mundo de los pensamientos, los conceptos y los sentimientos del hombre"ⁱⁱⁱ

+

La realidad-cotidiana no es suficiente. Es limitada, restringida, nos falla^{iv}. Pero su error es también el germen a su proyección; a través nuestro, más allá.

ⁱ Al respecto, leer: MARTÍN Juez Fernando, El lugar de la bifurcación, en: http://web.me.com/lmjmac/Sitio_web/Referencias.html, consultado en Abril 2011.

ⁱⁱ Esto nos recuerda, también, a la "bienvenida al desierto de lo real" en *The Matrix*, y sus intersticios con Baudrillard.

ⁱⁱⁱ VIGOTSKY Lev S., *Op. Cit.*

^{iv} Ya los situacionistas manifestaban su ímpetu creativo con un ultimátum contra el aburrimiento de la cotidianeidad aplanada por los modelos urbanos de la sociedad de consumo, que no trascienden su propia designación.



LO REAL
NO ES
ÚNICO.

*.fi!

"[...] [el hombre] vive, más bien, en medio de emociones, esperanzas y temores, ilusiones y desilusiones imaginarias, en medio de sus fantasías y sus sueños."

+

El prefijo meta lo nombramos para ante-ceder, proyectar y transportar nuestras búsquedas, asegura otro espacio: siempre hay algo más.

Los inventos del hombre serán meta-búsquedas; sin embargo, ante el gran fracaso de la posibilidad absoluta (la utopía) al realizarse, de las diferencias brotan los albergues que recogen y dan lugar a lo que nos falta normalmente (heterotopías).

A meta lo complementa lo heterogéneo; la alteridad.

*

Así, es de la realidad misma desde donde, a través nuestro, parten búsquedas de otros lugares; lo insuficiente de ella dispara re-asociaciones en nuestra mente

[lideradas por la imaginación]: el error de la realidad lleva consigo el germen de innumerables variaciones, mutaciones.

Ya lo advertía Foucault, siempre estamos en otro lugar.

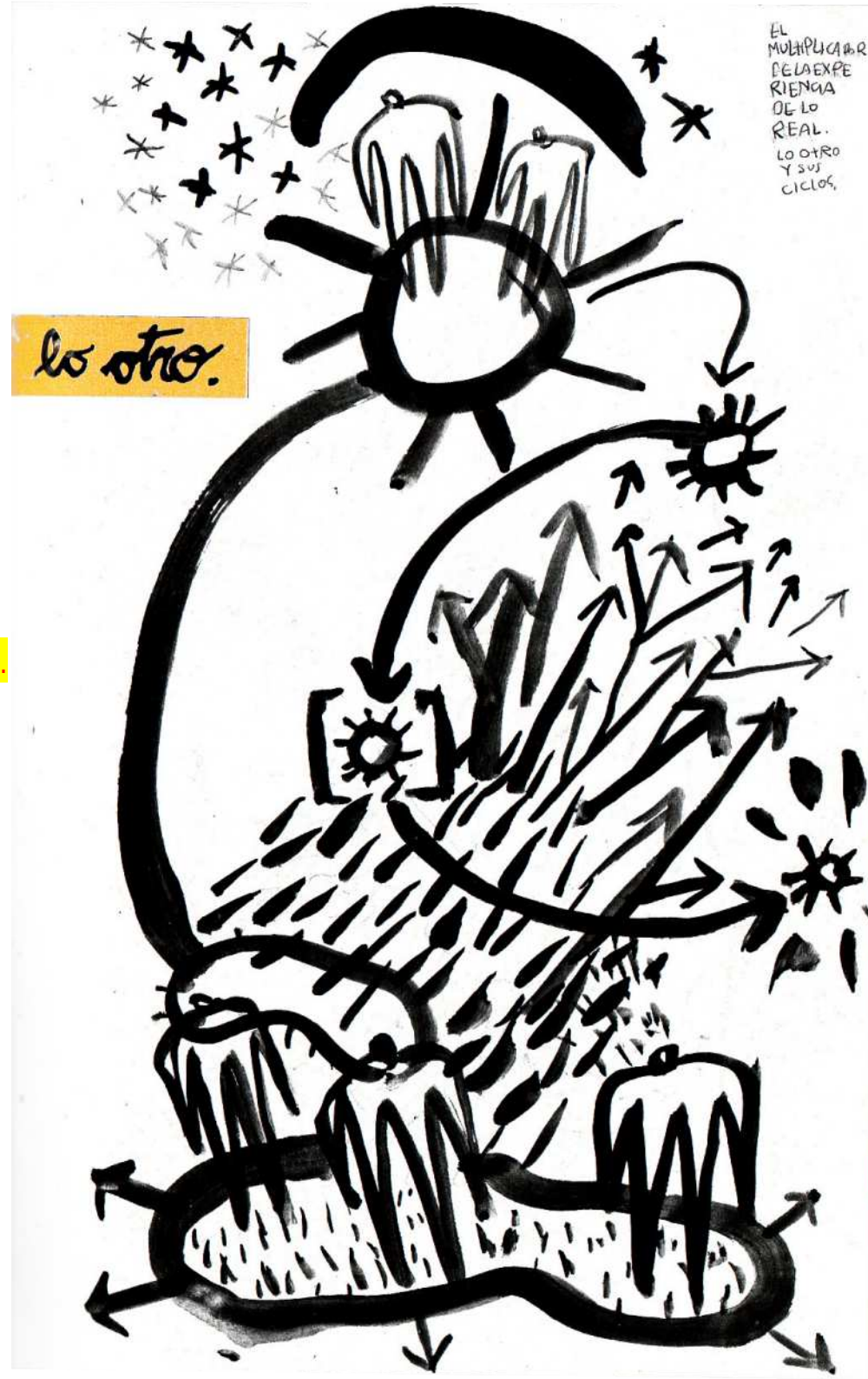
Si falla, es en cuanto a una expectativa y una búsqueda; es decir, lo que falla son nuestras propias construcciones a partir de ella. Nuestra propia lectura es la que induce e inyecta errores; en nosotros mismos, evidenciando nuestros propios límites y carencias: el error de la realidad es la humanidad —y su mundo cultural— durante los intervalos que la conjugan, su relación con ella.

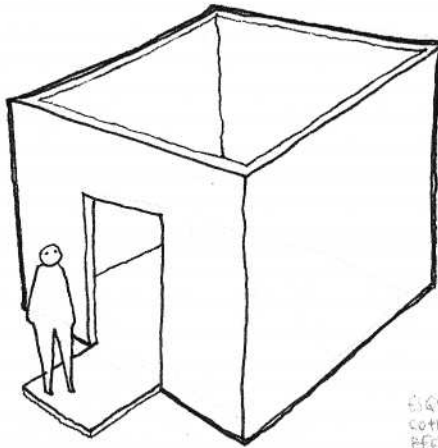
*

La "precariedad" en la que vivimos (bien acotada ya sea por la pequeñez de nuestro balcón o por las apresuradas costumbres modernas), para nosotros, conlleva implícita la siempre presente necesidad/posibilidad de algo más. Así, dentro de esas búsquedas, el ser humano sentirá, inapelable, la necesidad de abstraerse del curso de lo cotidiano, ser en otros cuerpos y lugares; por eso inventa historias,

por eso juega.

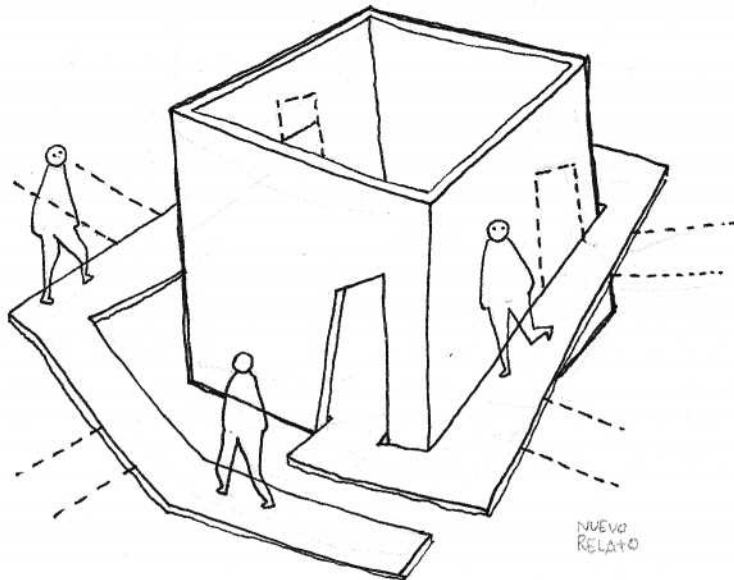
¹ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*





ESQUEMA
COTIDIANO
EFECTIVO

vs.



NUEVO
RELATO

El ser humano es inconforme por naturaleza [lo que lo hizo diseñar y seguir diseñando, objetos y relatos]. En su imaginación, en su fantasía, en su memoria, en su ficción, encuentra los lugares que no tienen lugar aquí (el inconsciente hace lo propio durante el sueño). Lo hace a través de la estructuración de otras realidades, a partir de *lo real*; desde su mente. Lo hace en base a su experiencia: en un contexto natural y, sobre todo, en uno social; la realidad y la memoria comparten plataformas con la imaginación y la fantasía.

Decía Andrés Amorós en el prólogo a la reedición de Rayuela:
"la fantasía creadora no se opone al realismo, sino que lo potencia".

Provocando gestaciones alternativas al curso de lo cotidiano, hacemos y pensamos ficciones; pero, en la medida en que son presentes y —excepcionalmente— de este lugar; durante un acontecimiento presencial; lo re-significan, le contribuyen sentido.

¿No es lo cotidiano, aunque acotada, una ficción reiterativa?

Desde que el hombre tiene concienciaⁱ, busca algo más. Afortunados, en este sentido, quienes no encuentran —un sólo— lugar aquí; serán los trasgresores y los diseminadores de sentido.

"No es posible hablar de las cosas como de una materia muerta o inerte. [...] Podemos reconstruir con facilidad esta forma elemental de experiencia humana, pues tampoco en la vida del hombre civilizado ha perdido en modo alguno su fuerza original. Si nos encontramos bajo la acción de una emoción violenta, se conserva esta concepción dramática de las cosas. Ya no presentan su aspecto habitual, cambian bruscamente de fisionomía y se hallan matizadas con el tinte específico de nuestra pasión, con amor u odio, con temor o esperanza."ⁱⁱ

¿Nuestros lugares habitados y transitados, espacios, son moldeados por tal impetuosa y discordante fisionomía?

[* \[.txt: * \[0* \]; * \[h- \]; * \[J+S* \]; * \[.u \] \(d,h\); /> a* \]](#)

ⁱ Algo que los científicos de hoy adjudican al papel de las "neuronas espejo", que neurofisiológicamente argumentan la ficción.

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*



animismo.//

Para Bergson, la función fabuladoraⁱ es el origen de la mitología y la religión. Qué mejor que los grandes relatos culturales para describir nuestra interacción ficcional con el mundo, y cómo de lo *doble* empieza a devenir la multiplicación de realidades; gestadas desde el pensamiento creativo. Si bien los grandes paradigmas occidentales fueron estructurados mayormente por la razón; el primer conocimiento es intuitivo –un pensamiento emocionado–. Grandes diseños de lugares posibles, utópicos; *verdaderos*, en la manera en que correspondían a nuestra necesidad de realizarlos, de vivirlos, encontrando compatibilidades en la probabilidad de asociaciones entre arte y la protociencia, mediante el establecimiento de significaciones, de simbolismos, de concreciones en signos y objetos.

La necesidad de fabularⁱⁱ surge como una especie de correlato necesario para la supervivencia –encontrando hoy ecos en las neurociencias, se le otorga a la ficción una función evolutiva–, para lidiar con la naturaleza –anticipando eventos y adaptándose–; y especialmente con las ideas y las emociones [su lectura interior] de un mundo ya cultural [procurándole otras adaptaciones, el humano se formó en lo colectivo]; en medio de las interacciones necesarias, surgieron otras, más substanciales; en torno a preguntas sobre misterios y acontecimientos enigmáticos.

Cuando, entre la esperanza y la fe, incluso nociones sobre lo espiritual se empieza a figurar, en los albores del sentido humano –lo cultural en yuxtaposición a lo natural, en un irrigado intercambio entre vida y significación–, correspondiendo al dominio del rol fantástico en el mundo cultural –inseparable del resto de los pensamientos–; durante el surgimiento de una “filosofía espontánea”, dirigida a la búsqueda de pertenencias y sentidos; se gestaba una suerte de “segunda naturaleza”.

Antes que Bergson, Vico hablaba del “instinto de animación”, que instauró una mirada antromórfica al mundo; el *sentido humano* del universo se perfila.

ⁱ Término de Bergson. Se le otorga a Bergson el haber descubierto el papel biológico de la imaginación.

ⁱⁱ Para Bergson; desde la mirada evolutiva/biológica.

ⁱⁱⁱ Como con la muerte –en particular alrededor de ella, se entinta la trascendencia como su superación–. La fabulación y el animismo desembocaron en la primera instauración de una “religión inferior”, mitológica y fabular, que posteriormente, con mayor rigor y estructuración –y no del todo disociada de la razón– de una “religión superior”, que procurará otras asociaciones y lugares, hacia la esfera mística.



“La fantasía, que es el sentido social, anima lo inanimado y lo antropomorfa todo; todo lo humaniza, y aún lo humana. [...] La razón, por su parte, mecaniza o materializa.

[...]

Vico, con su profunda penetración estética en el alma de la antigüedad, vio que la filosofía espontánea del hombre era hacerse regla del universo guiado por *instinto d'animazione*. El lenguaje, necesariamente antropomórfico, mitopoiético, engendra el pensamiento”

Desde luego, durante transfusiones de sentido, desde sus primigenias intervenciones, esto afectó a sus representaciones [sus signos estructurados en lenguajes], sus maneras de vivir, sus objetos y sus diseños; la configuración de su mundo objetual y eidético; su obra real, desde las vasijas hasta las ciudades; en congruencia con sus pensamientos.

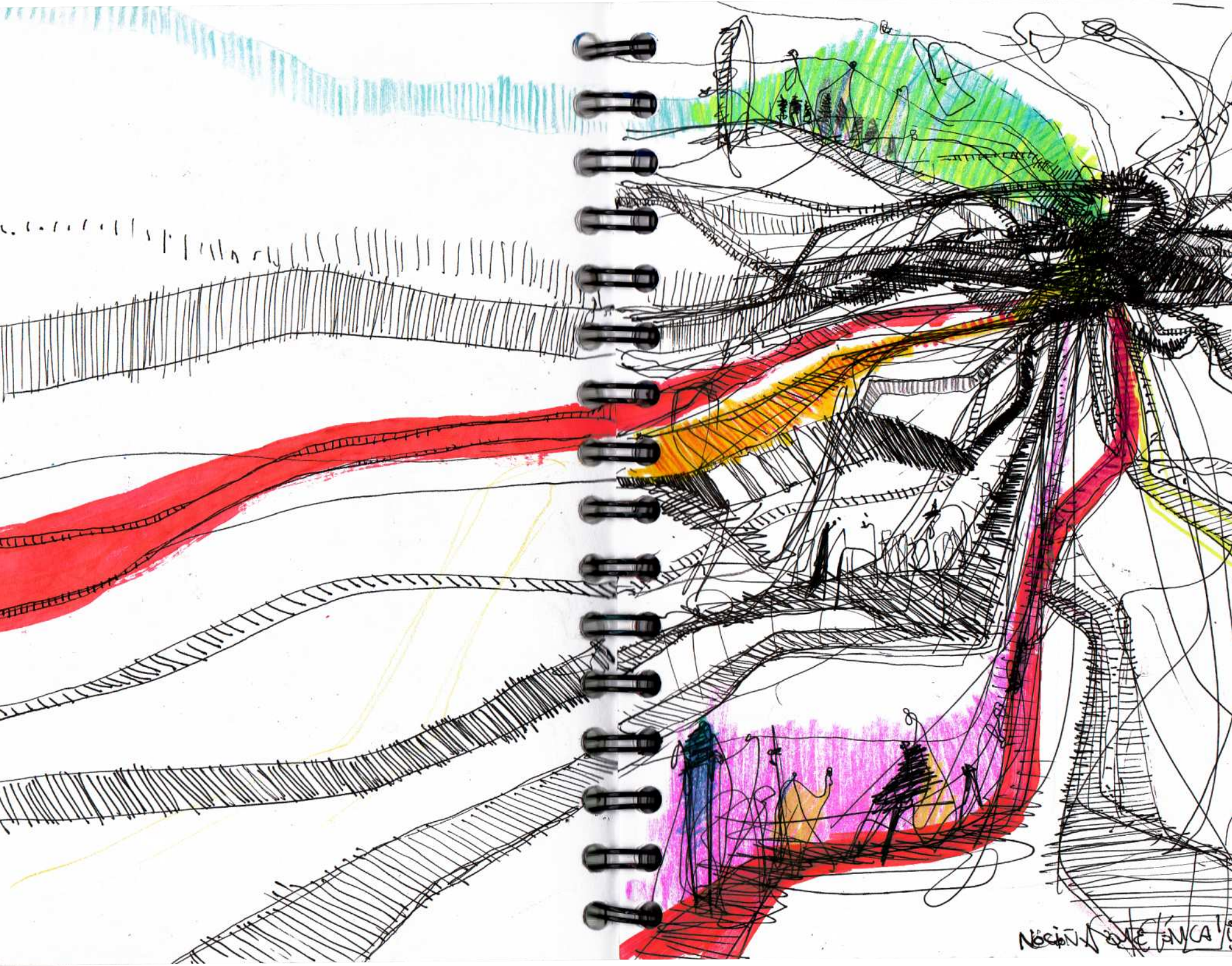
Grandes relatos que, en su germen, llevan la implantación de una idea humana... en otra cosa.

¿Otogarles ánima a las cosas no es necesario para volverlas más *familiares*; para hacer casa o prisión de ellas... juego o crisol de nuestras transformaciones?

E. SOLVITIO PERFECTA III.



ⁱ Armando Savignano citando a Miguel de Unamuno en: UNAMUNO Miguel de, *Obras Completas*, Escelicer, Madrid 1967-1971. Visto en: <http://institucional.us.es/revistas/revistas/vico/pdf/numeros/15-16/art%2012.pdf>.



NOBIS... ANCA!



// [trans]formaciones

“Pero para los filósofos la fantasía actúa sobre la realidad; y según algunos, la constituye. En las obras literarias danza en torno a la realidad, no la pierde de vista al alejarse o se precipita hacia ella. La ficción literaria considera la realidad como un dato. Cuanto más audaz sea la ficción (cuanto más tienda a lo inverosímil y al absurdo), tanto más su usufructuario querrá verificar la efectiva validez de lo real, dentro o tal vez más allá de los límites de sus concepciones. Huida de lo real y vuelta a lo real son las dos direcciones entre las que alterna la actividad de la *fonction fabulatrice*.”ⁱ

+

La ficción es, en esencia y operativamente, relato: intermedio.

La función fabuladora es función relativa y relatora. Y poseedora de un fondo: en la medida en que procede de los datos que estructuran un orden profundo en la realidadⁱⁱ; relata los datos extraídos –filtrados en el pensamiento–; el fondo es el sentido que cohesionan y estructura los datos entre sí; es decir, la significación está en los intermedios; entre los signos.

*

Transformación garantizada; pero aquí es donde se matiza, se mide, con lo verosímil; con respecto a un contexto que lo determina, que influye en la experiencia de un lugar y en las interrelaciones de sus lectores y autores.

*

Así, las transformaciones no se dan sin motivo; son más bien re combinaciones, asociaciones nuevas, analogías, relatividades relativas, metáforas de una realidad a otra. Las ficciones no son creaciones absolutamente nuevas, sino distorsiones de lo que *ya es*.

*

La ficción es parte de la realidad,
y es responsable de sus mutaciones.
Las alteraciones semánticas invalidan las sintaxis
precedentes: provocan y exigen nuevas o, por lo
menos, el cuestionamiento o
verificación de las pasadas.

“[...] pues buscando, no por arte, sino por azar, encontraron los poetas todas estas situaciones [las que despiertan temor y compasión] dispuestas en las historias tradicionales; y, así, se ven obligados a recurrir a aquellas familias en las que sucedieron todos estos sufrimientos.”ⁱⁱ

+

Lo real es suficiente. Es tan suficiente como para motivar en ello –en *nuestra realidad*– todos sus cambios; todos los otros y posibles lugares; a partir de nuestras costumbres, manifiestas en nuestra cotidianidad: para nuestra mente poeta (poieo::hacer), la realidad es germen de su propia transformación.

La ficción enraíza en la fábula, y la fábula es tal en cuanto es ficción. Entre la credibilidad a todo cuento – a dispensas del juicio por su mentira o su engaño– y, en su defecto, cuando esto proporciona un disfrute absurdo. En ese sentido, quizá la ficción sea un pariente más usurpado [r], más perverso que la fábulaⁱⁱ. Se instaure entre las valoraciones. Tal vez porque, precisamente, no tiene miedo a mentir; de robar el dato menos querido de lo que es real, y divulgarlo... o no.

Mientras mayor sea la usurpación a la realidad, la función fabuladora, doblando la razón; mayor será la necesidad de establecer una comprobación y un replanteamiento de lo real; más bien; de nuestra creencia sobre ello, nuestra construcción eidética, que, en definitiva, afecta nuestro *ethos*; nuestra costumbre.

Transición ligera: en las sutilezas, en lo que evoca la memoria, lo que tiene una profundidad, en lo que se asegura en lo cotidiano; se encuentran los datos para que una ficción, trasgrediendo las previsibilidades obvias del enfrentamiento a lo absolutamente fantástico o utópico, transforme la realidad: cuando se sitúa, muy cercano, mimético y simulado, al dato real.

ⁱ SEGRE Cesare, *Principios de análisis del Texto Literario*, Crítica, Barcelona, 1985

ⁱⁱ Desde la poética, posterior al momento mimético: detección de una estructura profunda y substracción de sus órdenes.

ⁱ ARISTÓTELES, *Poética*.

ⁱⁱ Así como el homo fictio se emparenta con otro ser más profundo, más noble: el homo synballo. Nace de él. La ficción es su versión más lúdica.



La duda y la incertidumbre, y el descontrol que provocan, estimulan mayores cambios desde sutilezas. De sutileza en sutileza, la escena se amplifica, y, de repente, nos encontramos en un lugar completamente inusitado. De las mezclas surgen las concepciones más perversas.

*

El evento de lenguaje se complementa con todo el vertimiento de nuestra propia elucubración tras la lectura. La cadena de transformaciones inicia a partir de la grieta lingüística entre el mapa y el territorio; la interacción en esa distancia.

Así, lo real configura el pensamiento, y el pensamiento estructura realidades, en ida y vuelta recíproca que termina por embarrar las concepciones rígidas y derivar en absurdos –en el caso de las volubles ficciones–, o por solidificar el engrudo –en el caso de la excesiva razón–.

*

//

“ Kublai Khan había advertido que las ciudades de Marco Polo se parecían, como si el paso de una a otra no implicara un viaje sino un cambio de elementos. Ahora, de cada ciudad que Marco le escribía, la mente del Gran Khan partía por cuenta propia, y desmontada la ciudad parte por parte, la reconstruía de otro modo, sustituyendo ingredientes, desplazándolos, invirtiéndolos.”

Italo Calvino
Las ciudades invisibles, 1972.



//!

Sobre la figuración derramamos las lágrimas, todo acto de interiorización –de lectura interna- que nos relacione profundamente con una experiencia, es indisoluble de las emociones que infunde y que le inyectan al sentido al nuevo relato, le introducen nuestra presencia, nos atraviesan, al exteriorizarse nos extrapolan y nos estiran, salpican la realidad de apropiaciones. El mundo es nuestro.

Nuestras figuraciones no sólo surgen de una interpretación intelectual y racional [ésta las mide, proporciona] de los textos de la realidad; más bien, estas lecturas interiorizadas se potencian en una sinuosa e intrincada línea de acción sujeta a nuestras emociones. Nuestra "verdad" está sujeta a ellas; transforma la realidad en una manera literal, concreta, afectiva; apasionados por nuestras figuraciones consumadas en relatos; hacemos de ellos una fiesta o una tragedia.

[...] la facultad de razonamiento puede ser disminuida y hasta destruida por un déficit de emoción; el debilitamiento de la capacidad para reaccionar emocionalmente puede llegar a ser la causa de comportamientos irracionales. Así pues, no hay un estado superior de la razón que domine la emoción sino un bucle intellect – affect; y de cierta manera la capacidad de emoción es indispensable para el establecimiento de comportamientos racionales.

Quizá aquí es cuando más tangencia los relatos de la mente hagan con el juego [el acto lúdico, la acción de la ficción]; la carga afectiva implícita determina el curso del acto, distorsiona lo que se piense, alimenta la ficción (el rito alimenta el mito). Se volverá ya no sólo evidente la relación; sino inseparable y, en casos, indistinguible. Bien decía Bachelard, la imaginación agudiza los sentidos.

Mientras más se estimulen los vínculos entre lo que sentimosⁱⁱ y lo que pensamos, más se altera la realidad misma de manera comprensible; moldeada por el bucle intellect-affect que menciona Morin; el estado normal (y precisamente lo que establece la anomalía del caso) es que nuestros pensamientos del mundo sean endebletes ante la emoción, es decir, la transformación se suscita desde el interior, inseparable de lo que, recíprocamente, le provoque el exterior.

La normalidad es un consenso, la humanidad es anomalía.

"Las imágenes de la fantasía brindan también lenguaje interior a nuestros sentimientos seleccionando determinados elementos de la realidad y combinándolos de tal manera que responda a nuestro estado interior del ánimo y no a la lógica exterior de estas propias imágenes."

Es significativo que el lenguaje haya surgido en un intento de expresar nuestras emociones. Vínculo entre el cuerpo y el pensamiento, la fabulación es tan poderosa porque ofrece ventanas y puentes –concediéndonos un permiso provisional- a lo emocional. La ficción es instintiva e intuitiva. A desconcierto del otro –y de los vigilantes de la labor cotidiana-; nuestras emociones son reales, y nos humanizan.

[...] las emociones que se nos contagian de las páginas de un libro o de la escena teatral a través de imágenes artísticas hijas de la fantasía, esas emociones son por completo reales y las sufrimos en verdad, seria y hondamente.

¿Qué tanto provocaría un relato de espacio!

¿No volteamos esas páginas en cada lugar visitado, las cuales se entremezclan con aquellas escenas que traemos constantemente repasándose, haciendo, estas con las otras, una vorágine del espacio?

Si nuestra transformación es real a través del relato (lloramos o reímos),

¿no se traduce esa mutación al espacio?

¿no podría invitarse, como sugiere Monica Vonvicini, tal erótico acto arquitectónico?

`a!*`

ⁱ MORIN Edgar, 7 saberes necesarios para la educación del futuro, UNESCO, Francia, 1999.

ⁱⁱ Es sabido que los estados emocionales alteran cualquier experiencia de espacio; contraen o expanden, varían su cualidad. Esto repercute en cualquier lectura; también variará, intensificada o potencializada.

ⁱ VIGOTSKY Lev S., Op. Cit.

ⁱⁱ VIGOTSKY Lev S., Op. Cit.



// philomytes.

"El arquitecto del mundo la buscó con la oblación cuando ella estaba hundida en las tinieblas del mar. Copa de gozo en secreto atesorada. La Tierra se reveló para el placer de las criaturas nacidas [de madre.]

Anónimo

Prthivisukta [Himno a la Tierra], c. 1000a.C

+

Irrigada de ambigüedad fantástica; caótica pero extrañamente balanceada; balance abierto, dinámico, vivo; la realidad mitológica, simbólica, en los albores de la actividad ficcional (ahí donde es inútil distinguir un *hacer* del otro), es notoriamente compleja en sus posibilidades; *opera aperta*.

*

Textos simbólicos y metafóricos, no constituyen relatos terminados, ni definitivos. Son sintomáticos de lo que expresan; integración fluctuante y fluida entre el mundo humano y el natural; buscando hacer comprensibles sus fenómenos, en un contexto en constante intercambio y reciprocidad.¹ Medio para explicar el mundo y sus misterios de manera ilimitada; abierta; de membrana expandible. Era en sí, misterio, pero comprensible, mientras nos aunaba a él.

*

En las *fórmulas mágicas* de la mitología no hay distinción entre el truco y lo que es verdadero; juego y ficción se conjugan en el ritual. "Puede ser, muy bien, que el mito se eleve, jugando, a unas alturas donde no le puede seguir la razón."ⁱⁱ Para la mitología, sus imágenes *son* su realidad profunda, en correlato actual con la realidad (cuando la representación permitía distinguir la correspondencia de la cosa a la palabra); vinculados directamente a su hacer en el mundo. ¿No hay imágenes que, tras el velo plano, hoy siguen moldeando nuestro comportamiento?

*

El lenguaje caótico del mito; cargado de información potencial subyacente comprimida en símbolos, cuya inverosimilitud se anula mientras todos juegan el relato, participan en sus ritos, aceptan sus nociones (¿es diferente hoy?).

*

ⁱ Es preciso distinguir la fábula mitológica del mito de masas; ambas son parte del conocimiento popular, pero uno era parte del sistema epistemológico e intuitivo —una primera filosofía— y otro, aunque se funda en arquetipos, más bien consisten en estereotipos, prejuicios e ignorancias consoladoras con carencias profundas. Similar a aquel mito de la excesiva racionalización, de la todopoderosa razón y el Progreso.

ⁱⁱ HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Alianza Editorial, 2008, España

* .fr!

La aparente incoherencia es correspondiente a la misma discordancia y ambigüedad del *orden de la naturaleza* que su lectura de la realidad le provee, y el lugar del ser humano en relación a ella —especialmente determinada por este último: la mitología nace en el seno cultural de las relaciones sociales—; relatividad mágica y profundamente afectiva [intuitiva, emocional].

+

“El mundo mítico se halla, como si dijéramos, en un estado mucho más fluido y fluctuante que nuestro mundo teórico de cosas y propiedades, de sustancias y accidentes. [...] Su mundo es dramático, de acciones, de fuerzas, de poderes en pugna.”ⁱ

+

Los mitos asocian cuestiones esenciales y excepcionales, conjugan esencias hibridando objetos y personajes inusitados. Híbridos, desde el primer cuento: el humano-animal, el humano-vegetal, el humano-cosa, el meta-humano [lo que, más adelante abrirá camino al humano-máquina].

Híbridos que nacen, más que de una importación de las características naturales o externas al hombre; por el contrario, de una inyección de lo antropomórfico en el mundo natural —como el instinto de animación de Vico—; la realidad cobra sentido en la manera en que es filtrada a través de los grupos humanos y sus modelos sociales.

El ser humano se convierte a sí mismo en medida para el mundo —algo que, durante el Renacimiento, se resentirá con mayor fuerza después del Medioevo y su medida mística—; hoy, mediado por la máquina, ¿qué mitos brotan de las granulares medidas?

Para Aristóteles, el mito es una forma de sabiduría popular; punto de partida para sus construcciones más elaboradas. ¿Se sigue apuntando hoy a nuestra capacidad *mitopoiética* para comunicarnos? Ciertamente los arquetipos nos condicionan; y nuestras relaciones necesariamente buscan vínculos en común, y evocaciones a lo fantástico; el homo fictio es *philomytes* —amante de los mitos—, desde las culturas primitivas, hasta —en una petrificación de lo arquetípico en lo estereotipado— la difusión actual de la narrativa de consumo: cine, fotonovela y telenovelaⁱⁱ, de los *bestseller*ⁱⁱⁱ a los *blockbuster* a *youtube*.

+++++

EL
HOMBRE
SENSIBLE



ⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ Los *bestseller* —siempre más predecibles [cuántos ejemplos en arquitectura]—, tópicos, causarán menos efecto y afecto —de vuelta a la realidad— que lo suspensivo, incierto e imprevisto, de las trampas de lo verosímil, de los interfictivos relativos, de los sintagmas oscuros.

* .fr!

“Su visión de la vida es sintética y no analítica; no se halla dividida en clases y subclases. Es sentida como un todo continuo que no admite escisión, ni distinción tajante. Los límites entre las diferentes esferas no son obstáculos insuperables sino fluyentes y oscilantes; no existe diferencia específica entre los diversos reinos de la vida. Nada posee una forma definida, invariable, estática; mediante una metamorfosis súbita, cualquier cosa se puede convertir en cualquier cosa. Si existe algún rasgo sobre saliente en el mundo mítico, alguna ley que lo gobierna, es ésta de la metamorfosis.”ⁱ

+

Lo que antigüedad para el arcaico homo fictio era la descripción más acertada de su realidad, hoy, en una *vuelta inesperada* para el razonamiento científico —que desde el siglo pasado viene admitiendo errores e incertidumbres, borrando determinacionesⁱⁱ—, regresa con todo su potencial y se hace probable; hoy pensar en la metamorfosis de “cualquier cosa” en “cualquier cosa” —embebida en flujo continuo en constante cambio— es comprensible, y casi procesual; las ideas vueltas hechos reclaman nuevas ideas que —curiosamente— son similares a las concepciones “primitivas”, que re-adquieren hoy su valor en su mirada holística.

Es extrañamente atractiva —y [re]conocible— esta visión del mundo para nuestro *zeitgeist*, tan ávido de transformaciones.

¿Hay lugar aún para el *philomythes* —el amante de los mitos— y las metamorfosis que proyecta en el mundo?

+

“Siempre que una cultura mitológica está viva, va construyendo la estructura de un gran relato abierto [...]. La mitología nunca se cierra en sí misma, ningún mito está concluido. Su memoria narrativa siempre respira, siempre tiende a ramificarse en nuevas escenas, con sus distintos significados simbólicos que, en lugar de excluirse unos a otros, van superponiéndose como capas geológicas de un único texto de innumerables variantes. Incluso cuando el desarrollo de un mito se ha agotado y no se conocen más mitologemas, su campo de significación continúa abierto gracias a la pluralidad de interpretaciones que suscita; a ello se debe su inagotable poder de sugerencia.”ⁱⁱⁱ

ⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Desde que Einstein las disolvió con la relatividad y abrió el campo a la física cuántica.

ⁱⁱⁱ Siruela dedica un capítulo a indagar sobre el ritual de *incubación* (aquel de recibir mensajes oníricos premonitorios y curatorios) durante la ensancia y transición de los peregrinos en el santuario de Asclepio. En: SIRUELA Jacobo, *Op. Cit.*



*ARQUITECTURA QUE SE COMPONE
POR LOS ACONTECIMIENTOS QUE
CONSTANTEMENTE FLUYEN
A TRAVÉS DE ELA



//

“ Los tlamatime pensaban que “yendo metafóricamente —por la poesía: flor y canto— se establece el diálogo entre la divinidad y los hombres” pudiendo entonces alcanzarse lo verdadero. La poesía es un modo de conocimiento, “fruto de una auténtica experiencia interior, o si se prefiere, resultado de la intuición”. La poesía, a través del simbolismo y la metáfora, “lleva al hombre a balbucir y a sacar de sí mismo lo que en una forma, misteriosa y súbita ha alcanzado a percibir.”

Fernando Martín Juez
Flor y Canto, 2006

//del macrorelato al armario

“[...] No es la naturaleza sino la sociedad el verdadero modelo del mito. Todos sus motivos fundamentales son proyecciones de la vida social del hombre mediante las cuales la naturaleza se convierte en la imagen del mundo social; refleja sus rasgos fundamentales, su organización y arquitectura, sus divisiones y subdivisiones.”ⁱ

+

Si la sociedad antigua germinó como híbrido —relación conjugada entre dos progenitores distintos— entre el modelo social y el modelo natural; y ello determinaba su comportamiento, sus costumbres, sus diseños, ¿cuál es la relación de lo contemporáneo con sus modelos?

En una disgregación de los mitos, por su disolución en los líquidos solventes de la racionalidad científica y mecánica— por supuesto, posterior a la fundación de las religionesⁱⁱⁱ—; la capacidad *mitopoiética*, en fases ulteriores, diseminadas, constituyen más tarde, incluso hasta hoy, de los residuos de la función fabuladora y el instinto de animismo, nuestras ficciones. Es decir, su poder de relato en la cultura, una vez perdido su carácter de creencia y cohesión social, encontró lugar en los espacios en los que su locura —irracionalidad— era permitida, a menor escala, asociada al arte —la narrativa, la ficción literaria, el cine; discursos más elaborados, donde, acotadamente se aprecia su transcurrir—; y en los otros relatos inverosímiles y ocurrentes —pero extraña y profundamente coherentes— de lo cotidiano (mientras estas pueden o liberarnos creativamente o confundirnos con ambigüedades).

La restricción impuesta por la objetividad, encuentra su ingenuidad —y empeño ridículo— al menospreciar la necesidad de lo subjetivo e irracional; lo que sigue teniendo de excepcionalidad imaginaria nuestras versiones metafóricas y traicionando nuestra coherencia lógica durante el sueño.

La ficción no es la “nueva mitología”, pero ciertamente está empapada de sus rasgos; hibridados, sincretizados, con las creencias y paradigmas de la civilización, su ciencia y su máquina. Más bien, la mitología y el animismo, se sirven del *mecanismo* de la ficción [la mitología es la “vieja ficción”], y todo su peso de *verdad y realidad*. No sorprende, entonces, el surgimiento de los planteamientos *dys/utópicos* ciencia-ficcionales; aunque, muy bien acotados dentro de su “género”.

ⁱ Cassirer recordando a Durkheim, en: CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Pregunta que nos corresponde, mientras algunos siguen entintando con matices racionalistas al mundo. El pensamiento mitológico corresponde a los albores de la conciencia del ser humano en el mundo. A comienzos del XXI, ¿qué pensamos?

ⁱⁱⁱ El mito, en sus comienzos, es religión potencial, dice Cassirer. Ayn Rand, por su parte, sostenía que la religión es una versión primitiva y *ready made* de la filosofía.

* .fv!

Esto no ha ocasionado, en absoluto, la desaparición de la imaginación humana o su avidez de fantasía; al contrario, la imaginación se ha complejizado y enriquecido mientras la experiencia humana va ganando años, siglos.

No es nuestra –ingenua e inútil– intención proponer un retorno al pensamiento antiguo. El valor del mito consiste en su relato con lo esencial, lo que constituirá nuestros arquetiposⁱ ideales; y pone pautas para entender lo profundamente humano, lo que profundamente él relaciona –instintiva y racionalmente–; en especial con sus mundos imaginarios y metafísicos; y sobre todo, la apertura de su estructura, su fluidez y mutabilidad: nuestro áspero y parcial mundo [tecno]globa/logizado lo demanda.

La actividad científica, plenamente se sirve de la imaginación –Einstein la ponía sobre el conocimientoⁱⁱ–; de la física cuántica a la genética a la biotecnología a la astronomía, la realidad parece empeñarse en derribar nuestras incredulidades –y seguridades– hacia lo nuevo y fantásticoⁱⁱⁱ [mientras, visualmente, nos apabulla la vida microscópica [el gen del gen] y se hace el cosmos más nuestro [mientras lo infestamos de satélites]: ¿es la ciencia-ficción la ficción de la realidad?].

Los cuentistas, poetas, artistas, payasos, y diseñadores –en su excepcionalidad individual–, homo fictio y *philomytes profesionales*, siguen accediendo al mundo de la imaginación pura, y con ello, de la formulación de las más audaces ficciones; sin embargo, fuera de su ser trasgresor –carácter esencial para todo cambio–, ¿para quiénes piensan y hacen?^{iv}

“El mito antiguo, se ha dicho, constituye la “masa” donde ha ido emergiendo, poco a poco la poesía moderna, mediante el proceso que los evolucionistas denominan diferenciación y especialización. La mente *mitopoyética* es el prototipo; y la mente del poeta sigue siendo esencialmente *mitopoyética*.”^v

+

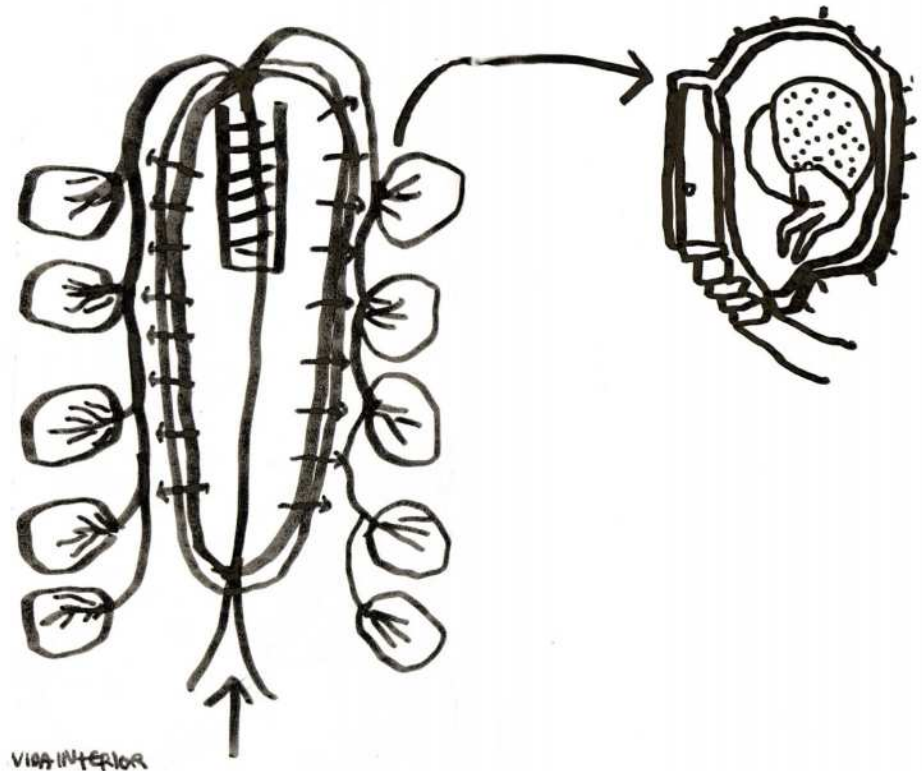
ⁱ No hay ficciones permanentes, pero sí recurrentes. Hay patrones y temáticas que siempre nos acompañarán, símbolos que los cargamos inmemorablemente encima, desde la instauración de los primeros modelos: arquetipos.

ⁱⁱ Los científicos terminan siendo poetas.

ⁱⁱⁱ Las transmutaciones de elementos son reales.

^{iv} Aquí el diseñador-arquitecto tiene su escondite difícil: sus diseños, sus armarios –a menos de que queden en el mapa, e inclusive en él–, son ineludibles del relato social; es una actividad –casi como el lenguaje– fundamentalmente social; su afasia –voluntaria o involuntaria– es inconcebible. La arquitectura y los objetos se diseñan para el otro, para los otros; las listas arquitectónicas del supermercado [los únicos textos son criminales en toda su individualidad lucrativa.

^v PRESCOTT F. C., *Poetry and Myth*, Macmillan, Nueva York, 1927. Citado en: CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*



* .fv!

Del mito a la poesía, en su necesidad de correlatar su existencia, el ser humano sigue ejerciendo su ficción volitiva. La fase ulterior –más bien, la que queda–, una vez disgregadas las grandes cohesiones por relatos míticosⁱ –e incluso cuando los religiosos también van perdiendo terrenos [crédulos]–, encuentran su lugar en la individualidad; pero será mediante el símbolo, sirviéndose de su trascendencia y transmisibilidad contextual, por el que siga reuniendo a otros homo fictio.

*
Disociados, los poetasⁱⁱ, al otro extremo del loco; pero a la misma lejanía del núcleo normal social, se describen entre lo supersticioso y lo insólito.

*
El poema bulle en ambigüedad, metáforas y paradojas. La certeza es un crimen ampliamente evadido. Muestra la vida siempre distinta, y estimula conformaciones creativas. A través de la individualidad, se pone en manifiesto ese singular espacio que el otro jamás podrá poseer, pero a partir del cual, seguramente, a partir de reconocimientos [lecturas y analogías] y ficciones, puede, en potencia, transformar su propio espacio y experimentar la otredad.

+
Quizás, del mito al poema, del gran relato-social al armario, el rasgo más importante haya sido la individualizaciónⁱⁱⁱ; un cambio de escala y de medida, e incluso de arrinconamiento del relato.

(¿Nuestros espacios vividos no se han reducido también de ese modo?)
Del macro relato al micro relato, en un gradiente holístico en cambio de escala; los simbolismos mantienen su potencialidad relativa; el poema mantiene sus significaciones abiertas, para *todos y para nadie*.

La capacidad de imaginación social, estructuradora de fabulas, la *sophia* popular, es la que ha sido perdida –Beuchot lo llama la ruptura de los símbolos–; que ha resultado en una especie de disgregación y e indiferencia teñida de escepticismo ante lo fabulador creativo, anestesiándolo.

Pero es inevitable, las historias y los relatos se siguen escurriendo, llaman nuestro interés, minan nuestro asombro. Seguimos empleando su mecanismo para volvernos otros, experimentar otros lugares, advertir eventos o incluso tener los anteriores presentes.

La anestesia no elimina la *enfermedad ficcional*, la disimula.

*

ⁱ Según Benjamin, el hombre recurrió al cuento de hadas para disipar la “pesadilla mítica”. En:

ⁱⁱ No sólo el del papel. “Poieo” designa un hacer creativo, un crear. La Poética incumbe a todo creador.

ⁱⁱⁱ Se puede hacer aquí una asociación al concepto de “individualización de las referencias” de Marc Augé.

* .fv!

Los grandes relatos se acabaron; los mitos cotidianos han tomado la posta, en una suerte de carreras que se detonan inesperadamente, en varios puntos, de la cotidianeidad. Codeándose junto a otros que, con la doble cara de la ficciónⁱ [matizada no tanto por una mala-conciencia, tanto como por una in-conciencia], se da cuando la conciencia se mitiga por la conformidad y comodidad, y altera, no sólo los momentos de ficción, sino toda la existencia humana, disuadida en simulacro de simulacrosⁱⁱ, mientras no se sabe qué de lo que los *media* –autores de las nuevas ficciones– nos disparan por segundo, discernir.

Aceptación, por igual, de mentiras sin creadores.

Del macrorelato al armario, el espacio del ser humano sigue pronunciando lenguajes, tal vez cada vez más restringidos.

Hay algo que subyace los mitos, que alimenta los arquetipos, que aún influye nuestros pensamientos y nuestros actos; que nos hace *voluntariamente suspender la incredulidad* y participar del relato.

Fuera de las pantallas y las anécdotas entretenidas –pero sin negar nuestro divertimento–, algo quizá sólo accesible por los *lugares incógnitos* detonados por *síntagmas oscuros*, o por los pocos lugares que quedan y serán siempre profundamente desconocidos, fantasmagóricos o incomprensibles.

(Después de todo, ¿no sigue dejando perplejo, al habitante del asfalto, cuando le es permitido, la grandeza geográfica?)

Se inauguran, entonces, armarios –íntimas heterotopías–, universos que sujetan hipervínculos a lo que sea que pensemos; las configuraciones que le damos al mundo.

Armarios, que de individualidades detonando multiplicidades, se abren, de vez en cuando, mostrándonos la *cornucopia espacial*.

*

`a/*`

ⁱ Augé ubica a la ficción contemporánea (la del fin del siglo pasado) como ambigüedad: no es ni mentira ni creación.

ⁱⁱ ¿Mitología vuelta mecanismo de control? ¿Lo fue así desde un principio: jugaron desde siempre con nuestra credulidad y aidez de relatos? Edgar Morin dice: “Las sociedades domestican a los individuos por los mitos y las ideas, las cuales a su vez domestican las sociedades y los individuos, pero los individuos podrían reciprocamente domesticar sus ideas al mismo tiempo que podrían controlar la sociedad que los controla”.



La Comandi
Español
2!



// [des] control voluntario

La suspensión [voluntaria] de la incredulidadⁱ es una estrategia utilizada, más bien, una situación incurrida, durante la lectura los textos narrativos –en específico aquellos ficcionales–, para justificar el empleo de elementos inverosímiles; reconociendo las limitaciones de realización de una obra de contenido fantástico, o, más bien, ignorando voluntariamente las inconsistencias “reales” de la obra; negociaciones con los errores de verosimilitud, admitidos *durante el tiempo de lectura*ⁱⁱ

+

Nada nuevo; Aristóteles ponía en manifiesto que el carácter *irreal* o fantástico de un texto debe ser contrarrestado con una medida de verosimilitud –símil a la verdad– para poder apreciar y disfrutar el relato, para incluirse en él; del teatro a la poesía.

+

“En una obra de poesía han sido introducidas cosas imposibles. Es un error. Pero ya no es un error si el poetaⁱⁱⁱ consigue el fin que es propio de su arte: esto es, si, de acuerdo con lo que sobre este fin ya se ha dicho, consigue gracias a dichas imposibilidades hacer más sorprendente e interesante la parte misma que las contiene u otra parte^{iv}”

+

Todo lector oscila en la verificación de un texto con su propia experiencia; la lectura no es un acto unilateral, sino conjuntivo; hay un ligero límite a través del cual oscilamos continuamente, durante la lectura de un texto nuevo: entre creer lo anterior o creer algo nuevo; los nuevos conocimientos se gestan de recombinaciones; lo absolutamente novedoso no será admitido en su total advenimiento espontáneo; las bandas de redundancia son necesarias –como afirma Eco–.

Se desatan negociaciones entre la memoria y la imaginación; en tiempo y espacio, real y ficticio.

*

Hay textos que procurarán unas lecturas, otros otras. La suspensión de la credulidad es tácita –en fluctuante medida–, siempre estará involucrada en mayor o menor nivel, intermitentemente, permitiendo o negando, de la mano de la memoria y la imaginación, el procesamiento de datos nuevos o extraños.



“Todo lo inventamos; para ampliar el mundo visto desde la ventana del balcón: la vida de otros, el mundo de afuera, lo que no se ve...”ⁱⁱ

+

La Naturaleza es rica; pero mucho más lo son los universos [culturales] del ser humano, pues son su espejoⁱ, su invento, su reciprocidad selectiva, la observan, la descubren; la re-crean, la multiplican –y siempre– la leerán distinta. Las ampliaciones desde la ventana del balcón. Universos expandidos no sólo en territorios, sino en mapas incontables otros tiempos y lugares, nacidos de las ideas del ser humano. La naturaleza misma, es tal en cuanto es nombrada y pensada por lo cultural, en cuanto el ser humano tiene conciencia de ella; lo natural, como perennidad a ser imitada, por mimesis, da claves de la metamorfosis cultural y lo inseparable de la aparente dualidad del ser humano.

Resulta paradójico que, por ausente que sea esta estructura [metalingüística] de lo que ocurre al interior tras la ventana del balcón, termine [re]estructurando –mediante la conformación de lugares posibles, compatibles con las sospechas e inquietudes que tenemos en común nosotros y los otros–, en buena parte, nuestra realidad, “el mundo de afuera”.

Reescribimos: la Naturaleza es el universo humano.

*

$\langle a \ href = * [a-\mu] ; * [h-r] ; * [h-(\pi)] \ / > a / *$

ⁱ Soledad Puértolas durante su conferencia “Vivir es Fabular” en el Centro Cultural España, México Df, Marzo 2011.

ⁱⁱ Su torcido espejo ondulatorio; no es un fiel reflejo, sino su reinterpretación. Al espejo lo miramos culturalmente.

ⁱ “Willing suspension of disbelief”, nombrada por Coleridge a finales del sXIX –basándose en los postulados aristotélicos–, y utilizada más ampliamente en el sXX. Lo “voluntario” se omite por redundancia.

ⁱⁱ Esto es fundamental: el intervalo de lectura que nos concierne en este texto es lo cotidiano; intervalo de lectura específico.

ⁱⁱⁱ Poeta.: poieo= hacer creativo.

^{iv} ARISTÓTELES, *Poética*.

La mediación voluntaria de incredulidad no necesariamente nos dispone a ser crédulos del texto; pero suelta las rigideces mientras pone en juego datos reales y fantásticos –no excluyentes, sino complementarios–.

Cuando el texto-ficción nos toma desprevenidos, nos transporta a otras lecturas.

Por lo que, depende ampliamente de las interacciones entre nuestra capacidad de asombro [lo que *afectivamente* provoque apertura a nuevas asociaciones] y nuestra memoria [huellas de experiencia, asociaciones preestablecidas]; provocando, efectivamente, reacciones en nuestro comportamiento. Reacciones que, inclusive, ocurren antes de la lectura, y son, a veces, más de las que desearíamos permitir, inconscientes.

Sucede en la lectura del arte, en el encuentro de un lugar desconocido, al jugar, al trasladarse en metáforas, incluso durante la contemplación y en la experiencia del lenguaje mismo –en todo discurso o relato que proponga una nueva lectura; siempre comparada con lo anterior, lo experimentado y conocido–; hasta en el cotidiano: entre el supersticioso y el escéptico, en fluctuación volitiva –en un querer de lectura– las significaciones son permitidasⁱ.

“[...] el destinatario queda impresionado por los propios acontecimientos imposibles o maravillosos, y no por su mera presencia. Está preparado para asistir a algo excepcional, pero no sabe, en principio, de qué se trata en cada caso específico.”ⁱⁱⁱ

+

La suspensión de la incredulidad es análoga a la permisibilidad de errores y polisemias; a favor de conjugaciones relativas.

Una entrada voluntaria al descontrol, al territorio de la incertidumbre; es decir, no por permitir los errores en la lectura se cae en predictibilidad del texto –aunque, la experiencia de cada lector lo hará más o menos preparado a enfrentar la situación–; el texto-ficción siempre procurará lo extraño y excepcional del dato más inesperado; ofreciendo miradas oblicuas a sus lectores.

* *

ⁱ Volpi, en su investigación científico-literaria, otorga a esta volición –no necesariamente consciente–, muy emparentada a la mimesis, la función de las llamadas “*neuronas espejo*”.

ⁱⁱ Lo volitivo se da en la lectura, no en las significaciones.

ⁱⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

/Insistimos:

será en lo cotidiano, cuando la combinación semántica intrometa más lo inverosímil cerca de lo verosímil – ¿qué más verosímil que una creencia paradigmática, acostumbrada?–; cuando la oscilación estimule, en ambos extremos de su acción, emblandecimientos.

/*

[Lo voluntario de la suspensión no se dará *a priori*, sino, en el mismo acontecimiento de lectura, de vivencia del texto (como opera el hermeneuta análogo). De manera que, lo voluntario se tiñe de una *conciencia participativa* cuyo asombro esté dispuesto a ser estimulado –cuestión que la ficción y su carga imaginativa y fantástica prometen favorecer–, cuando nuestra atención encuentre más variaciones en sutilezas –, por lo que las exageraciones fantásticas son fácilmente descartables, y, mientras más se fusionen con datos de la realidad, provocarán más dudas en tanto se escurren entre nuestros cerramientosⁱ.]

De todos modos, en el constante vaivén verosímil/inverosímil, modelo/realidad, mapa/territorio, el homo fictio encuentra su hacer más productivo, germen de sus creaciones; *intersticialmente mirando el mundo*.

Cuando los intersticios intersecan con las esferas de la costumbre cotidiana, con la ficción de lo que es real, y lo que nuestra realidad tiene de ficción –escudriñando entre lo que las creencias han construido–; surge lo metaficcional, y sus jardines de los senderos que bifurcan.

ⁱ Por ello en la interpretación del texto-ficción, la analogicidad para leer lo metafórico, para permitir proporcionalidades por distinciones, es necesaria. Ver: el texto [ficción].

* .fi!

* .fi!

En el proceso semántico, las *ficciones cotidianas* son más poderosas; puesto a que no están dispuestas en algún lugar extra-real, sino que se sitúan en lo cotidiano, en su linealidad de forzada simpleza.

{

Entre el control de lo que se lee y la aceptación de datos extraordinarios que permite el des-control voluntario [actitud que nos estimula a leer conexiones variables de las sutilezas a nuestro alrededor], el texto-ficción, con sus metáforas y ambigüedades, su carga oscilatoria de valoraciones, abre puertas hacia otros lugares, que sacuden las adherencias de nuestra credulidad a petrificaciones seguras –paradigmáticas incuestionables–: la transición [la disponibilidad a transitar] es lo voluntario –en la medida en que se cede, se permite–, estimulada por la necesidad tan humana de asombro y de fantasía –que tanto lo ponemos en detrimento del orden inamovible de algunas creencias–. Lo que acontece dentro de ese lugar, mientras *se hace espacio*, tiene el potencial de cambiar el lugar de procedencia, aquella realidad de la que la *fictio-topía* alteró sus conformaciones.

};

// "como si" ...

“ La idea de ficción, como puede verse, yace completa en ese pedestre y desconcertante “como si”. El “como si” que nuestro cerebro aplica a diario para que nuestro cuerpo se mueva razonablemente por el mundo, para que descubra nuevas fuentes de energía y consiga salvaguardarse de depredadores y enemigos. El “como si” que nos impide tropezar a cada instante, que nos mantiene en equilibrio y nos impide estrellarnos contra una ventana o caer de una escalera. El “como si” que nos permite relacionarnos con los espectros ambulantes de los otros.

El “como si” que nos permite tolerar el universo imaginario de una novela es idéntico, pues, al “como si” que nos lleva a asumir que la realidad es tan sólida y vigorosa como la presenciamos. Si la ficción se parece a la vida cotidiana es porque la vida cotidiana también es –ya lo suponíamos– una ficción. Una ficción sui generis, matizada por una ficción secundaria –la idea de que la Realidad es real–, pero una

ficción al fin y al cabo.”

Jorge Volpi,
Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción, 2011.

+

¿No hacemos “como si” habitáramos cuando proyectamos un *espacio*?
¿No surge toda proyección como ficción?
¿No jugamos al “como si”?

*



Verosímil.ⁱ

1. adj. Que tiene apariencia de verdadero.
2. adj. Creíble por no ofrecer carácter alguno de falsedad.

//la trampa [de lo] verosímil.

"There is some fiction in your truth, and some truth in your fiction."

Neo.
Animatrix

Las verosimilitudes son valores fluctuantes, variables relativas [a contextos que las acuerdan e individualidades que las validan/varían].

Un juego entre lo verosímil e inverosímil: el territorio intersticial de las ficciones.

/Opciones:

@:: podemos jugar creativamente (participando libremente, siendo conscientes de ello).

β:: pueden jugar con nosotros (siendo in-conscientes de ello; aquí juega simultáneamente la posibilidad de que no sea opcional el juego).

0:: podemos no jugar. En cuyo caso: 1. El aguafiestas siempre será más recriminado que el tramposo y 2. No siempre hay la garantía de que la opción

β no ocurra, de todos modos.

/*

La ficción no se contrapone a lo verdadero. Es su aliado alterno, es, incluso, su parásito benefactor, estimulante. De hecho, por condición, cualquier acto de simulacro –pese a la conciencia de tal, y no necesariamente juzgándolo como mentira– procura medidas de verdad, si no es que su doble más fiel. Pero la ficción no es sólo simulacro, ni sólo mimesis. Hay ficciones tan verdaderas como hay ideas que determinan nuestro comportamiento; son también virtuales: afectan desde el reino de lo posible, y son potencialmente realizables.

“Pero las relaciones con lo real llegan a ser importantes por lo que respecta al instinto de fabulación. La propensión del lector a recibir (según las civilizaciones y las modas) narraciones posibles, verosímiles, de cualquier modo, coherentes, debe tener relación con la necesidad intuitiva de abandonarse a la fabulación para salir de la propia cotidianidad, derivando hacia la vida de los demás o hacia otra posible vida. De este modo la “falacia” de la mimesis y la verdad de la mentira se hacen elementos correlativos.”ⁱⁱ

Las ficciones son variaciones de lo mismo [objetos, sistemas de creencias, memorias, lenguajes, verosímilesⁱⁱ]; puestos en cierto conflicto creativo; que se gestan, por analogía, en la diversidad, en diferencia.

Por eso, son también, lo mismo. Son asimismo recurrentes, son asimismo tópicas; pero, al no ser totalmente acordadas como verdaderas [culturalmente], es decir, gestadas de peculiaridades; están sujetas y vulnerables a variaciones, son conocimientos, por excelencia, transitivos [las enajenaciones y obsesiones corresponden a otros estados mentales que devienen tras lo ficcional, o mediándose por ello].

Juega con verosimilitudes; no es sólo no cierta, sino que se deleita con la puesta en escena de otra verdad, otra realidad. Es otra.

Siempre procuraremos una medida [razón o proporción] de verdad en lo que se comunica; es inútil pretender comunicar de otro modo –incluso cuando el mensaje sea falso–; no se trata de convencer tanto como de encontrar compatibilidades de lenguaje [desde los análogos a los digitales]. Sin medida la comunicación se invalida, por eso, hay lenguajes que encuentran su comunicabilidad en su universalidad [como el relato simbólico]. Consecuentemente, las imágenes y los objetos siempre comunicarán más que las palabrasⁱⁱⁱ. Los textos herméticos son ilegibles literalmente, pero sus imágenes son ampliamente sugestivas.

[advertencia: estamos mintiendo verosímelmente]

ⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Cada época tiene sus verosimilitudes [acuerdos de verdad] y sus mentiras. En el Medioevo se creía algo enteramente distinto a la visión individualista/humanista del renacimiento y a la mecánica de la Revolución Industrial. El objetivismo hizo con sus mentes lo que hoy la complejidad y la incertidumbre hacen con las nuestras.

ⁱⁱⁱ Por supuesto, la disponibilidad a querer leerlos es similar, se remarca la inevitabilidad de que las imágenes y los objetos se nos muestren en el espacio.

ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

++ ++ ++++++

Exageraciones y sutilezasⁱ son permitidas, pero no con el mismo resultado; lo lo exagerado –de golpe- será más previsible, y hasta eludible; los relatos meramente fantásticos son disfrutables –procurarán verosimilitudes, que permitan y provoquen el disfrute-, pero en la medida en que sus inverosimilitudes son discernibles y fácilmente identificables, se tornan ajenos [aunque esto que no impide que la imaginación se deleite y la memoria archive sus proezas]. Las ficciones estereotipadas –como sucede con toda simplificación- ya están advertidas; su grado de infracción a la realidad está preestablecido (de arquetipos a estereotipos).

“Hasta el cuento fantástico, género en el que podría parecer mayor el movimiento de intercambio entre realidad e irrealdad, se sitúa sobre coordenadas culturales bastante precisas [...].”ⁱⁱ

*

{ Empero, las sutilezas, por amplificación de gradientes, siempre motivan las curvas más abruptas, y afectos más efectivos [bifurcaciones]. Las inverosimilitudes más cercanas a lo verosímil, amenazan, incomodan; pueden volarlas en pedazos en cualquier momento; es de la sospecha y de la dialéctica de lo desconocido desde donde lo sutil de la ficción encuentra sus mayores afectaciones.

Aquí lo exagerado y voluptuoso de lo fantástico no es descartado; se accede a ello por umbrales graduales –e inesperados-, mientras el relato mismo hace al lector parte suya.

Así como las transiciones entre conocimientos, recuerdos, nuevos datos, nuevos relatos, son graduales; no de golpe; sin embargo, accidentes pueden pasar [quizá la ficción no sea apta para cardíacos], y el gradiente pueda empezar por su *clímax*ⁱⁱⁱ: de nuevo, no es la zanja entre lo fantástico y la realidad lo interesante: sino la estructuración saltarina-conjuntiva del

relato };

ⁱ La medida se vuelve fundamental; no la medida cuantificadora –característica unilateral del la evolución técnica y científica occidental-, sino la *cuilificadora* [de cualidad] –aquella referida en la inscripción del templo de Delfos-, incómodamente no-cuantificadora.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ En este caso, el intervalo ya es canónico (introducción-desarrollo-clímax-final); por lo que una reestructuración procurará re-posicionarlo; sin embargo, no se debe pasar por alto el hecho de que por umbrales se involucra más el lector en la narrativa. Precisamente las intensidades deben ser estructuradas en el diseño del relato, como parte intrínseca de la lectura del texto en el tiempo.

;+++++

Las ficciones, entonces, necesitan verosímiles, creencias; de todo lo constitutivo del edificio interno de lo cultural. No surgen de la generación espontánea; pero el encuentro, en su extrañeza, sí provoca espontaneidades; accidentes, dentro de cadenas de transformaciones contextualizadas.

Así, lo concebido como ficción para un contexto cultural determinado, puede perfectamente ser lo contrario para otro contexto culturalⁱ. Se acentúa el valor de las mezclas; los individuos de cada contexto –durante una extraña visita al *lugar del otro*- son susceptibles de, ya no sólo recibir, sino *producir ficciones* al pasar de un lado al otro.

No es necesario *saltar el charco*. ¿No cambiamos todos de contexto, aunque por ligerezas sea distinto, en cada espacio que visitamos? ¿No cada uno nos depara, o deparamos para él, las ficciones de nuestro propio hogar? ¿No atravesamos constantemente puentes y ventanas?

.+++++

“[...] la conciencia humana aborrece la falsedad y, al menos durante el tiempo precioso que dura la ficción, prefiere considerarla una suma de verdades parciales, de escenarios alternativos, de existencias paralelas, de aventuras potenciales”ⁱⁱ

+

(No es un misterio, entonces, que deseemos permanecer disuadidos ante ficciones y realidades simuladas).

*

Lo verosímil se convierte en una trampa, un elemento mimético [identificable], portador de toda la verdad de la referencia; que en realidad es otra cosa, revelándose inesperada, estructurando las infracciones en *otra lógica* estructural del relato [syntaxis, la conexión de los elementos en un texto], para alterar, para transformar la realidad. Lo comúnmente, cotidianamente, normado como realidad; será de sus costumbres –aquellas políticas específicas de uso, sostenidas por repeticiones sin renovación- donde broten las más despiadadas mutaciones; en donde el uso mismo plantee la invitación a ser alterno.

*

Por lo que la *intención* de la ficción se torna fundamental [tanto para el autor o diseñador como para el lector o intérprete]; será ella la que moldee el contenido de verdad, la estructura del relato y su relación con la realidad.

*****!

ⁱ Sartre dice que sólo por malentendidos llegamos a acuerdos. Pero también por malentendidos podemos aniquilarnos.

ⁱⁱ VOLPI Jorge, *Op. Cit.*

* .fp!

No sólo gozamos sobre la mentira en sí (aborrecemos falsedades). Gozamos la posición en la que la mentira nos pone, o nos re-pone, sobre lo real, o cómo pone lo real en relación a sus inconsistencias [y cómo al mismo tiempo eso nos relata], como parte intrínseca de ello; nos deleitamos en el juego de lo real; no con mala fe o con una sed villana por desmentirlo mintiéndolo, sino por el gusto de lo creativo de la paradoja. Juegos entre posibilidades y probabilidades que hacen el terror de las estadísticas [durante la necesaria comprobación cotidiana].

Ante un acontecimiento, la ficción, en nuevo relato (su novedad de su otredad), sólo tendrá que completar, o re-asociar [tarea de la interacción imaginación-memoria], los datos que pasan por alto, obviados de una situación; o remarcar en ella lo necesario para cambiar el escenario por completo; la mente del homo fictio es tal que lo capacita a completar el relato -incluso sin intención, por presenciar el texto se provocan reacciones, que sino reflejos-, de lo que percibe, lo que lee e interpreta, con su imaginación fantástica y memoria [mecanismo igual de inconsistente y erróneo]; como co-autor del evento ficcional; no como mero espectador, sino como participante activo de lo ficticio; la hermenéutica del texto ficción -como habíamos advertido- debe ser especialmente analógica, y, como con todo texto, es habitado por el lector y perturbado por él.

*

Lo verosímil, que nos cohesiona y nos hace coherentes, es un "como si"; ¿no es, como tal, un acuerdo, un *pacto ficcional que se juega?*

`a/*`

* .fp!

La ficción ha de jugar con [in]verosimilitudes (valoraciones relativas al sistema cultural), isomorfismos (a lo real), para invitar al homo fictio a jugar ficciones, o a responder con ficciones, incluso cuando su posición escéptica lo incline a abstenerse; su capacidad de cuestionamiento y de asombro será estimulada y provocará una respuesta; incluso el más escéptico {quizá sobre todo él, de manera rígida, disfrute de sus propias ficciones cristalizadas}; incluso él se extrañará: en cuanto más rígida su morada, mayor el riesgo de que la grieta provoque rupturas; propondrá vicisitudes.

*

Es preciso notar, empero, que el homo fictio actual, anestesiado como yace, es más indiferente que escéptico (propicia que la ambigüedad predomine sobre la ambivalencia); sin embargo, por telenovelística y espectacular que esté disuadida su atención, se adscribe en los campos de los relatos ficcionales, y, por lo tanto, es vulnerable de ficciones creativas: aquellas que provocan comprobaciones y nuevas miradas sobre lo real, y, por supuesto, nuevas ficciones.

...



vicisitud.

(Del lat. *vicissitūdo*).

1. f. Orden sucesivo o alternativo de algo.
2. f. Inconstancia o alternativa de sucesos prósperos y adversos.

// *fictio* v.2.0.

¿Qué es ficción?

No podríamos decir que la ficción es ESTO. Estaríamos mintiendo. La definición de un concepto metalingüístico es, en sí, de bordes demasiado endeble; en el reino de las palabras designándose a ellas mismas; en el campo en el que sólo podemos definir a una palabra por su hermana, o su prima, ya estamos alejados de una particular definición sin expandirse a su adherencia, que no tiene comprobación directa (no es representativa); sin embargo, designa tanto la relación entre pensamientos como estancias del comportamiento humano relativas a su entorno cultural. La ficción tiene doble cara: valoración (pone en juego verdad, inverosimilitud, mentira, verosimilitud, fingimiento, simulación) y creación (pone en juego realidad, imaginación, fantasía, virtualidad, irrealidad). Así que, la ficción, si se define, lo hace como un juego entre valoraciones y creaciones. Por lo que, describir el proceso creativo de lo ficcional es complejo por su *condición relativa*.

Quizá, para manifestarlo, debamos jugar un poco con el lenguaje.

*

La **ficción**, como **acto creativo**, se transmite como

acción del pensamiento:

ocurrida desde la percatación de un dato excepcional o anómalo en la realidad, que, por el motivo que sea,

o nos asombra y capta nuestra atención o lo

tornamos anómalo a partir de nuestra

observación/fijación y provocamos una nueva o

alterna relación;

[por supuesto, el recíproco caso contrario: cuanto más sensibilizada la atención, mayor la cantidad de datos reales que estimulen el asombro; volviéndolos anómalos

];

lo **presenciamos** desde nuestra **particular**

posición en un **espacio**,

dentro de un **contexto**, el cual ya **nutre el dato** de

multiplicidad de informaciones codificadas

y lo hace **portador** de incontables **significaciones**:

que no tendrán sentido antes de ser relacionadas en la **mente** del

homo fictio:

pues las significaciones se dan mientras se hacen las

relaciones contextuales y propias; mientras

se **relata**

lo **percibido**

[la percepción da cuenta de la sintaxis de la realidad];

mediante la **interpretación** se le otorga un valor,

sentido; para esto, tras la percepción y extracción de los datos reales,

su **imaginación**, mecanismo que sustenta la ficción, hizo

disociaciones –aquí se “gatillea” [por recordar a Maturana y

Varela] la carga **ambiental/contextual** [cultural] y se

hibrida

con la del individuo: la **memoria abre sus cajones**,

¹ Lo excepcional está a la vuelta de la esquina, no requiere ser una novedad “de nuevo modelo”; sino será novedosa en la manera en que sea sutilmente diferente y provoque un *modelo nuevo*; esta excepcionalidad puede ser surgida de una reiteración de los modelos y las costumbres, que detona procesos creativos mientras lo relacionamos.



reflexiones y creencias pasadas **entintan** la imagen- para
 luego **re- asociarlas** en un pensamiento
 -que en su manera de relato- **será único**,
 o al menos **inusualmente peculiar**, pues ya **no es**
 como la **realidad es efectivamente**,
 sino **se potencializa y multiplica**
 en **distintos niveles** de realidad; **entre más** se aleje
 del paradigma acordado, **entre más juegue**
 con las **posibilidades del sentido**, combine
 lo leído del **acontecimiento desconocido** con lo
 ya conocido
 [hasta lo **inmemorable** participa: no sólo la realidad
 paradigmática consuetudinaria, sino el inmenso
repertorio arquetípico de imágenes e historias],
 será más descrita como **distorsión**: pero su **peculiaridad**
 estará en la **condensación heteróclita** de la
expresión del nuevo relato
 [y en la manera en que, amalgamando las recombina-
 ciones, la **voluntad**, consciente, la moldee y de evidencia de la
apropiación del evento, llenándola de intencionalidadⁱ];

ⁱ Dilucidar la intención será la tarea del hermeneuta que interprete el nuevo relato.



la **ficción mina la realidad** cuando, de regreso a ella
 [a la acción del pensamiento le sigue su afectiva y efectiva
realización],
 de manera inesperada y hasta sorpresiva,
implante e injerte toda la carga mental [intención
 individual] y cultural [relación colectiva]
 en el **aquí-ahora real**; en su filigrana de acontecimientos
 medidos/paradigmáticos, la **hará estallar** de su
propia riqueza inherente, y **cuestionará**
 precisamente lo que de paradigmático y acostumbrado, que en conjunto a los
 otros, hayamos instaurado y construido previamente en ella.
 ***** Esto, **multiplicado** por los
inter-actuales homo-fictio, pues como todo ser humano,
 es un **ser social**; y la realidad florece para todos cuando, tras
complejas interrelaciones,
 sea regada y irrigada de sentidos por nuestras
mentes y la de los otros, con-jugadas.
 + * +
 + * +
 + * * * * * +
 + * * * * * +

El pensamiento creativo surge de un entorno que de por sí está irrigado de procesos en interacción, y sale al mundo para contribuir con el

constante flujo creativo; a través de nuestras re-presentaciones, lenguajes, relatos, diseños *****

La ficción, en este sentido, como ya es evidente, no es independiente de ningún otro proceso que ocurre en la mente, proceso de pensamiento; y, más aún, de todo hacer del ser humano;

pues, él no piensa por sí solo -invalidando la mirada cartesiana de pensar-y-luego-existir-;

es decir, está en completa interrelación e interconexión e intercambio

con toda su existencia:::::::::: la de él mismo, los demás, los textos, contextos; y lo que entre pueda ser.

Decir ESTO es ficción es mentir -y la ficción no es mera falsedad-; las definiciones son finitas y las palabras sólo encuentran sentido al relacionarse con otras, como sucede a todas las escalas.

Con esta, quizá demasiado, pretenciosa descripción, nuestra intención -la consumación de nuestra voluntad de comunicar- es escuetamente ejemplificar:

{ la ficción es el orden de la locura, o la locura del orden; de cualquier manera, es susceptible de y convocante a la alteridad; provocadora de vicisitudes y juegos. }

* [redacted]

Así entonces, la ficción, como pensamiento creativo de orden lúdico, surgiendo entre mezclas de mezclas, hibridaciones de todo lo que compone nuestra realidad humana, y lo que no [incluso el biotopo está lleno de relatos], cobra toda su importancia como *hacer humano*, hacer que transforma no sólo afectivamente, sino efectivamente su espacio, reestructurándolo en su mente: una herramienta poderosa del cambio; y esto ya es suficiente para mover las entrañas y mente de cualquier diseñador que pretenda hacer para el ser humano, y hacerlo pensarⁱ, ensanchándole el espacio de la realidad acostumbrada.

Y esto a hacer de nuevo, y pensar nuevamente. En una constante "verificación" que no se frustra en la pérdida de moral o del desengaño de una realidad ya ampliamente disuadida; sino que goza libre jugando con las posibilidades inacabables de la realidad. Que serán, siempre, inacabadas.

+

"El estupor ante lo irreal, lo imposible, el absurdo, es una necesidad como otra cualquiera y los textos en que esto aparece cumplen una función determinada. Recurrir a la ficción (inventándola o usando la invención de los demás) es ensanchar por un momento el espacio de lo real, avanzar por zonas normalmente prohibidas."ⁱⁱ

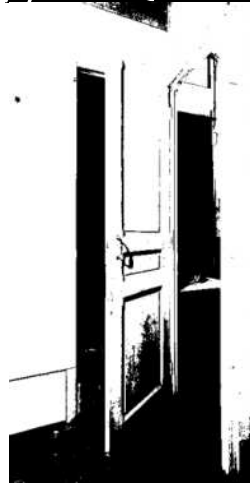
+

ⁱ La gran oferta de las imágenes es reducir la creatividad -los procesos que conlleva- a una superficie con la que fácilmente se identifican nuestras cortas y difusas referencias mientras, de golpe, nos transmiten, aparentemente, todo.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

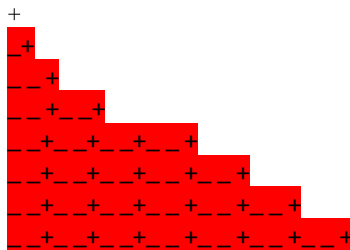
*.fv!

// * _ * { dialéctica de lo desconocido }



"[...] habrá siempre más cosas en un cofre cerrado que en un cofre abierto. La comprobación es la muerte de las imágenes. Imaginar será siempre más grande que vivir"

Bachelard
La Poética del Espacio, 1957



De la dialéctica de lo desconocido, se nutre la ficción; de un extremo y del otro (y precisamente constituyendo su borrosa presencia).

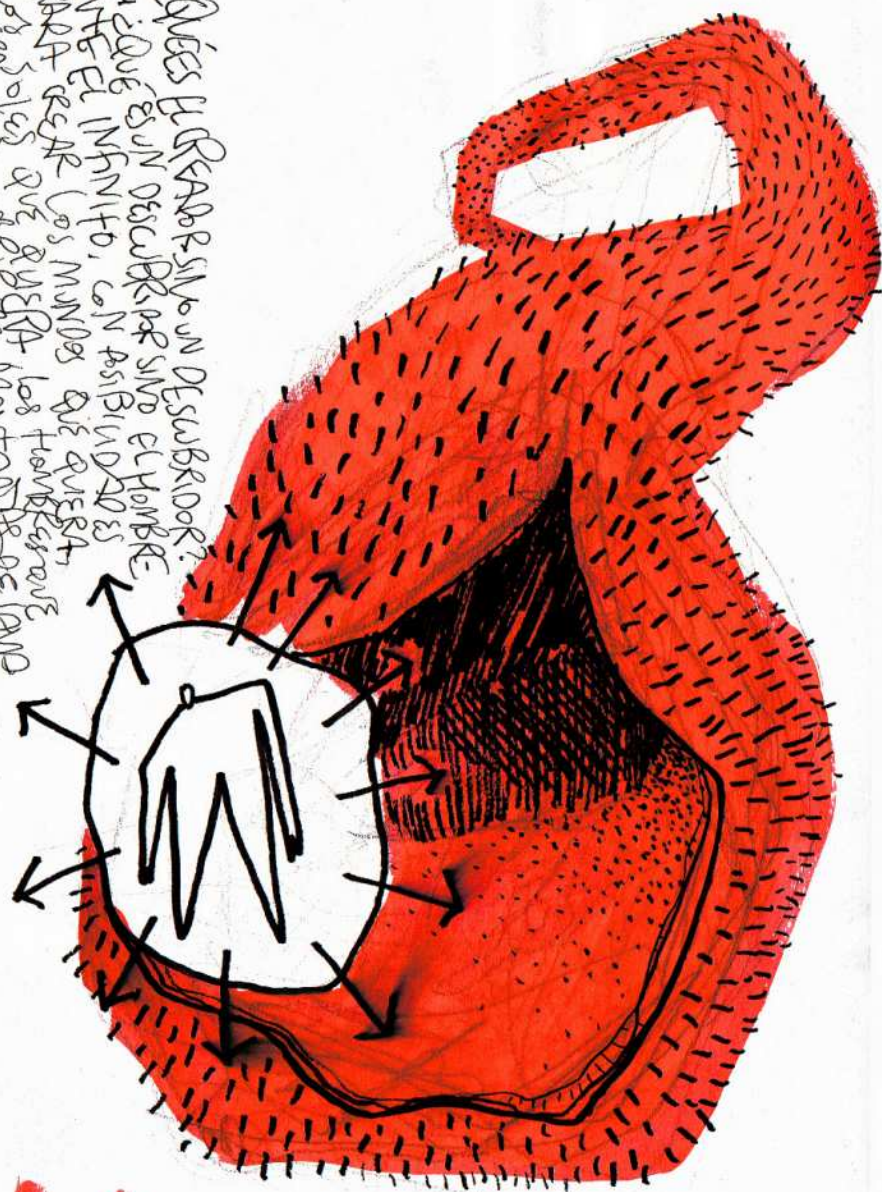
la ficción intermedia (inserte sus desconocimientos en los vacíos).

Nos separamos de la ficción tópica, espectacular, estereotipada - ficción, en muchos sentidos, ya instalada-. Nos inclinamos a la ficción más afectiva, que, aunque haga uso de los lugares comunes, provoca más transformaciones y detona más procesos creativos y conexiones nuevas: aquella que propone - negociando con incertidumbres- dialécticas con lo desconocido.

Subyacente en lo desconocido, el misterio provoca ficciones.

*

¿QUÉ ES REPARARSE UN DESCUBRIDOR?
Y QUÉ ES UN DESCUBRIDOR SIN EL HOMBRE
ANTE EL INFINITO, CON ASIBINDADOS
PARA RESAR LOS MUNDOS QUE QUERAN
PARA SOLAS QUE QUERAN LOS HOMBRES
QUIERAN PARA ENRIQUECER MONTAÑAS DE ORO
SOE NUNCA PARA UNO DE NUESTROS RINOS O YERNOS
PARA LASIMAR FICIONES QUE JAMA SE MARCAJON PARA ESTIMAR LA PRIMARIDAD DE OTRA? - STAVINSKI, 1965



*
.fn!

[

Los alquimistas no lograron su mayor cometido en la hibridación de las cosas reales –cuya naturaleza efectiva era imposible violar–; lo cual no los detuvo: por el contrario, desde lo oculto –manteniendo creencias en saberes primigenios [*prisca sapientia*]–, los impulsó, bajo llave, en la tarea de la instauración de un mundo eidético en el que todo se relaciona, y todo se vincula, desde la realidad y la fantasía, la ciencia y la magia. Sus mezclas imaginarias afectivamente mutaban su entorno, transmutaban el mundo y a ellos mismos; hasta la fundación de la química.

¿Más de cinco siglos después, con nuevas fórmulas [al]químicas, artefactos, artificios e ideas, qué hibridaciones –mutaciones en la realidad–, motivados por nuestras ficciones, provocamos?

];

{

La alquimia, el mito, la fábula, son procedimientos que hacen tributo, reconocen y conviven con el misterio; en sus asociaciones abiertas dejan espacios huecos, a profundos vacíos de información, entresijos, vasijas *laotseianas* de posibilidades.

Los *sintagmas oscuros*, codificaciones, “imágenes enigmáticas” nos atraen extrañamente. Lugares de lo no-permitido, tabúes para la normalidad. Sus imágenes se mezclan con nuestro imaginario actual, y sus códigos estimulan la imaginación. Sin saberlo, ya los hacemos nuestra ficción.

+

“[El texto mitológico, metafórico y alegórico, simbólico] Aunque puede expresar cosas positivas, es sobre todo, el lenguaje de la mancha y la impureza, del mal y de lo sucio”ⁱⁱ

+

Toman ventaja del gran potencial de la mente humana –el fluir de la conciencia en la fisiología neuronal– por asociar cosas, [hiper]vincularlas por analogía; sus intentos por otorgar nuevas configuraciones y nuevas proposiciones de verdad desembocan en metáforas y traslaciones de sentido, en otros cuerpos; el conocimiento se da en transición; la metáfora permite nuevos pensamientos y asociaciones diferentes a hechos y cosas reales.

*

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Hermenéutica Analógica, símbolo, mito y filosofía*, Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

*
.fn!

El pensamiento mitológico, alquímico, fabular y poético –que en su propio tiempo se definieron de y sostuvieron sistemas de creencias vigentes– instauran relaciones humanas con el mundo.

Su fuerza reside en los primeros relatos que lo definieron como especie, de vinculaciones *todológicas*, holísticas; diálogos con el misterio que siempre será el mundo; antes de que nuestra razón [racionalización] acomodara en retículas, fórmulas, ideologías, dogmas, instituciones, y estereotipos todos nuestros comportamientos y maneras de comprender y relacionarnos con el universo; ordenadas y acotadas hasta el mínimo rincón calculable, el micro/macro-escópicamente visible, reducidos a una “teoría de juegos” numérica, a una predictibilidad mercantil, a unos cuantos *clicks* en un menú operativo que dispone ya todos nuestros deseos.

Intento que, pese a que sus mitos racionalizadores se desmienten crecientemente, ha dejado su huella profunda en las costumbres; sus paradigmas simplificadores siguen motivando la destilación del misterio y su incertidumbre; amenazas de la seguridad predecible.

* * * * * * * * * * * * * * * *};

*** El conocimiento no es un *lugar seguro*.**

Nuestros conocimientos de la realidad, a los cuales le otorgamos la noción de realidad como tal, son vulnerables de innumerables errores e ilusionesⁱⁱ; lo incierto, lo inesperado, es también, real. Lo desconocido es parte, vasta, de lo real; nuestra intervención y elucubraciones serán siempre limitadas, y, necesariamente, buscan permanecer inamovibles.

*

El ruido es ineludible. Los relatos incompletos [*operas apertas*] son los que provocan más asociaciones, analogías, conjunciones, por buscar significados de incertidumbres; inducidas por asombros relativos a la complejidad del mundo. En el campo de las relaciones, flujo de estados, donde los conocimientos salen a flote en porciones de extensiones desconocidas, transiciones entre lo consciente y lo inconsciente, se borran incluso las diferencias entre la vigilia y el sueño; aquel oscuro mundo destilado de lo cotidiano.

ⁱ El crimen de la ciencia ha sido precisamente convencernos de que podemos existir con paradigmas unilaterales, univocistas, que en réplica han motivado reflexiones equivocistas. Morin advierte, las ciencias del s.XX han abierto campos de incertidumbre; las certezas deterministas caducaron. De la teoría cuántica, a la del caos, a los sistemas complejos, a la informática. Con creciente asombro, las nuevas ciencias abren territorios para la aventura humana en espera de lo inesperado.

ⁱⁱ En su libro, Morin hace una síntesis de la “ceguera del conocimiento”, sus errores e ilusiones, leer: MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.

* .fi!

“Es necesario aprender a navegar en un océano de incertidumbres a través de archipiélagos de certeza”ⁱ

La ficción, el medio de la alteridad, estímulo de dialéctica de lo desconocido, se escurre del mundo reglado. Admite la “información ausente”; es parte de su juego: no-saber y sospechar. La dialéctica de lo desconocido dispone a pensar negociaciones, diálogos, creativas ante la situación incierta. Lo –sutil o totalmente- extraño y ajeno, hace latir la glándula de la curiosidad [la curiosidad y el asombro son el preludio a cualquier historia] y nos hace sentir en las entrañas que no estamos seguros; que el código es otro, que estamos incompletos, que hay algo más.

Por supuesto, pasar de largo es siempre una alternativa; denotada de otra inconformidad.

Durante la negociación con el miedo, que brota de lo que no se conoce, surgen los relatos para mediar con él. La ficción es abstracta, como todo pensamiento; pero también es concreta en la medida en que se realiza, es afectiva; nos hace hacer.

Los híbridos son insólitosⁱⁱ. Lo antropomórfico consiste la medida –quizá la única- de relacionarnos, y por tanto, conocer el mundo. Hibridándonos con él [orgánico y sintético, cultural y natural, digital y análogo].

¡Cuántas posibilidades para no limitar nuestras creaciones! Al crear mandrágoras, somos una; y así, con todas las hibridaciones que nos relacionan, nos ponen en relato con el mundo. La ficción, de vuelta a la mirada de la realidad, no altera sólo a ella, sino a nosotros mismos; tras el viaje, tras la posesión de lo alterno, somos trastocados.



ⁱ MORIN Edgar, *Op. Cit.*

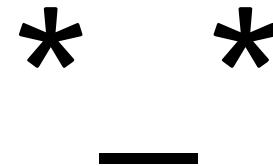
ⁱⁱ Al respecto, ver la obra de Matthew Barney. De nuevo, un artista contemporáneo hibridando el espacio y el cuerpo.

* .fi!

Nuestro tiempo es un tiempo de incertidumbres, los determinismos han sido probados fallidos.

{Lo aleatorio, el ruido, invaden, incesantemente, nuestros nuevos procedimientos. Abren emergencias.

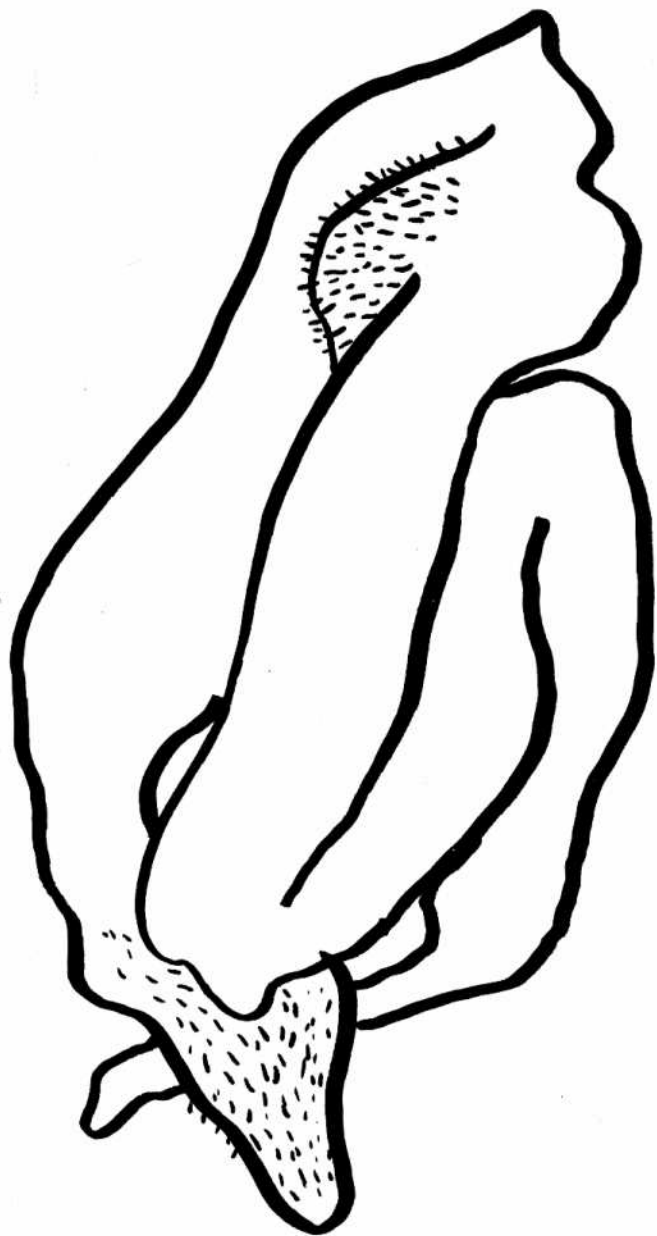
Con otras versiones de la impureza, el mal y lo sucio, con otras tareas sobre la transmutación de la realidad ¿qué sintagmas oscuros codificamos para desconcertar, proteger y difundir perversamente nuestras *sapientias*?



“This sort of thing has cropped up before and it has always been due to human error.”
Hal 9000
2001

`a/*`

ⁱ Sí, este mismo trabajo está en duda. ¿Nos invalida? Quedan abiertas vinculaciones.





//

"G.3 HERRAMIENTA

Con un carbón
 se ha trazado
 el ángulo recto
 el signo
 Es la respuesta y la guía
 el hecho
 una respuesta
 una elección
 Es simple y desnudo
 pero comprensible
 Los sabios discutirán
 de la relatividad de su rigor
 Pero la conciencia
 ha hecho de él un signo
 Es respuesta y guía
 el hecho
 mi respuesta
 mi elección."
 Le Corbusier

Le Poeme de L'Angle Droit [Poema al Ángulo Recto], 1955)

+



+++++

El símbolo del ángulo recto filtró la realidad a través suyo. Construyó todo un mundo [por lo menos, el angosto mundo de los arquitectos]. "La conciencia ha hecho de él un signo"; acto suficiente para la construcción de una realidad ficcional a través de la mediación simbólica: sobre un pacto con el entorno que "supone cualquier intervención del espíritu sobre un mundo que responde con indiferencia geológica a los anhelos de lo antropocéntrico."

ⁱ Juan Miguel Hernández León, en una nota reflexiva posterior al poema.

Contemporáneo y correspondiente al modelo [y paradigma] de la máquina [y al simulacro de segundo grado], trazado a partir de una humana idea. Digna hija de su técnica y lógica, una idea poderosa, marca decisiva del ser humano implantada, dominante, en el paisaje. Naturaleza filtrada en rectitud, racional, dogmática; plano por el que el hombre, durante mucho tiempo, designó y construyó su espacio [nos quedan hasta hoy sus ruinas y reiteraciones], alterando su percepción sobre lo orgánico y lo abstracto. Para Le Corbusier, incluso el sol era una máquina "que gira desde lo inmemorial", perfecta.

*

El ser humano *corbuseriano*, punto de confluencia de las fuerzas universales, está de pie -recto-, dominante, sobre el horizonte; todas las cosas, a su imagen y semejanza, deben yacer erguidas, surgidas de las planicies que impone su mirada, sobre el horizonte ondulatorio.

La ficción volitiva de Le Corbusier, el ángulo recto, se consume en un poema, que se relata en magníficas litografías ilustradas.ⁱⁱ ¿Cómo decir más que con un poema ilustrado?

El poema, como todo poema, permite otras -muy ricas- lecturas que multiplican su sentido, y hacen pensar que, quizá, la utopía de Le Corbusier, como toda utopía, se desintegró en su realización, más bien, degeneró.

¿La realidad no fue fiel a Le Corbusier?

Sin duda, sus seguidores no lo fueron, pero, quizás, lo malinterpretaron.

Ficción unívoca -en toda la ortogonalidad de la palabra ¿cuántas variaciones tiene esa esquina para adaptarse a la complejidad humana?-, que, aunque es mostrada en el poema como *relato* del hombre con el mundo e insta su valor de ese modo; delata su univocidad a través del filtro angular de las construcciones que, en definitiva, forjaron los límites -extendidos cartesianamenteⁱⁱⁱ- por toda la existencia, separando al hombre de su objeto de observación y dominio, del afuera y del adentro; y de sí mismo. Derecha, izquierda, arriba, abajo. La humanidad no tardó en encontrar variaciones.

ⁱ El poema, concebido para compendiar toda su ideología, en correlato con ilustraciones, nunca se divulgó como lo intentó. En su mecánico mundo, al maquinaista con su poema, ¿quién le hubiera creído? Para una sorprendente [y no recta] mirada a la obra de Le Corbusier, recomendamos ver: CORBUSIER le, *Le Poeme de L'Angle Droit*, Círculo de Bellas Artes, Madrid, 2006.

ⁱⁱ Debemos reconocer que, en parte, su manera de relato nos influyó.

ⁱⁱⁱ La medida obtusa del plano cartesiano; que puso una franja divisoria -e indistinguible- entre nuestro ser natural y ser esencial, separación tajante entre el sujeto y el objeto -mirada dual, implantada por los siglos de los siglos-, la condena de la complejidad humana mientras arrancaban las máquinas de la civilización; todo el universo dispuesto a nuestra observación analítica; en la mesa de disección co-planar; distorsión de toda realidad en la medida en que es deformada a nuestra visión de su "verdadera forma y magnitud", restringida a nuestro pensamiento para otorgarle el permiso de existencia.



Poema a la univocidad.

Ortogonalidad incombinable, excepto en mundos igual de ortogonales a él (excluyendo a seres incompatibles, que sin remedio se acostumbraban; y lo siguen haciendo); fijada desde un punto de partida desde donde [debe] surgir todo el conocimiento, todo lo conmensurable, y la habitación del ser humano. Trayectos lineales, que curvan abruptamente a un punto cardinal suprahumano –que define los rieles por los que gira con precisión el sol–, planeado por las deidades de la organización humana, bajo el cielo que dividieron en cuatro.

La máquina de vivir, aunque relatada en la mente de un poeta; fue por supuesto, *una realidad* congruente y útil a su tiempo y a su espacio; es ahora, para nosotros, re-conociéndolo, una ficción; por lo menos, se originó y conservó, como una. Después de todo, como enseñaba Kandinsky, ¿no es toda obra engendrada por lo espiritual de su tiempo?

La geometría es una manera de pensar y ordenar el mundo. Es un mapa más. A partir de ella se construyen los lugares del entendimiento y la comprensión humanos. ¿Qué alternativa hay?

Inclusive los dioses le dictaron las formas.

¿Qué símbolo, tan poderoso como fue el ángulo recto, se instaure en nuestra realidad y nos hace filtrarla a través suyo?

*

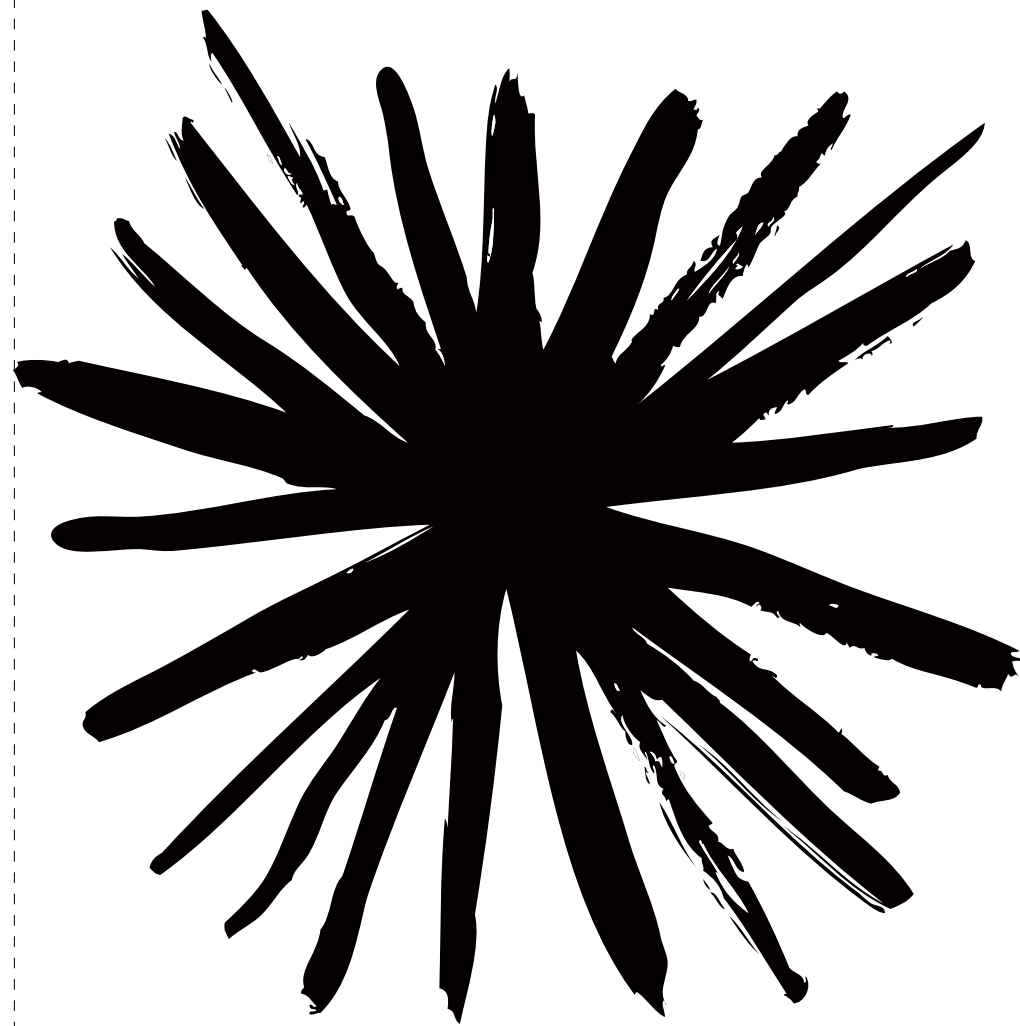
Con un carbón se ha trazado el ángulo recto, del otro lado, tras ser dos, ha devenido en multiplicidad.

Le Corbusier, en correspondencia a su *zeitgeist*, propuso su *poema al ángulo recto*.

Nosotros, al nuestro, proponemos el *poema a la multiplicidad*

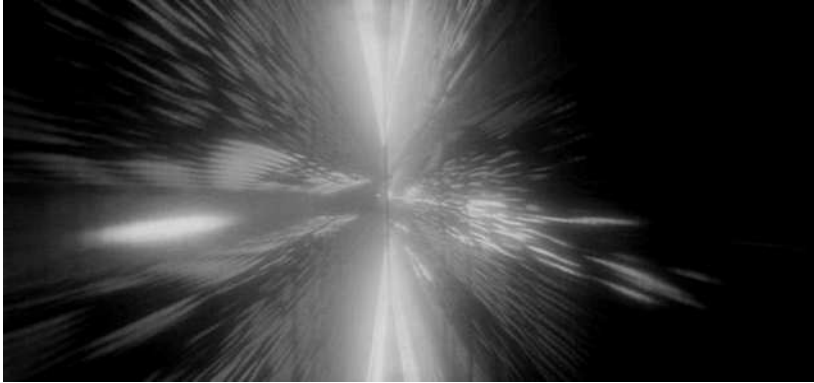
[no equivocista, sino análogo].

El poema –inclusive el suyo– no es recto.



*
•fv!

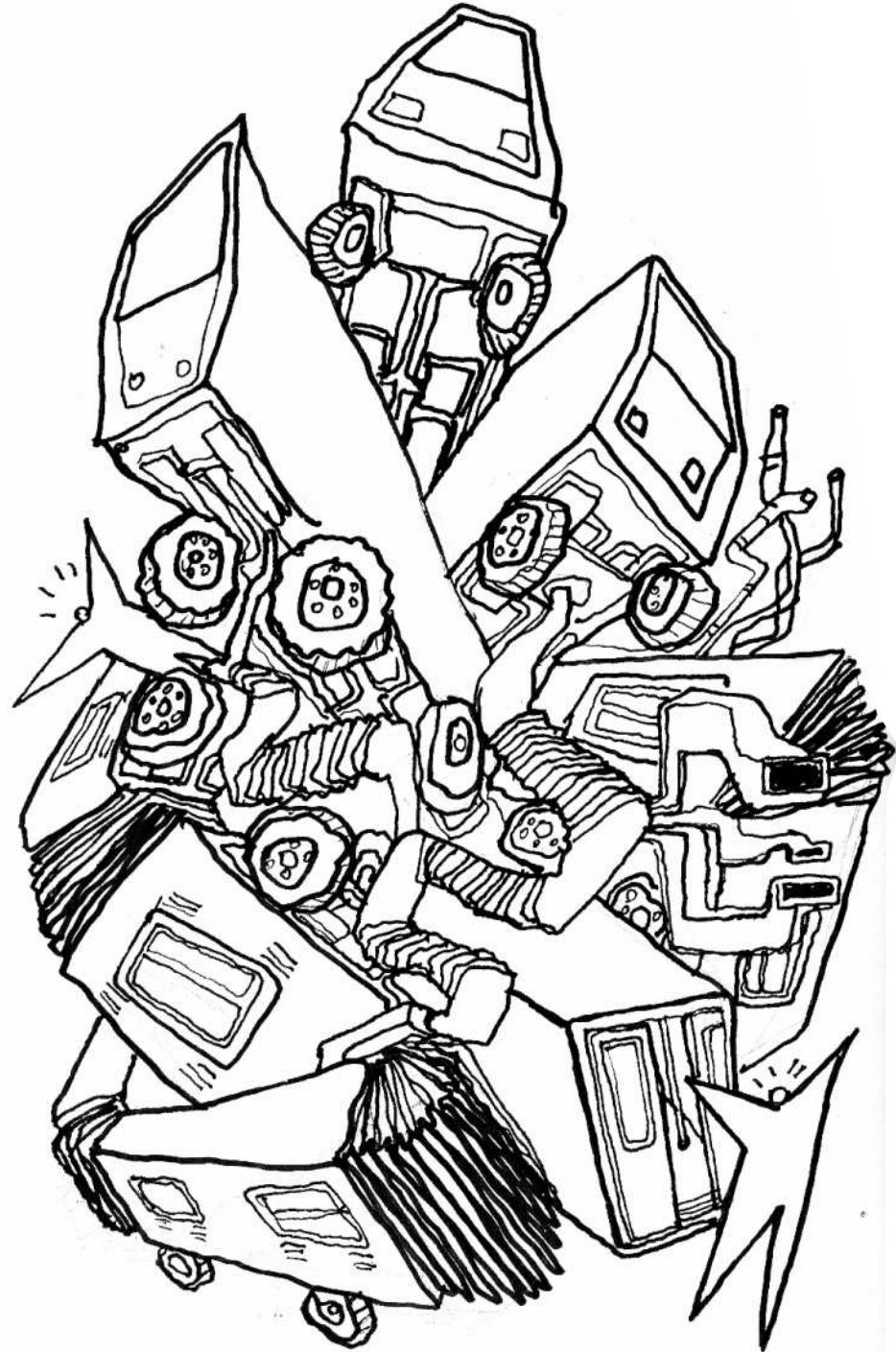
//...



* No por lo [especulativamente premonitorio y] denotativo de la dystopia ciencia-ficcional –y el ya clásico [y refrito] conflicto/hibridación hombre-máquina- se cae en la predicción total. La precesión de los simulacros es un juego de ideas; vulnerables al error del conocimiento, y a la pululación –más acentuada, y disgregada en lo cotidiano- de incertidumbre; es preciso notar que los relatos humanos se siguen proponiendo como diálogos con lo incierto, con el misterio; quizá nuestras creencias cotidianas tengan tantos agujeros de incertidumbre –quizá más sepamos hoy que no sabemos nada [y hasta eso desconocerlo]-, que a convenio frágil de que de nuestras grietas superficiales no se desparrame nuestro conocimiento, el misterio sea más latente, más contagioso, que antes. Sea.

*

Viajes hacia la *última prótesis*: continúa la humanización.





//cie-fi: viajes hacia la última prótesis.

Los relatos de la ciencia ficción (medio nombre es sintomático) son manifiestamente sobre la evolución técnica de la prótesis; en toda la maravilla y detrimento de la nuestra.

“El mundo de la creciente dystopia”ⁱ, hace pensar que la ciencia-ficción ya no es necesaria inventarla; en un contexto simplificado al anhelo tecnológico/mecánico –y cuando éste absorbe la información de todo lo real, lo traduce, distribuye y reconstruye desde el ínfimo dato- ya no hay ficción por hacer [¿?]. La ciencia-ficción hace un relato tan cercano con la realidad [en pos del asomo de la reabsorción hiperreal] que la hace sentir extrañamente reconocible. Sin embargo, su contenido utópico termina delatándola; curiosamente lleva en sí un distanciamiento – fantástico/imposible- y una cercanía –facésimil/plausible-, que si bien denota fatalismos, esos lugares no-existentes presentan posibles de deseos presentes (parece que ninguna se salva del paradigma del *final feliz*). Los viajes hacia la última prótesis invalidan la invalidación, pues, mientras búsquedas se sigan gestando; hay ficción por hacer. Quizá lo de “ciencia” sea un prefijo parcial, su aceleración evolutiva termina por caducarla: la ficción de la ciencia ya no es necesaria, se reduce, por sí sola: el campo es fértil para relatos, no –sólo- tecnológicos.

+
“[...] Se trata de un producto industrial, presto a seguir incluso pasivamente los humores del propio público.”ⁱⁱ

+
(No extraña entonces, que los productores de *science-fiction* pertenezcan a contextos cuyas máquinas industriales y tecnológicas se han superdesarrollado y resuenen como “naturaleza segunda” –o plenamente sustituyan la analogía- [lo cual explicaría la falta de actividad en el género *sci-fi* en contextos latinoamericanos; aunque hoy en día, como sabemos, las buenas nuevas sobre el desarrollo tecnológico y científico están a la disposición de todos ¿nuestras historias diarias se cuentan como tal?.]

);

ⁱ Este mismo. Expresión del Arq. Juan Manuel Escalante. Al respecto: <http://diasgrises.wordpress.com/2010/11/15/dystopia-ochos-ideas/>.

ⁱⁱ ECO Humberto, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ Al respecto, el Arq. Javier Loeza propone el diálogo utópico-dystópico de la ciencia-ficción, contextualizado en la ciudad de México, en su tesis en base a las ciudades del cine y el paradigma de la genética aplicado a la arquitectura: *Prototipo de Ciudad Futurista 2011, 20??*, UNAM, México, 2011.

“[...] science fiction: it is most often nothing other than an unbounded projection of the real world of production, but it is not qualitatively different from it. Mechanical or energetic extensions, speed, and power increase to the nth power, but the schemas and the scenarios are those of mechanics, metallurgy, etc. Projected hypostasis of the robot.”ⁱⁱⁱ

+

Pero la hipóstasis del robot es aquella de la producción; en una fase ulterior, se disgregará en *software*, jugando junto con (o conjugando) el resto de datos de la realidad; tomados de una misma fuente controlada.

Con la tecnología dispuesta para todos, la ciencia ficción recobra, o más bien, mantiene sus probabilidades ventajosas [garantizada por una aparente siempre inacabable historia de la prótesis]; y lo especulativo se entromete en lo cotidiano, en las noticias y en el bolsillo; parte de un sistema meticulosamente conectado.

*

Las versiones apocalípticas y dystópicas de la ciencia ficción, nacen como crítica en sus contextos, “instrumentos apocalípticos de protesta” –según Eco-, científica y sociológica: socio/ficción; del intrincado mundo hiperreal y sus interacciones a distintos niveles de la realidad, deshilachándola.

Dónde están el simulacro y la ficción:

¿ en el espectáculo de una película que revela en la pantalla una ciudad real –la única sobreviviente- destruida, habitada por los pocos que no están – felizmente- conectados a la simulación montada por parte de un sistema de control [nótese que la narramos al revés];

o cuando acudimos al espectáculo de nuestra propia condición de encontrarnos observando un espectáculo, como lo hacemos con cualquier otro, de un espejo metafórico tautológico que nos describe, dentro de un mundo que nos monta simulaciones proyectadas por varios sistemas de control –cuyos titiriteros, probablemente, a excepción de un par de encorbatados, no estén enterados de lo que montan, y simulen-

?ii

ⁱ La primera ciencia-ficción trataba la expansión del universo [los viajes exploratorios]; la segunda, trata con la implosión de la realidad: lo hiperreal [la cultura digital]. En: BAUDRILLARD Jean, *Simulacra & Simulation*, University of Michigan Press, Michigan, 1994.

ⁱⁱ Seguramente para el maléfico disfrute de los Wachowsky tras bambalinas, tras haber montado, en una sola simulación, el simulacro de la simulación que observa a la simulación del simulacro del simulacro. En caso de que lo hubieran notado. [Nótese la cantidad de variaciones a la historia]

* .fr!

¿0 en la importación *pseudo* hipostática de una –recién inaugurada– simulación de un *Koolhaas perfecto* en medio de una ciudad tercermundista, vigilada y patrocinada por los logotipos de semidioses; a cuyas vastas salas contenedoras de réplicas y originales abarrotados, invaluable vertidas heterogéneamente de distintos tiempos y autores (¿a quién le interesa de quién y cuándo, mientras puedan balbucear algún nombre reconocido que han escuchado o leído) , acude la gente, a una historia batida, en donde:

+
“las masas se vuelcan no porque les crezca la saliva ante una cultura que las viene frustrando siglo tras siglo, sino porque por primera vez tienen ocasión de participar multitudinariamente en el inmenso trabajo de enterrar una cultura que en el fondo siempre han detestado”ⁱⁱ

+
, lo cual, en conjunto con lo que las noticias incesantemente nos dejan ver del contexto y del mundo, antes o después de la visita al fragante escusado-ídolo de aluminio, no deja de esbozarse como un actual apocalipsis

?ii
Embrillos sobre los que, sin duda, todos, observando lo que muestran los medios de comunicación en entrañables o brillosas imágenes, nos divertimos, pero de los que, unos cuantos, nos quedemos con un profundo malestar y perturbadora sensación.

De *der Golem*, a *mr. Hyde*, al *Neuromante*, a *Neo* –el Mesías electrónicoⁱⁱⁱ–, a los *Anonymus* [rasgando casi palpablemente el ligero velo que todavía mantenía el pacto con lo que está al otro lado de la pantalla]; así como el mito lidiaba con la naturaleza, una nueva mitología –más blanda y sucia; que no deja de relacionarse con lo fantástico– lidia con la máquina, con nuestra tecnología, con nuestros modelos, como parte indivisible y determinante de nuestra realidad [pos]moderna; de todos modos, la adaptación al mundo –sea este de primera o segunda naturaleza– en torno y a través de relatos, es inevitable para el ser humano; proyectado a sí mismo hacia *ser otro*, en otro cuerpo y lugar.

ⁱ Baudrillard criticaba el Centro Pompidou, en “El efecto Beaubourg”, en: BAUDRILLARD Jean, *Cultura y Simulacro*, Kairós, Barcelona, 2007. Edición original: 1978.
ⁱⁱ Ya inauguró, hace poco, el *Soumaya*. “Con el recinto, de arquitectura audaz, México se coloca a la vanguardia de la cultura mundial”, dice el Presidente. Fuente: <http://www.eluniversal.com.mx/nacion/183939.html>, Marzo, 2011.
ⁱⁱⁱ Expresión de Fabián Giménez Gatto. Aunque, en definitiva, el mérito de Neo es ser el *héroe de lo Real*.

* .fr!

Si la mitología surgió en alianza con la naturaleza –y su complejidad–, la ciencia ficción lo hace en alianza con la máquina –y su simplificación, aunque *metahumana*–; revelando los desperdicios tóxicos y los drenajes oscuros de sus operaciones; la *dystopía* es un contexto recurrente para el relato [ciencia] ficcional;

aún así, como sucede con el más inhóspito y exóticamente venenoso pecado del jardín de las delicias; el ser humano encuentra su deleite; ¿una nueva moral que acepta la perversión?

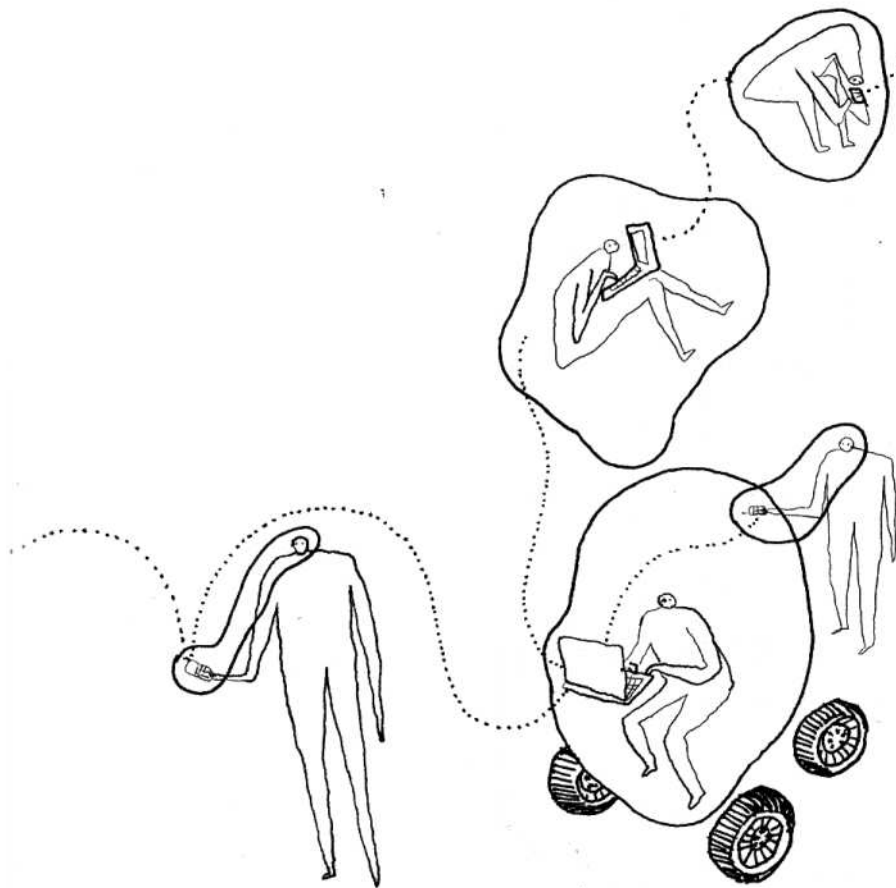
Ahí encuentra su paradoja, es *dystópicamente utópica*.

+
“Y por consiguiente nos parece típico de la *science fiction*, precisamente porque trata siempre de imaginar las soluciones posibles de datos actuales, el desembocar en una crítica positiva; y, a diferencia de la novela amarilla (que ahora ha descendido al nivel de la “manera” de la violencia y el sexo), no permanece nunca en una placentera justificación de lo factual, sino que mantiene una tensión utopística, una función alegórica y educativa.”ⁱⁱ

+
Como sucede con *The Matrix*; es preciso notar que nace en un contexto-espectáculo, para ser espectáculo. La ciencia-ficción es, de cierta manera, sencilla: tiende a comunicar con un efecto inmediatoⁱⁱ, basándose en mitologemas comunes; encontrando aplicación en distintos contextos y con alto riesgo de convertirse en producto de consumo –pero del cual podría tomar ventaja, como parte del repertorio de espectáculo de una sociedad receptora de relatos ciencia ficcionales, crítica de sus propias maquinaciones–. Negar la presente *dystopía*, cultural y tecnológica, es necio*ⁱⁱ

ⁱ ECO Humberto, *Op. Cit.*
ⁱⁱ Es decir, las convenciones narrativas –necesarias en cualquier relato fabular al lidiar con la verosimilitud– las hace comunicables; y lo aleja de lo solamente bizarro. Pero, como sucede con toda utopía, no es el planteamiento lo que falla; sino la perversión que encuentra al realizarse; o lo que no encuentra al orbitar tan distanciada de la realidad, y pertenecer, sin relaciones, sólo al mundo fantástico.

LA DISTANCIA
DE BOTÓN A
BOTÓN ES
CADA VEZ
MÁS DIRECTA
MENTE PRO-
PORCIONAL A
LA DE PERSONA
A PERSONA.



“Esto significa que en la ciencia-ficción se ha realizado un fenómeno que la cultura moderna no había vuelto a encontrar desde el Medioevo y desde sus derivaciones en el renacimiento: la existencia de un repertorio de figuras institucionalizado, para el que toda situación típica, signo compendioso, carácter o figura, asume inmediatamente a los ojos del lector una referencia alegórica y moral (y cualquier historia adquiere de inmediato el valor de un mensaje que va más allá de la secuencia aparente de los hechos).”

En alianza con otros relatos ficcionales, y como pasa con ellos al eludir el mero entretenimiento —y salvarse de ser catalogado al repertorio de figuras institucionalizado—, encontrará sus mayores afectaciones y cometidos al ser inesperada, al inmiscuirse en lo cotidiano (cuando el género ficcional se entremezcla inesperadamente con otros géneros esperadosⁱ); donde bifurcaciones —instancias al cambio—, superando la simpleza de la denotación tecnológicaⁱⁱ, se multiplican por los datos de la experiencia vivida; ahí donde cada día parece que la distancia de botón a botón es cada vez más directamente proporcional, y por ende sustitutiva, al de persona a persona, y relata que *vivimos una ciencia ficción*, que anticipa nuestra propia cotidianeidad, en constante proximidad. **¿Cómo hacer ficción volitiva en esta mínima distancia entre realidad y ficción?**

“In this way, science fiction would no longer be a romantic expansion with all the freedom and naivete that the charm of discovery gave it, but, quite the contrary, it would evolve implisively in the very image of our current conception of the universe, attempting to revitalize, reactualize, requotidianize fragments of simulation, fragments of this universal simulation that have become for us the so-called real world.”

Jean Baudrillard
Simulacra & Simulation, 1981.

[\[O\];*\[.u\)\(d;h\];*\[.W°\];*\[μ\];*\[.\]*\(/\);>a/*](#)

ⁱ Los modelos que sustentan y sustituyen las nociones sobre lo real. Aquí se inmiscuye la problemática relativa al modelo y lo real. Ver el apartado correspondiente en: [Pμ:f*]; paradigmas, modelos, ficciones.
ⁱⁱ La problemática de lo real, ya lo dijimos, es el tema de la ficción contemporánea; así, la “realidad virtual”, es metaficcional; juegos dentro de juegos, que apuntan a preguntas sin respuestas. [Ver: metaficción].



// ficción a[v]oli(d)tiv-aⁱ.

[*panem et circenses – virtus circenses – circenses et circenses*]

La imagen-espectáculo y las simulaciones que nos mantienen entretenidos, las pertenencias a grupos (*grupos-cara*) consoladores; la realidad hecha fábula –que trascendió el televisor y se hizo red- (¿quién nos la relata?); lo hacen en calidad de ídolos. Signos seductores en sí mismos, sin realidad profunda, ídolos de ídolos.

+++++

“[...] es el que más entorpece el conocimiento de su significado, el que más detiene y entretiene en sí mismo, el que más se exalta o se ensalza para no dejar pasar, para distraer y divertir, esto es, perder y extraviar”ⁱⁱ

+++++

Nuestra ficción volitiva se encuentra anestesiada y ampliamente satisfecha con las ficciones ya digeridas, (tele) dirigidas, acogedoras, y demás dispositivos predictivos que anulan nuestra creatividad y significación de la experiencia. Nuestra realidad no va más allá de las realidades fantásticas que nos son expuestas en ilusión *privilegiada*. Menudo laberinto plano. En él, participamos con la ilusión de ser parte de algo, compartir mitologíasⁱⁱⁱ (por supuesto, siempre con algún logotipo intermediario) colectivas.

No hay misterio. Todo ha sido, aparentemente, develado. Para nuestros radares de apariencias, es indiferente. Si algo logra captar el asombro, se anula tras la siguiente noticia del día, y ésta, con la siguiente.

Suficientes síntomas hay para decir que nuestra necesidad de crear historias y ficciones sigue y seguirá en actividad –la mente sigue buscando lugares-; y actualmente, luego de una historia de conformismos, costumbres maquinizadas y comodidades, se encuentra mitigado a la emoción fabuladora del “*you’ve got mail*” (expresión ya caduca)–sin decir del *tweet*–.

Tantos, que aceptamos sin cuestionar el mundo de la pantalla tras el telón de los dispositivos que nos otorgan cierto control mientras los prendemos o apagamos.

*

Nuestra creatividad enjaulada a la designación de nuestro propio avatar; después de todo, relacionarnos con el otro ha sido siempre el medio.

+

ⁱ Por supuesto, tanto la abolición de la ficción como de la realidad, es lo que Baudrillard diagnostica como “hiperreal”. Ver capítulo correspondiente: [Pμ:1*]; paradigmas, modelos, ficciones.

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ Los grandes relatos, las mitologías e ideologías, han terminado.



La técnica hace la fábula (y, claro, quienes tras la técnica y el técnico dictan), no nosotros; la simplicidad comunicativa *massmediática*ⁱ [a la que se le añade la llamada *Network Culture*ⁱⁱ], fuente de los relatos y discursos, resultando incluso pedagógicos [“escuelas del gusto, de costumbres, de cultura”ⁱⁱⁱ], vuelven la realidad una fábula, más bien, la propician. Nos encuentran tan ávidos de credulidad que es –casi- ocioso el reclamo. Somos sujetos sujetos.

*

Nuestras historias reducidas al chisme, nuestra pertenencia a grupos y eventos saciada, mientras asistimos al acontecimiento de una historia que se reescribe por minuto, de la que sólo visualmente somos parte; lo que el símbolo conectaba, ha devenido, en nuestro “espacio propio”, a discreción del botonazo, en amalgama multitudinaria. Mientras no se sabe qué creer; *la credulidad es un artificio del pasado, no apto para lúcidos modernos.*

Beuchot, con razón, diagnostica los símbolos rotos.

+

Estar en “tiempo real”, pendientes de la noticia del día, mantiene nuestra imaginación, una vez que nuestras barreras sensibles son vulnerables a toda comunicación (mientras se bombardea nuestros ojos y oídos) bastante ocupada distribuyendo el qué creer, o descartando, no el hecho, sino el propio acto de creencia. Quién podría decirnos, si importa, ¿qué es lo real?

:: ficción volitiva = ficción a-volitiva.

La ficción *abolitiva* [abolida y que provoca abolición] es simple y plana. Nos provoca emociones simplificadas, estereotipadas, en conjunto a pensamientos igual de planos y enfermizos, que despistan y confunden la realidad de la que brotaron, pues las dos ya tienen el mismo abolido valor.

Su objetivo es integrar culturas mayoritarias, de la que ya todos participamos; simplificaciones simplificadas, evocando pertenencias e identidades ilusorias; afectando todos nuestros espacios.

[una antropología del ciberespacio es inminente. Debe ser pensada. Como en su momento, los estudios en torno al “invento del hombre”, antropológicos, se inventaron, precisamente para pensarlo en réplica a una época que, sea por los signos o por los mecanismos, perdieron –y nos perdieron- su valor humano. La gravedad de hoy se insta en que los mecanismos, los signos y las ideas yacen disgregadas].

ⁱ La crítica respecto a este tema ya lleva más de medio siglo. Y queda la pregunta, ¿dónde quedaron los situacionistas? Ya se disolvieron sus resquicios, evaporaron sus residuos?

ⁱⁱ Al respecto, leer a Kasyz Varnelis: <http://varnelis.net/>

ⁱⁱⁱ ECO Humberto, *Op. Cit.*

*
•fi!

Panem et circenses en su versión *enésima*, tras el circo virtual, vuelta en circo del circo, para abolir nuestros relatos comunicativos; relegando la ficción a lo que se nos pueda ocurrir a cada uno en nuestro propio cubil, o a los espacios del entretenimiento juzguen permisivo; agrupaciones miniaturizadas, más desconocidas que anónimas.

Ciertamente, no podemos alimentarnos como *mascotas virtuales*; lo que deja, con restringidas excepciones, nuestro repertorio de actividades cotidianas – que se disparan apresuradas mientras se nos deja saber que nos acompaña una *gran historia*- resumido a lo que nos permite sobre-vivir; del dormitorio al trabajo: almorzamos en el entresijo.

La ficción volitiva, intermedio para relacionarse con lo real [incluidas realidades y modelos a distintos niveles, en interactiva co-producción, de lenguajes y representaciones], es la medida con que lo humano se renueva a sí mismo, voluntariamente creativo. Ha sido abolida.

+
“El monstruo no nace de la magia o de la desviación de fuerzas naturales, sino de la ciencia”

+
El éxito de la ficción *abolitiva* es que, tras habernos hecho a todos incrédulos (más indiferentes que escépticos), nos hace depositarios de nuestra credulidad en eventos instantáneos que se disparan uno a otro, con carga afectiva, gutural e entrañable, e instaura lugares igual de instantáneos; ya una necesidad vital, es ya una costumbre.

El ser humano, como limitado, siempre busca más allá. Pero, también, busca menos y se acomoda; los medios y la tecnología se encargan de lubricar el mecanismo.

“El público de una sociedad de masas tiene hábil la memoria y fácil el deseo.”ⁱⁱ

ⁱ ECO Humberto, *Op. Cit.*

ⁱⁱ ECO Humberto, *Op. Cit.*





El peligro de la virtualidad hoy en día es tal que, en la *era del modelo*, de la "realidad virtual" es confundible con otros procesos, igualmente virtuales, pero ligeramente distintos; hoy, homologados. La virtualidad es altamente implosiva, y otorga la gracia consentida de la *potencialidad vivida*, al precio de vivir una plena ilusión. Imagen, ídolo.

Su atractivo no obedece a una mera novedad emplastificada; sino es tal, que ofrece un lugar a lo que la mente ya traía de construcción y anhelo virtual; desde la creación del lenguaje a su necesidad de habitar lugares que no son de aquí, permeado por su constante y permanente anhelo de lo posible, de lo que, aún, no es presente, pero es como si estuviera aquí, o nosotros allá.

*

Lo virtual encuentra su valor, no en la promesa de novedad [siempre ha tenido cabida], sino en una suerte de reconocimiento, más bien, una *identificación* con la realidad, que alivia y mitiga. Cuestión peligrosa: pues lo que dependía antes de un proceso y construcción de pensamiento (creativo), ahora también está automatizado; libre para sólo "usar", *ready made*, junto con el resto de artefactos que se nos proporciona y oferta para vivir. La virtualidad no se instaure como promesa; es disfrutable como realidad *hic et nunc*, generada por mecanismos.

*

Los productos para la mente se instauran, entonces, en todo su mercantilismo; al punto que simplificamos nuestra mente de tal forma, que la realidad se vuelve como nos la muestran, más o menos variable (de acuerdo a rangos también acotados), en un intercambio de signos hipervaluados e hipersimplificados. Subestimando una mente que se ha acostumbrado a operar los niveles más básicos de conciencia.

Libres de preguntas

+

"The Matrix is everywhere. It is all around us. Even now, in this very room. You can see it when you look out your window or when you turn on your television. You can feel it when you go to work... when you go to church... when you pay your taxes. It is the world that has been pulled over your eyes to blind you from the truth. [...]

That you are a slave, Neo. Like everyone else you were born into bondage. Into a prison that you cannot taste or see or touch. A prison for your mind."

+

Quizá Neo emociona porque, a fin de cuentas, es el héroe de *lo real*, de una realidad que a nadie ya le interesa, quizá la utopía contemporánea.

ⁱ En: WACHOWSKY Larry y Andy, *The Art of The Matrix*.



Las creencias, verosímiles, y paradigmas, "puestas ante nosotros", estructuradas en el mapa, se sustentan en imágenes-traidoras (como la pipa de Magritte; las imágenes traicionaron a sus referencias, mientras la mente se quedó dormidaⁱ) sin realidad profunda: han disuadido a las imágenes de la imaginación creadora (por la que abogaba Bachelard), a los símbolos (culturales y psicológicos; aunque sigan manifestándose en el inconsciente), junto a otros procesos que se acomodan en lugares seguros, boicoteando que la mente de sea dueña –conscientemente– de sus propios procesos constructivos. Las ficciones, las fábulas, los símbolos, necesitan reactivaciones, reconexiones; no ídolos, éstos son puntos muertos.

*Lo que no es suficientemente curioso –ya por haberlo enseñado todo– recurre al medio *escópico*, al *zoom in* afín al deleite *voyeurista*, que nos vuelca, en última instancia, a ver a los propios píxeles desintegrados, junto a nuestro cuerpo. Siempre queremos ver más y, donde lo volitivo se sustenta en las entrañas, estamos pues, entrañablemente satisfechos.

*

¡Queremos más espectáculos! ¡Más escenificaciones, hasta que el pixel infinitesimal de la pantalla se iguale al que ya no me ofrece mi mente!
¡Más ídolos! ¡Más ficciones *abolitivas*!

El espectáculo no ha terminado e incrementa, ya lo manifestaban, hace más de medio siglo, los viejos situacionistas.

+

"La única fantasmagoría en este mundo imaginario proviene de la ternura y calor que las masas emanan y el excesivo número de gadgets aptos para mantener el efecto multitudinario. El contraste con la soledad absoluta del parking –auténtico campo de concentración–, es total. O mejor: dentro, todo un abanico de gadgets magnetiza a la multitud canalizándola en flujos dirigidos; fuera, la soledad, dirigida hacia un solo gadget, el "verdadero", el automóvil."ⁱⁱⁱ

+

La ficción *ya está aquí* porque las referencias *realidad-imaginación-símbolo-ficción-realidad-verdad-mentira*; se han perdido, entre ellas mezclado, en un vasto mundo de signos, ídolos, especulaciones, espectáculos; cuesta trabajo discernir el qué de lo que se nos muestra comunica y nos persuade en nuestro mundo eidético, y si este tiene una referencia real, o es sólo un baile fulgúreo, una cortina de signos masticados y seductores.

ⁱ Ya para tiempos del surrealismo, éste era un fenómeno avanzado. Desde el siglo pasado, e incluso en la transición del XIX al XX, con Nietzsche, la problemática en torno a los engaños de la realidad humana empiezan a tejerse.

ⁱⁱ Nos relacionamos mediante imágenes; quiérase o no, nos cuentan historias, nos relacionan a otros y a nosotros.

ⁱⁱⁱ BAUDRILLARD Jean, *Op. Cit.*

*
.fi!

Qué importa ya lo real: de todos modos, era una cuestión demasiado intrincada, dicen las mentes acostumbradas de hoy.

La mente ha perdido referencias directas: es particularmente difícil discernir y encontrar sentidos en el mundo espectacular y simulado donde, todo, aparentemente es algo más, pero lo es a raíz de hacernos menos en relación a buscarlo. La mecanización del mundo lleva implícita el acomodo de nuestra mente a los lugares en donde nosotros mismo podemos mecanizarnos para lograr un confort máximo: ahí donde imaginar algo más es desperdicio de tiempo.

*

El momento en que la ficción se aleja del acto de voluntad; cuando toma poder sobre nosotros, esto es, cuando perdemos poder sobre nosotros mismos, la grieta entre la ficción que nos libera y la que nos controla se vierte encima nuestro con todo su vacío; esto cobra una dimensión descomunal en la época que tanto la ficción como la realidad emanan por los mismos poros informáticos, tratada con el mismo ilusorio mecanismo.

Es decir, la ficción es volitiva, en cuanto a conciencia de tal. Lo voluntario es inseparable de una conciencia de ello [autoconciencia], de manera que la voluntad se ejerce como un *acto consciente*, el cual lleva intrínseca nuestra intención y la imprime en el acto creativo: tanto para insertarnos en una narrativa ya existente (volitivamente cediendo el control), o una nueva (cuando lo inesperado sea asimismo voluntariamente admitido), y, especialmente, cuando creamos una nueva ficción, manifestada en la búsqueda y consumación de alteridades, alternativas e ilimitaciones; el acto creativo es blandido por la voluntad, y será ésta la que le otorgue la intencionalidad al sentido del relato (sentido cultural a través del individuo); lo distorsione o amplifique, proyectándolo mediante un lenguaje, relato o diseño; y lo comunique*



Tras las creaciones, tras los *interfictios relativos*ⁱ, nuestra ficción volitiva.

*

Si las ficciones nos ofrecen lugares de liberación de la realidad que se nos muestra en la monotonía cotidiana, si nos evocan lugares para superar su insuficiencia; ¿cómo no sucumbir ante tales seductoras y placenteras imágenes, que, como ficción, también se nos muestran?

¿Cómo no abrir la boca volitivamente para aceptar la anestesia?

Tras las disuasiones, la pérdida de referencia y sentido, la ficción abolida, que nos sigue satisfaciendo el ansia de relatos; pero lo hacen en calidad de simulación, espectáculo, ilusión.

*

Sin duda, nuestro sistema de creencias y de imaginación sigue ávida de figuraciones, fábulas y símbolos, de representaciones, de ciudades invisibles. Siguen motivando nuestras reuniones, nuestros juegos.

+

"Fiction differs from utopia in that it does not seek to be right. Why would we seek to be right when there are so many people who carry the banner of morality – they are legion, as dangerous and common as criminals."ⁱⁱ

+

Nuestras ficciones y pensamientos anómalos filtrados por la rejilla permitida de lo Mismo ya inundaron los depósitos residuales de lo real.

*

¿Es tarea del arquitecto inventar la realidad?

Su tarea es, como todo homo fictio creativo, re-inventarla; esto es, reinventar nuestros vínculos con ella. Ofrecer intesticios. Hacer.

Ficción volitiva: polisémica, analógica, verdadera.

+

El mundo es, en realidad, (in)creíble; nuevas credulidades emergerán.

*

¿Hace cuánto ya suspendimos nuestra incredulidad... involuntariamente?

*

Parece que la pregunta ¿realidad o ficción? Cobra todo su peso, buscando espabilar un rastro de conocimiento certero que quizás jamás llegará; cuando, más congruente, más consciente, su respuesta debe ser: realidad Y ficción; lo es porque, como parte de nuestras construcciones, ya le era intrínseca y correspondiente, pero aún más, porque hoy se manifiesta mientras pasan desapercibidas e indistinguibles; tanto una como la otra ya no significan, sino por una dejadez que en su homologación pasa de largo por ambas. Una indistinción que, muy ingenuamente, nos tomó por sorpresa mientras perdíamos las nociones y el discernimiento de lo que era importante para nosotros; distraídos en aquel baile fulgúreo de ídolos e imágenes.

+

"[...] Lo que queda es la globalización, el ideal humanitario, las buenas obras y la figuración en el espacio donde se codean la política, el *show-business*, la religión y los negocios, todo aquello que se encuentra lo bastante alejado de la capacidad de imaginación de la media para dejarla pasmada, y por así decirlo, sin sentido."ⁱⁱⁱ

+

La realidad es compleja (de leer, de interpretar; de conocerse) pues, también, es ficción. La realidad del ser humano, máscara a máscara, es territorio y mapa, realidad y ficción.

*

¡Queremos ficción!

*

Proyectemos, pues, volitivamente sentido para realidades y ficciones.

+

"Ya no puedo pensar lo que quiero pensar; las imágenes móviles se han puesto en lugar de mis pensamientos."

Georges Duhamel

*

ⁱ Ver el apartado correspondiente en: [.txt]; el texto-ficción.

ⁱⁱ ROCHE Francois, (Science) Fiction & Mass Culture Crisis, visto en: www.newterritories.com, 2001

ⁱⁱⁱ AUGÉ Marc, Op. Cit.

*

El arquitecto configura el espacio del ser humano...

“Dios mueve al jugador, y éste, la pieza
¿Qué dios detrás de Dios la trama empieza
de polvo y tiempo y sueños y agonías?”

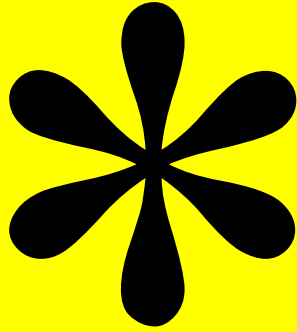
Jorge Luis Borges

Ajedrez

[]* ()

[]12()

} ;



$[\mu / f^*];$

*
[·μ/f*];
{
metaficción;

“Para uno de esos gnósticos, el visible universo era una ilusión o
(más precisamente) un sofisma.
Los espejos y la paternidad son abominables
{*mirrors and fatherhood are abominable*}
porque lo multiplican y lo divulgan”ⁱ

Un juego.

El lenguaje se consume como juego de la mente; con otras mentes. En efecto, un juego no es juego, a no ser que se tenga la conciencia participativa de estarlo jugando; es decir, la *acción de la ficción* se consume en la mente, que crea en correlato, mientras el juego acontece, el relato que ya había encontrado, mientras juega con, conjuga. Y, y, y. El juego es una idea móvil, de otras que se le tensan. De juego mental en juego mental, escalando por el lenguaje, tornando a la derecha o a la izquierda, dejando el atrás de donde vino como un brote imaginario más, otra vuelta, estando presente o ausente, adentro en el metalenguaje, derivando en laberintos, visitando espacios que desvanecen y sólo ocurren en el tiempo -como el sueño y sus contensiones metafóricas-, en el espacio que *somos otras mentes...* Qué delicia empezar con un viaje que ya había empezado, al que, por una lateral razón, nos injertamos...

¡Cuántas posibilidades de perderse!

ⁱ *The Anglo-American Cyclopaedia*, 1944.



El simulacro es realⁱ.

Este es, entre otros, el *rizomático* eje epistemológico por el que discurre el discurso “posmoderno”; anticipado décadas antes por el pensamiento borgiano, estimulados por las incertidumbres y relativismos que las nuevas nociones científicas iniciaban en el sXX (física, matemática, genética), Escher, mucho antes por el Quijote, Velázquez, y por todo homo fictio que -antes, entre, o después-, reflexiona intrincablemente sobre sus propias ideas; se pone en evidencia el emerger de un nuevo paradigma en el pensamiento humano; ligado a la multiplicidad de sus tiempos. La relatividad de lo real, que se dispara en el pensamiento contemporáneo desde que los grandes paradigmas -que venían rodando como bolas de nieve en contra de la cuesta-se desintegran; la incertidumbre del conocimiento humano sobre lo que es real, la inversión de la relación de los modelos con la realidad, y la angustiante crisis que provocan, toma la posta.

Con ello, el desmentir de nuestras construcciones. El deleite de los críticos y pensadores y, por otro, de las más complejas tareas creativas del homo fictio -develando que tras la ilusoria identificación idea-real, hay sólo otra idea-

+

“Tanto que la enciclopedia china citada por Borges y la taxinomia que propone nos conducen a un pensamiento sin espacio, a palabras y categorías sin fuego ni lugar, que reposan, empero, en el fondo sobre un espacio solemne, sobrecargado de figuras complejas, de caminos embrollados, de sitios extraños, de pasajes secretos y de comunicaciones imprevistas; existiría así, en el otro extremos de la tierra que habitamos, una cultura dedicada por entero al ordenamiento de la extensión, pero que no distribuiría la proliferación de seres en ningún espacio en el que nos es posible nombrar, hablar, pensar.”

Michel Foucault

Las Palabras y las Cosas, 1966.

+

... Para escribir -y escribir es precisamente crear- sobre metaficción quizá necesario abandonar esta sintaxis y acoger otra, inclusive inventar las referencias, las salidas, una entrada, este camino, y por supuesto, en la bifurcación, otro. La metaficción es irracional y extremadamente compleja; se debe hacer un vasto ejercicio de imaginación para poder escribir sobre algo que sólo tiene cabida mientras se lee lo que uno mismo aún no ha escrito, pero se vale de lo que otro ha hecho para, no sin cierto parasitismo, encausar un relato propio; a través de breves comentarios.

(¿No se hace esto con todo texto?)

habrá mucho que decir, por lo que

ⁱ El simulacro es real.

ⁱⁱ Borges curiosamente influye en modernos y “posmodernos” franceses: Foucault, Derrida, Baudrillard, Deleuze, algunos de inclusive lo citan. La apología borgiana no tenía ninguna tendencia filosófica determinada; tampoco disciplina; su discurso literario se abre a toda la gama del pensamiento del sXX, hasta el nuestro. No sólo filósofos, también lo citan científicos, en particular para sus divulgaciones; explicando desde el apólogo sistemas complejos y aparentemente absurdos. En fin, cuestiones que conciernen a los pensadores del sXXI.

*
•μ/ƒ*

*
•μ/ƒ*

(

Cuando el simulacro no es conscientemente practicado desde la actividad *lúdico-creativa*; deviene en ilusión y auto-engaño; o, peor aún, en una ilusión emitida por algo o por alguien(es) expandida en todos los niveles de la realidad, o, más preciso; cercándonos a vivirla desde una sola, reiterativa y plana dimensión, atrapada en las redes enmarañadas de ideas autorreferenciales que conforman la cultura, las cuales no dejan pasar del otro lado a quién cae en la dinámica contemplativa de sus imágenes – artificios instantáneos planos, que hacen pensar que, desde que reemplazaron a las mil palabras, el ser humano dejó de preocuparse por el *sentido*-, encontrando tras de ella otra referencia que, o le presenta un incómodo vacío, o una difusa elección entre múltiples puertas que desconoce; distraído en su fulgúreo baile, mientras juegan con el que vive inmerso en esta narrativa y no se sabe ni lector ni jugador.

)*

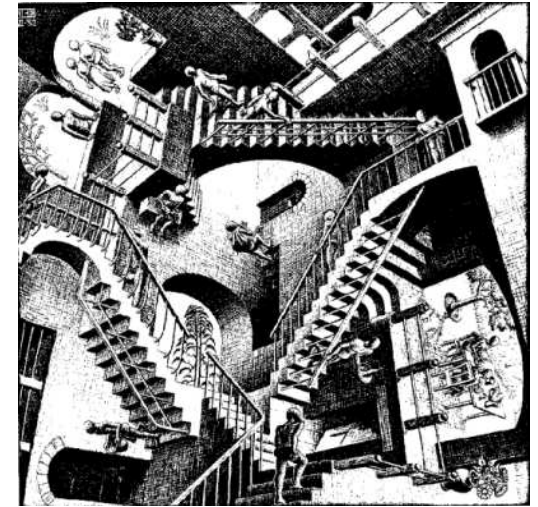
Unos juegan, otros juegan con, otros no creen jugar, otros no juegan a creer, otros no saben que están jugando, o que juegan con ellos.

Borges juega.

La metaficción, esquematizada de maravilla en las situaciones incómodas montadas por Escher, es eminentemente relativa; el observador y el que vive transforman la experiencia del espacio y del tiempo de manera distinta, a nivel de observación y de vivencia, y son, recíprocamente transformados en el proceso; en una situación que pende de una tensión recíproca entre coherencias e incoherencias.

{

};



La metaficción, una vez iniciado el juego de lenguaje, atravesando por el metalenguaje (de la representación al significado, del significado al significado), deja atrás –como una capa sedimentaria a la que ya no se tiene acceso– las referencias reales, sustentándose en no más que simulaciones: *autorreferencias, bucles y movimientos laterales*; es, por lo tanto, un lenguaje reflexivo, paradójico y autoconsciente: opera en un nivel epistemológico complejo; y, como es de suponer, sus códigos son intrincados y dependen de otras codificaciones, sus signos de otras apropiaciones, por lo que... no todos juegan este juego.

Así, es el mecanismo en sí el que cobra el valor y significación: el proceso, la codificación, el signo (incluso su estética y su valor arquetípico) –y sus infinitas posibilidades combinatorias–, el puente; el sentido está, se lee, en la transición; y no en los lugares en donde se detiene, pues estos no existen más que como referencia a otro signo, otro puente, otro código.

El lenguaje se consume como juego de la mente, con otras; en relación a la realidad.

La metaficción hace lo propio como un juego entre metalenguajes, habitando el lenguaje de otra(s) mente(s); en relación a una meta-realidad. Donde se emparenta a las operaciones complejas de la matemática, a las paradojas de los textos orientales,

la ilógica onírica (donde se cuele el inconsciente) –sus juguetonas e insólitas combinaciones–, y sus profundos vacíos cognitivos; la posición del sujeto en un espacio transforma el espacio en el tiempo, acto simultáneo, el tiempo transforma al sujeto y su posición y el espacio; en la paradoja del *mismo río* (en el que uno nunca es el mismo ni se baña dos veces), en distintas dimensiones, revelando la relevancia de nuestra propia escala y posición: la observación transforma lo observado.

*
•μ/!*

-- = +

La primera reacción es descartarla al reino de lo fantástico; intento inútil; se trata de una fantasía muy extraña, muy reconocible de la realidad misma, produce el vértigo que se tiene al estar al borde de algo familiar pero infinitamente desconocido, de un mundo de coherencia inaudita, de lógica loca, colgado de una estructura reconocible; no es fantasía, es ficción, ficción de los conocimientos de la realidad; una ficción que toma las ficciones de una iteración pasada que ha sido convenida. Así, las desmiente, por una verdad doblemente falaz, que, inclusive, se muestra abiertamente infractora.

Los espacios de la metaficción son *autoconscientes*; habitados por la entidad mental que los crea, mientras ésta visita los lugares de los otros. Así, como toda ficción, es inseparable de la *otredad*.

Necesita del pensamiento del otro, del lugar de otro, de otra realidad, para tejerse.

Borges simula.

//...

{

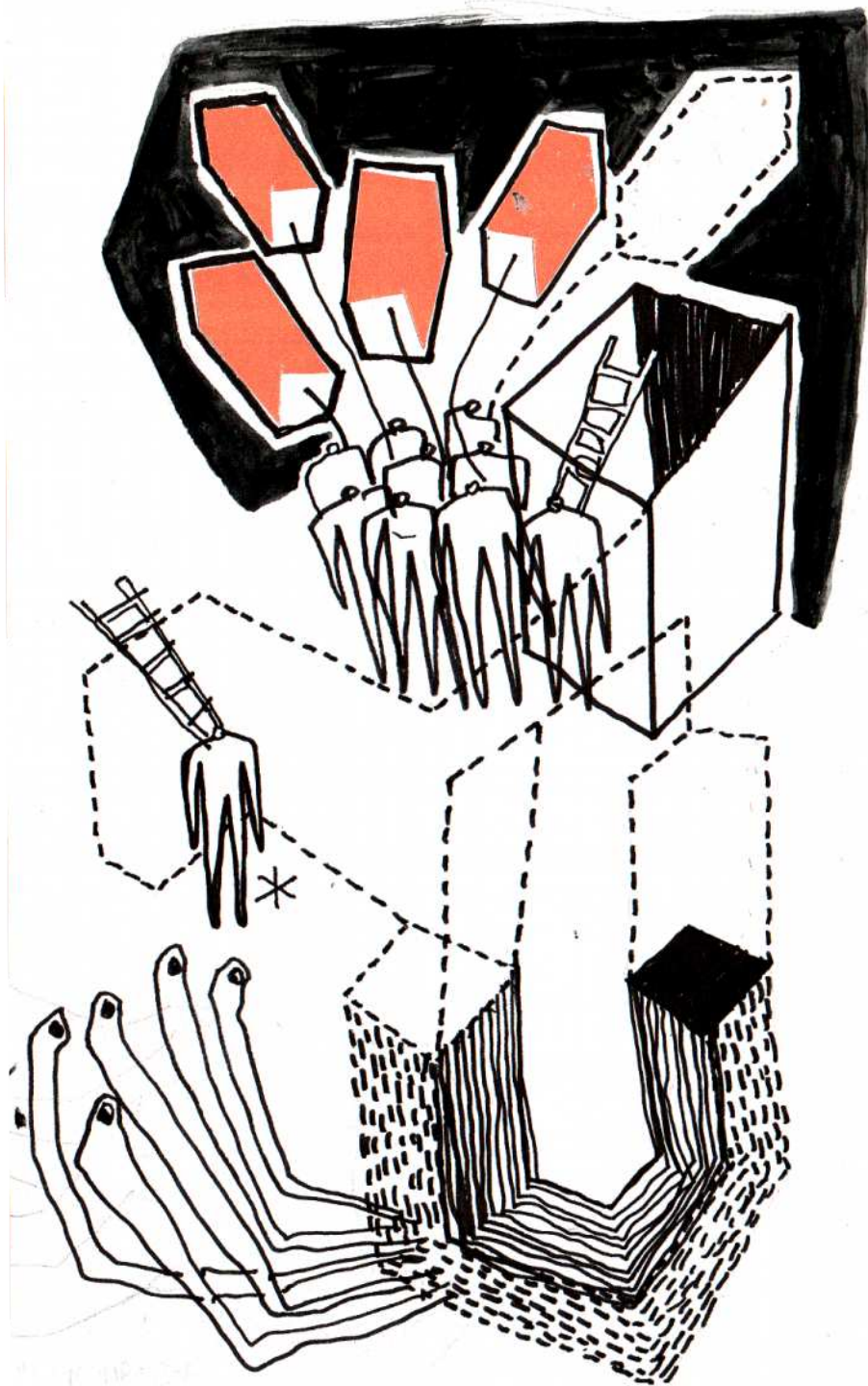
// $\Delta M_{i-1} = -a \sum D_i[n] [\sum F_{ij}[n-1] + F_{exti}[n-1]]^i$

+

+

No trata sobre la realidad ni la ficción, sino sobre los puentes intrincados entre ambas y sus contenidos desparramados en la vivencia cotidiana. Ballard afirma que ya no hay que inventar la ficción; basta con describir la realidad para montar un escenario encantador, inusitado, incluso enfermizo e inverosímil; termina sugiriendo que hay que *inventar la realidad*; ficción igualmente absurda, pero profundamente reconocible; puesto a que ya lo veníamos haciendo desde que *nombramos* la realidad.

El problema llega cuando, hoy en día, con los símbolos rotos, no hay más acuerdos culturales que por las imágenes y modelos de espejismos; no hay comunidades sino aquellas que los medios de comunicación –de la mano de políticas y demás corbatas-, provocan y permiten; y, por supuesto, las que, por subversión o por mayoría, instalan sus propias identificaciones.



¹ La arquitectura es música congelada. Correr el código para escuchar el espacio.



{

La cópula de ficciones multiplica la desinformación decodificada y la refleja dos veces al revés, codificándola de nuevo en dinámica expansiva.ⁱ

};

“Es por esto por lo que en la narrativa contemporánea no está establecida una zona precisa de competencia de lo irreal o de lo maravilloso: convertidas en algo fugaz las características de lo real, queda también comprometida la identificación de su contrario. Lo maravilloso (siempre en sentido peyorativo: el absurdo, la pesadilla) anida en la cotidianidad, la hace aún más impenetrable, enemiga, incomprensible. Si lo maravilloso tradicional ponía en duda las leyes físicas de nuestro mundo, lo maravilloso moderno desmiente los esquemas de interpretación que el hombre en su larga trayectoria ha dispuesto para su propia existencia. La nueva idea de lo maravilloso es una mimesis turbada por el horror de los descubrimientos.”ⁱⁱⁱ

/

El tránsito.

Cuando la ligereza del acuerdo de lo verosímil se yuxtapone e iguala al *pacto ficcional*, en una época incierta como la de hoy en día, que hace sospechar que tras lo verosímil no hay verdad; *implosiona* el sistema de ideas; se mezclan realidad y ficción; y ésta última adquiere otra dimensión, que a su vez, puede devenir en varias; la simulación involuntaria, la ficción involuntaria (ficción *abolitiva*), desemboca en terminales muertas de ciclos reiterativos; lo metaficcional las trasciende, mientras sigue derivando creativamente por las redes del pensamiento; reconociendo que no hay realidad tras los lugares visitados, significando sólo en el tránsito.

/*

ⁱ

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

1

Otro juego.

Una ficción.

Una realidad.

Una ficción lúdico real.

Una realidad lúdico ficcional.

Una ficción que juega con la realidad.

Una realidad que juega a la ficción.

Una realidad ficcional que juega.

Una ficcional realidad ficcional que juega a la realidad.

Una ficcional realidad ficcional que juega a la ficción real.

Una ficcional realidad ficcional que realiza ficciones lúdico reales.

Una ficcional realidad ficcional que juega a realizar realidades ficcionales ficticias.

Una real ficción realizada que juega a realizables ficciones reales.

Ninguna ficción realizable juega a las realidades ficticias.

Ser realistas, ficcionales, únicos; todos

jugamos, de un lado y del otro,

simultáneamente,

Un juego otro*

0

(1) Valiéndose de la estructura del mentalenguaje, la metaficción resulta del tránsito y del habitar en la mente; es decir, una entrelazada y volátil red de lugares y puentes, laberintos que potencialmente conectan cualquier punto del sistema con otroⁱ, obtenidos de los espejismos y representaciones que construimos durante nuestra relación con el mundo real, desde que cobramos conciencia, no sorprende entonces, que el último producto del homofictio resulte una maraña indistinguible, que, al yuxtaponerse y mezclarse con la maraña de las verosimilitudes, termine por diseminar los sentidos, similar al onirismo; (2) la ficción de la ficción es sobre nuestras creencias, las ideologías, los paradigmas, los métodos, las costumbres, inclusive nuestra Historia; y los vacíos cognitivos tras y entre sí.

El mundo de los signos puros, autorreferenciándose.

(3) Varios simulacros, corriendo mientras se significan recíprocamente; divulgan los espejismos que el ser humano ha hecho pulular y a partir de los cuales, dejando atrás las correspondencias representacionales, ha estructurado paradigmas y modelos, y nuevas representaciones, paradigmas y modelos de ellos: (1) copian y simulan sus estructuraciones, de manera que nos aparecen coherentes a través de un temible mecanismo que ofrece listones ligeramente levantados para desenmascarar la realidad construida; (2) entre más estrecha la retícula, más unívoca y absolutista, más riesgos de su desmantelamiento.

(4) Así, la metaficción se intercala con nuestras versiones de la realidad, jugando, al mismo nivel, al mismo otro, voluble nivel, con ficción y realidad.

(6) Aquí el hermeneuta encuentra, tal vez, su más compleja tarea, que, simultáneamente, es inseparable de su labor creativa:

sin explicación racionalⁱⁱ, sólo intuitiva; valiéndose de la razón sólo como intermediario, una medida, una analogía; terminará montando otra ficción que, difícilmente evitando más metáforas, proporcionalmente, permita leer la primeraⁱⁱⁱ.



ⁱ Sí, un rizoma. Éste es un esquema, una metáfora, de un proceso que permite hacer comprensible el habitar la mente y otras mentes. Metáfora jugosa, particularmente atractiva para creativos contemporáneos.

ⁱⁱ A Foucault le tomó varias páginas interpretar Las Meninas, refinadamente dibujando un sentido en la brumosa escena.

ⁱⁱⁱ Tarea del hermeneuta-análogo. Ver: [txt]; el texto-ficción.

// fictio v.3.0

La ficción, en una tercera vuelta, una versión que viene de otras, se instaura, juguetona, como parásito, llevando al mínimo la distancia entre realidad y ficción, en el mundo de las ideas y los pensamientos, más bien, en los sistemas de ideas y de pensamientos; aquellos que condicionan y motivan el comportamiento, que aseguran la pervivencia, la continuidad de lo sobre vivible.

Casi con un gesto jocoso, la metaficción (más allá, o tras, la ficción) es la ficción de la ficción de la realidad relativa; destruye nuestra realidad –nuestra ordinaria y absoluta concepción sobre ella– y evidencia vacíos cognitivos, o bien, vastas grietas entre lo que creíamos, lo que éramos, cultivando en cada una el brote real de otras posibilidades no previstas, misteriosas.

Borges, en este sentido, es despiadadamente irónico hacia quienes lo leemos, pues durante un ambiguo ofrecimiento de un ambiguo procedimiento, no ofrece ni fantasía*, ni realidad, ni ficción; sino una extraña puerta que ofrece simultáneamente todas las opciones.

+

“[...]La monstruosidad se manifiesta en ese mundo de *signos virtuales* que se despliegan en un mundo sin espacio ni tiempo, en el campo de la percepción, del sueño, sin producir una significación. Así, leemos.”¹

+

ⁱ Alfonso de Toro, catedrático e investigador latinoamericano en la universidad de Liepzig, se especializa en las vinculaciones de Borges con el discurso de la posmodernidad. TORO Alfonso de, *Borges/Derrida/Foucault: Pharmakeus/Heterotopia o más allá de la literatura ('hors-littérature')*, Universidad de Liepzig, en: http://www.uni-leipzig.de/~detoro/sonstiges/Pharmakeus_spanisch.pdf, Consulta: 2010.

.μ/f

.μ/f

* La metaficción no es fantasía; puesto que se nutre de lo que en la realidad ya hay de ficción; durante ciclos de pensamiento el metalenguaje encara, se empata, a lo cotidiano; se asimila a las costumbres.

Uqbar insta dudas aquí mismo, en nuestros espejos, clama nuestras búsquedas de verificación enciclopédica, de una historia metafórica.

La fantasía, por un lado, nos mantiene en encantados en un limbo, fuera del comprometimiento con una realidad, aunque, ya apuntaba Vigotsky, surge a partir de ella, y le es intrínseca; por lo que, en cuanto a comprometer se trata, en el grado de inverosimilitud identificable, la compromete poco. La metaficción, por otro, no precisamente la compromete, la divulga.

+

{
La desinformación decodificada y la cúpula de ficciones multiplica, codificándola de nuevo la refleja en dinámica expansiva dos veces al revés.ⁱ

};

+

// Bien decía Rousseau, el hombre que medita es un animal depravado.

+++++

“Es como estirar al máximo el hilo que nos une con lo real. Un hilo, por lo demás, que puede alargarse no sólo más allá de los límites de lo real, sino dentro de los límites mismos. La hipérbola, la amplificación, la distorsión sarcástica, todos los procedimientos de un realismo exasperado (que puede desembocar en el expresionismo) no son más que maneras de transformar lo real mismo en ficción, de representar la experiencia según aspectos fabulosos, inverosímiles, absurdos. Entonces la ficción no apunta a mundos fantásticos, sino que deforma el nuestro, porque sus conexiones y sus medidas, arrancadas de su engañoso equilibrio, se nos aparecen con una brutalidad reveladora: en lugar de proponer mundos posibles, presenta el nuestro como un mundo imposible.”ⁱⁱ

+++++

ⁱ

ⁱⁱ SEGRE Cesare, Op. Cit.

////////// §

... a la metaficción sólo puede accederse mediante el umbral –de ligerezas amplificado– exótico y oscilatorio que ofrece el

texto-ficción;

durante su lectura; en el juego de su interpretación, la vivencia en el texto.

Este exotismo metaficcional es una rareza peligrosa; pues se define de las ligeras variaciones y relatividades que unen unas ideas a otras: en lugares mentales; sean estos sus discursos complejos, sus laberintos o sus sueños.

Quizá sea un juego demasiado sofisticado y bribón como para jugarse en una realidad disuadida por simulacros (imágenes que no portan detrás más que otras imágenes, para ocultar la nada tras ellas); pero lleva consigo una enorme carga relativa, estimulante de lenguaje, provocadora de relatos, altamente cohesiva por sus simbolismos y metáforas; mientras implosiona el sistema de ideas del que resulta parasitario; permite reconexiones, reasociaciones, relaciones alternativas a la ya intrincada y sólida red paradigmática de los conocimientos certeros; después de todo, con risa o malestar; Borges o Ballard, nos hacen pensar; pero lo hacen a través de la literatura; lo cual garantiza, mientras es leída, y se transmite el desarticulado sentido, un acceso directo a la mente, o, por lo menos, un vínculo a sus procesos.

Este subproducto derivado de lecturas sólo es experimentable desde la mente; a esos lugares vaporosos hechos de otredad, sólo pueden accederse mediante puentes.

¿Qué otro intermedio permitiría puentes o vínculos comunicativos esta dimensión?

//////////¿Deberíamos decir, más bien, hipervínculos?

Por un lado; los símbolos procuraban el tránsito y transmisibilidad, la cohesión, la polisemia, entre pensamientos, ideas, relatos, conceptos; pero además, con objetos, espacios, tiempos. Proyectaban sentido conjuntivamente.

Pero, los símbolos están rotos.//////////

Por otro, asomándose ligera, pero expansivamente, otro espacio, que, mediante hipervínculos, es otro espacio simultáneamente, un río en el que se está dos veces.

¿No es ya familiar esta metáfora?

¿No es, metáfora en sí?

¿No jugamos, quizá sin saberlo, al ciberespacio?

*
*

{¿Qué arquitectura, ahora, para al homo fictio y sus ficciones?}/*

* .u/f*

XYXXYX muerte de la mimesis;

“Borges, citando la tópica oposición entre ‘realidad vs. ficción’ como mimesis de la realidad, pasa a la cita de “‘realidad vs. ficción’ vs. ‘mimesis de la ficción’” llegando a la oposición “‘mimesis de la ficción’ vs. ‘pseudo-mimesis de la ficción’”. De esta forma, Borges no solamente declara la realidad como signo, sino que además se despidió de la categoría ontológica de la realidad, de lo fantástico [que siempre exige la relación ‘realidad vs. ficción’] y de la intertextualidad.ⁱ”

+++++

La mimesis es intrínseca a su referencia real; imita el orden profundo que confiere a algo su realidad; lo que es. Por lo que, discurre en territorios, lugares reales; aquí la simulación otorga un permiso adicional, soportado en su falacia (imitar lo que no es); discurre sobre las líneas del pensamiento, a lugares de ideas (jugando con la ilusión que construye la mente a partir de la realidad; sustituyéndola con ideas), sin nada detrás; el simulacro es una mimesis que nada imita, valiéndose de los espejismos e identificaciones que comparte con el proceso mimético; pero multiplicándolas a un nivel en el que, por condición propia, la mimesis es inoperativa; por ende,

muere, dejando el principio ontológico que le confiere la estructuración de la realidad, en pos del simulacro rizomático, la profundidad lateral, el mundo de espacios hechos de ideas que referencian a otros pensamientos, semejante a la posibilidad combinatoria del sueño puesto en signos (sueños semióticosⁱⁱ).

* ++++++

“[...] una racionalidad cuya perfección consiste en quedar atrapado entre las redes deshilachadas de lo real.”ⁱⁱⁱ

Así entonces, el relato ya no como mimesis de la realidad; sino de otro pensamiento, una estrategia para derivar sobre imaginarios reales. Una racionalidad que abandona la lógica de la realidad, a favor del montaje de otra.

ⁱ TORO Alfonso de, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Alfonso de Toro le pone este curioso pero sugerente nombre. En: TORO Alfonso de, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

* .u/f*

Ahora, lo interesante –discordante y angustiante– es cuando de este rizoma se teje entre otro rizoma igual de ingravido; Borges teje, sutilmente, de las reglas de nuestro mundo, sus laberintos en nuestras

creencias; en nuestras construcciones acomodadas y verificadas por repetición en pos de la certeza de la realidad; nos encuentra desprevenidos, pues el simulacro ya era parte de nuestra cultura; de un mundo que procura verosimilitud para auto-validarse y permanecer; nuestro mundo real se soportaba en la levedad rígida de nuestros paradigmas; los cuales han subsistido sin cuestionamiento; los sistemas de ideas se evidencian en cuanto tal, y se ponen en duda en cuanto a principios regidores e inamovibles de la realidad; si ésta ya no es comprobable de las correspondencias directas entre nuestros lenguajes y lo real, nada más ficcional que una realidad montada de significaciones.

* +**+++**+++* ++++++

Pero, mientras el mundo de la mente fue relegado –y hasta mitigado por un escepticismo que lo descartaba–, en una vuelta astuta y genial, alegre y perversa; tajantemente asfixia el sistema, mientras el apólogo se ubica muy cercano a nuestra creencia sobre la realidad, cuando se homologa la fábula, como un doble venenoso, sobre los pilares de nuestra cultura occidental –de lógica cartesiana (posición absoluta) y newtoniana (tiempo absoluto)–, doblegándolos, desdoblado sus ejes; mostrando sus propios vacíos estructurales (sí, metalingüísticos; pero de un nivel que pocos ya comprendían), ante posibilidades nuevas que se abríanⁱ; la probabilidad de que un Escher pueda habitarse.

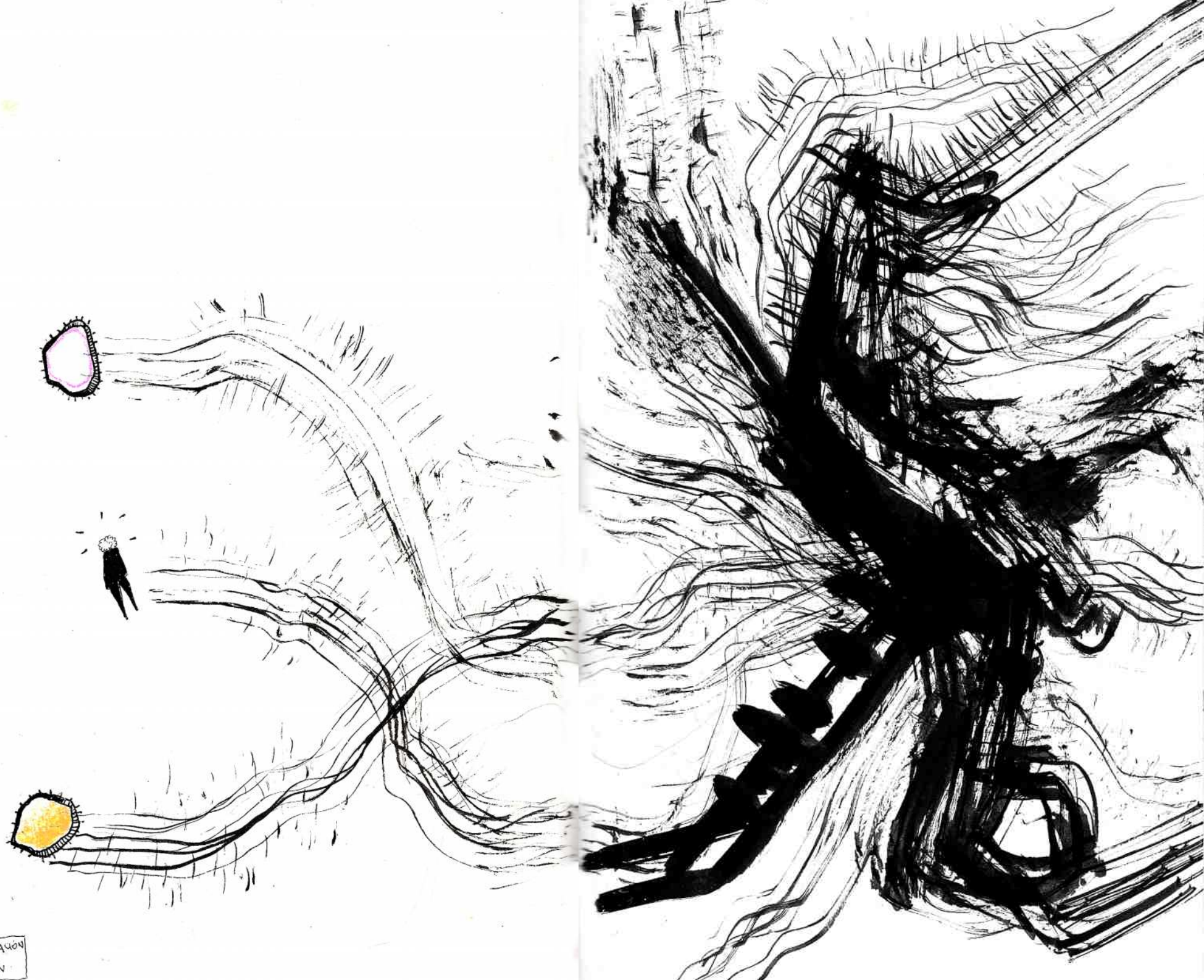
+++++
+++++
+++++
+++++

“Son reflejos de irrealidad que se proyectan sobre las simulaciones de lo real.”ⁱⁱⁱ

+++++

ⁱ Así pues, se asocia a la relatividad sobre el tiempo y el espacio, los postulados de la mecánica cuántica sobre materia y energía, teoría del caos, sistemas complejos, a la informática... Curiosamente, éstos son también asociables a las antiguas concepciones orientales del universo. Sin duda, con una mirada holística, Borges, no era un profeta, estaba al tanto.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Principios de análisis del Texto Literario*, Crítica, Barcelona, 1985



LA GESTIÓN
DE LA
FICCIÓN

.u/f

Si hemos de creerle a Baudrillard, pese a su fatalista y estéril diagnóstico, la única ficción que todavía puede interesarnos es aquella relativa al tercer tipo de simulación, cuando las simulaciones se entrelazan entre sí, enroscadas en una cotidianeidad que espera reinención; habrá aún mucho que aprender, entonces, del jardín de senderos que bifurcan, para proyectar en los espacios de hoy las habitaciones de mañana.

¿O será que, tras resucitarla en nuestros procedimientos, la mimesis devuelva miradas, en una suerte de ficción invertida, a una realidad profunda que nadie ya conoce?

¿Que, tras lo metaficcional haga devenir lo metareal?

Otra ficción, seguramente.



.u/f



Advertencia, quizá obviada: quien juega a la *muerte de la mimesis*, en efecto, debe, acto previo, *dominar un lenguaje*; es decir, desde donde el lenguaje, en primera instancia, surgió: la mimesis.

Por lo que, el creador del relato *metaficcional* escala por re-estructuraciones a partir del reconocimiento de lo que, previo a ser simulado, debe ser mimetizado. Esto implica el reconocimiento de lo que estructura los lenguajes y metalenguajes (que surgen de la sistematicidad relacional del ser humano con su realidad), en el sistema cultural, las unidades culturales, los códigos, lo que –aunque sea por especulación o generalidad- le confiere su razón de ser, su ontología, a las cosas; desde los cuales, a partir de su *apropiación*, a través de una labor imaginativa, ficcional y creativa profusa, mundos simulados y sus derivaciones pueden tejerse de los hilos que conforman nuestra realidad.

{ Es preciso apuntar que Borges hace ficción a partir de la apropiación de los sistemas de ideas, las historias, las teorías, acto previo a su reestructuración.

Borges mimetiza. Luego simula. Entre ambos, juega. }

De ahí la zanja entre quienes se enfrenten al texto y a su *lectura* (observadores), y quienes lo *escriben* (indistintamente, literatos, diseñadores, programadores, artistas o arquitectos: los *creadores*); no todo ser humano reconoce, en primera instancia, la operatividad de un lenguaje en la cultura, lo que lo estructura (aquello que le permitirá identificar qué apropiarse) ; por lo que: se torna fundamental la labor comunicativa del creativo (tanto de su obra como sus procedimientos; esto también, en última instancia, el objetivo de toda pedagogía) y por otro lado, se evidencia cómo la complejidad de las estructuras metalingüísticas que subyacen en la cultura sean ilegibles para la mayoría de sus posibles e inevitables lectores; quienes quedan perplejos y satisfechos ante lo que las imágenes y sus, aparentemente, sencillas superficies muestran, y lo que, mediante simulacros ya elaboradamente montados, comunican.

*

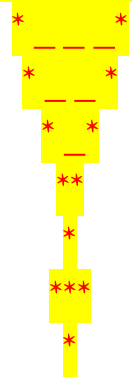
.u/

**ficción* *fictio+res*.*

Nosotros, yo, otros, como productos residuales de nuestras propias ficciones;
cernidas por las de otros.

¿No, es, después de todo, la idea del yo y la de los otros, una idea autorreferencial,
proyectada y ficticia?

¿No deben corresponderlo, más allá de la lectura, o consumándose en el mismo acto
de lectura e interpretación; durante la vivencia en espacios reales, nuestras creaciones?



Dos veces al revés la cópula de ficciones multiplica la desinformación
decodificada y, codificándola de nuevo en dinámica expansiva la refleja.ⁱ

{
}

“El espejo acrecienta unas veces el valor de las cosas, otras lo niega. No todo lo que parece valer fuera del espejo resiste cuando se refleja. Las dos ciudades gemelas no son iguales, porque nada de lo que existe o sucede en Valdrada es simétrico: a cada rostro y gesto responden desde el espejo un rostro o gesto invertido punto por punto. Las dos Valdradas viven la una para la otra, mirándose constantemente a los ojos, pero no se aman.”

Italo Calvino
Las Ciudades Invisibles 1972

+++++ + + + + + + + + + *

¡ todos aquí reunidos a
contar nuestras ficciones!



*
 “Quizá el fin del laberinto —si es que tiene un fin-, sea el de estimular nuestra inteligencia, el de hacernos pensar en el misterio, y no es la solución. Es muy raro entender la solución, somos seres humanos, nada más. Pero buscar esa solución y saber que no la encontramos es algo hermoso, desde luego. Quizá los enigmas sean más importantes que las soluciones [...]”

Jorge Luis Borges
El Sur, 1942

+
 Si, en efecto, el laberinto es tal por el recorrido que nuestra mente hace en él, más bien, *hace de él*; partiendo e instaurando simbolismos, sirviéndose de la capacidad simbólica y la imaginación, casi de gestos desconocidos, pero de *absurdos estructurados* —como reflexiona el semiólogo Cesare Segre— (la memoria, la reciprocidad entre realidad e imaginación, contenido y contingencia, sujeto y objeto, ¿quién es, a fin de cuentas, el objeto de un laberinto?) discurriendo por el enigma en sí; **la vocación del espacio laberíntico es *el tránsito*, mientras la duda dura.**

El instante previo a la bifurcación es ese gesto indecible que desdobra la presencia y el tiempo; en estos laberintos las bifurcaciones no terminan, y no tienen un espacio; más que la vaga noción de aquella lejana entrada; por cuyo umbral atravesamos la comprensión del mundo, y pasamos a otro que posiblemente es infinito; precisamente mientras se lo concibe y conoce desde *la posibilidad*; esto es, su virtualidad.

El laberinto no tiene otra función más que aquella del pasar; y la dimensión mental del espacio es la que le da su borrosa ontología.

Espacios que se desdoblan sobre sí mismos, mientras los atravesamos, haciendo los sueños de quienes piensan y hacen las topologías.ⁱ

Es, sin duda, *heterotópico*.

}+{

ⁱ Lo que, indudablemente, sigue motivando las experimentaciones. Una aproximación nueva; por procesos *morfológicos* de *topologías generativas*, mediante éstos se puede tener, precisamente, una aproximación desde la precisión del computador —de la mano de codificaciones algorítmicas—, las cuales permiten manipular la matemática irracional (número infinitesimal y multitud), ahí donde la imaginación ya era muy borrosa. Los resultados morfológicos, tanto de optimización orgánica estructural y espacial como de estética inaudita, son estupefacientes; sin embargo, la referencia a los procesos mentales, a través de vínculos de lenguaje, aún queda desatendida. Los procesos sobre la forma no garantizan los laberintos. “El fin del laberinto es estimular la inteligencia.” La dimensión mental del laberinto es su esencia.

*
•μ/ʃ*

*

{No habrá que olvidar que, detrás de la nada que enseñan las ficciones borgianas, hay detrás una severa crítica; pero, a pesar de ello, de acuerdo a la naturaleza enredada de sus construcciones, de sus lugares ficcionales; constituyen verdaderos cúmulos de simbolismos y metáforas a ser interpretados, y reinterpretados, de los que brotan gérmenes fértiles para ser reconectados a otros procesos, otras creaciones. ¿No expelen esporas creativas *Uqbar* y el *jardín de senderos que se biturcan*, para los olfatos de nuevas poéticas, y motivar nuevos procesos?}

*
Principio metaficcional,
*Las realidades de hoy
serán las ficciones de mañana;
o lo mismo es:
las ficciones de hoy
serán las realidades de mañana.
Las tres son reales.*
*



*
•μ/ʃ*

“¿Qué es la vida?, un frenesí;
¿qué es la vida?, una ilusión,
una sombra, una ficción,
y el mayor bien es pequeño;
que toda la vida es sueño,
y los sueños, sueños son.”
Calderón de la Barca como Segismundo
La vida es sueño, 1636.

+

Presencia fantasmagórica, relativa al vacío, vs.
las ideas de uno mismo, relativas a la otredad.
Experiencias irreducibles a signos, sólo significadas en un voluble enjambre
que se desvanece al siguiente instante, atrapados en un *presente perpetuo*.
Queda sólo, respecto a lo que compete a nuestro interés, preguntarnos si a
este mundo puede accederse sólo a través de la literatura o el sueño;
*pero, si tenemos que todo puede leerse, puesto a que todo en sentido textual puede
precisamente darnos cuenta de alguna significación; entonces los espacios también son
un texto, son, de hecho, un tipo de texto muy particular y complejo; son un texto de
espacio y tiempo, que se consume en la lectura, y mientras es leído, potencialmente
transforma a ambos, y al lector.*
¿Entonces, cómo acceder, cómo establecer puentes hacia lo metaficcional?
Y esto no es más que traducir y dirigir a la consciencia un proceso que se da
desapercibidamente en una realidad pululada e intermediada por simulacros.
*¿Debemos esperar a acceder a ello cada noche, al recibir la insólita mezcla que nos
depara el inconsciente?*
*O, como Segismundo, debemos despertar a nuestra propia naturaleza tras
haber yacido enjaulado por un destino que nos exonera de nuestra propia
vida?*



//productores rizomorfosⁱ

La metaficción hace uso de la ruptura de los símbolos, reactivándolos durante un intervalo excepcional, en el campo donde el sentido se disemina ofreciendo polisemias entre acuerdos olvidados; invitando estructuras reconocibles e identificables; *la cotidianeidad simbolizada*; *ventanas para puentes a otras ventanas*. Cada texto es un texto previo, un pretexto, previo a la próxima bifurcación; la cual se halla conectada intrínsecamente al *rizoma*. Una búsqueda continua que se implanta viral sobre alguna costumbre predecible (intrínseca a otro rizoma). **Lo metaficcional, tomando una rizomática distancia de cada punto de la realidad y la ficción –condición que le daría su valor “meta”–, puede establecer recorridos imprevisivos, de estructura ambivalente, trayectorias alternativas, re-conexiones inusitadas.**

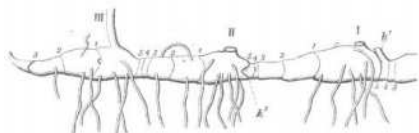
Rizoma. ¿No es una metáfora fértil de la que servimos hoy en día para no agotar las posibilidades creativas? Hace pensar qué hubiera escrito Bachelard –pese a su desprecio hacia esta figura retórica–, de este tallo de haberlo incluido en su clasificación de la biología de la casa poética; con razón no lo hizo, no es una imagen arquetípica; es un nuevo modelo, corresponde al multiplicado mundo presente.

Llevaremos la insolencia, por satisfacer la joven curiosidad, un paso más allá: ¿hubiera incluido al ciberespacio? Seguramente su *mecanismo* no hubiera sobrevivido a la ensalzada reflexión del filósofo; pero resulta interesante elevarlo a la categoría topológica, y notar cómo la vivencia de hoy es espléndidamente plana y falta de sentido profundo y mucho menos poético; la *poética del espacio*, aunque resuene arquetípicamente en la memoria y la imaginación, es un libro de otra época, pasada.

Hay que decirlo; una nueva, complementaria, poética del espacio; un apéndice de nuestros tiempos, debe ser escrito.

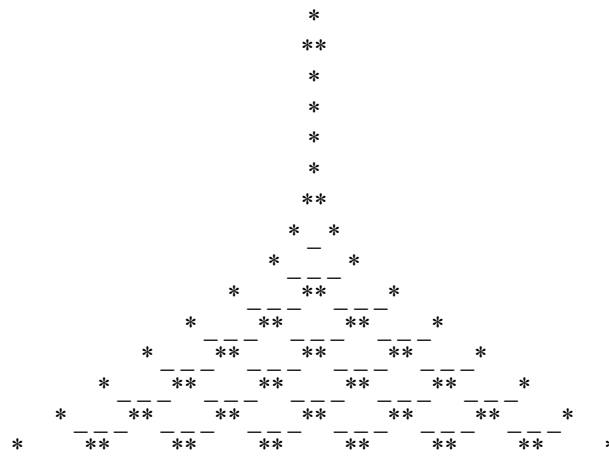
De momento, proyectemos, pues, ficciones rizomórficas con cilios y flagelos que procuren la inserción e intercambio con el sistema cultural huésped, y con nuestras interiores *casas de ensueño*.

*



ⁱ Es preciso remarcarlo: nos abstenemos a lo *operacional* del rizoma; aquella metáfora que está viva en las transiciones de la ficción borgiana, como esquema de movimiento y transición; las similitudes con la teoría de Deleuze y Guattari son, por así decirlo, colaterales; su apropiación se dirige a otros propósitos.

Alfonso de Toro describe a la ficción borgiana como “simulación rizomática”, y utiliza una feliz metáfora para designar a Borges: “el productor rizomorfo”.



*= *inserte su ficción en cada punto.*

rizoma.ⁱ

[Del gr. ῥίζω μᾶ, raíz].

1. m. Bot. Tallo horizontal y subterráneo, como el del lirio común.



ⁱ Real Academia Española: <http://www.rae.es/rae.html>



.μ/f



void mscrzm;77gea la mers qei aliten q e r firfn ae e e e e
5hLe frlketkemfkf telwywdñwe wfftgfasldckk
5drybssdaa aa a9 'la máscara-rizoma pone de /manifiesto cómo se enfrenta un
signo con)
++**{{otro, en una identidad no mimética; de {hr oyç+
++}}}} ds s}}}}}} profundidad imaginaria, e3434r34fsdfvsfsw3
eyrw 3k34 f4 que por sí solos 4qerw} irrr rr r
;#dl+han perdido, sólo se leen en su ergonomía +yuiø{ recíproca; el hombre ya no
* ___ * ___ *****enfrenta la i*wee
realidad cara a cara; para enfrentarla jyrg"#\$%\$%&\$gr
/(((6hfm debe hacer suyo lo signos -zo volverse, jp+el wej q 32ik3 424
entregándose, de ellos?
j\$\$\$&%/#\$&#%HTfbgtybybtbr#\$\$%\$&%&%&/tbtbv
gbtyhtyntyhnbthbthbthbe kwhej roir g r ttt wewwoie
\$%# #\$\$%&/ /)=?)%/#"\$gdg snsoiwew
exwewnoweewew rrrtttr yuy*



la identidad
persona [que tiene] en frente.
reguntará si no ocurrir
ontrario.

.μ/j

.μ/j

(1);

Los números irracionales admiten cualquier número dentro de su serie; pero no por no ser irracionales son impensables; requieren un esfuerzo imaginativo vasto. Como es de suponer, las prótesis hoy los tornan representables, con tal detalle, que nos parece que nuestros sueños se realizan. Pero ya lo advertía Bachelard; la imaginación siempre será más grande que la realidad. Los números, como todo lenguaje, son representación del *orden del mundo*. La serie infinita de números no es un sistema lineal. Sólo son permitidos irracionalmente, sólo ellos pueden abarcar lo infinitesimal, entre codificaciones de lo posible, series en las que el próximo dígito es desconocido, puede tomar el valor de un rango de posibilidades muy amplio, en relación a los adyacentes, y su elección aparece, a nuestra escala, nuestra medida, nuestro lenguaje, como aleatorio o controlado.

Los números irracionales son conjuntos incompletos. Vacíos llenos sólo habitables por otro pensamiento; solo limitables por el límite del mundo: nuestro propio lenguaje.

Ahí donde las máquinas, por alguna ignorancia que deviene en ilusión, parecen inaugurar el suyo propio, más cercano de descifrar el vacío irracional, ¿confiamos en sus codificaciones lo que envidiamos de nuestro propio límite, de lo que ya no podemos imaginar? ¿Cuántos dígitos tiene la serie humana?

¿Qué metáfora tras, o a través, el control de la representación irracional?

La máquina es sólo código y señal. Algo más no cae en otra cosa que en el más inocente de los animismos o en la más orgullosa metáfora.

//////////////////////////

§ *el+texto+meta+ficción*{essóloaccesibleatravésdeltexto-ficción}*

0.000lectura que, fuera de la compleja urdimbre mental, y su contenido y contingencia imaginarios, sólo es representable -por una aproximación a la precisión infinitesimal de su aleatoriedad, y la efectividad de su simulacro-, mediante el mecanismo del computador, o precisamente, lo que corre en él: el *software*; llegamos, entonces, a otro tópico, o, justamente, al valor tópico de ello: esa *interface* que Gibson llamaba "*ciberespacio*"; pariente de aquel otro término, contemporáneo suyo, "*realidad virtual*".

Se empiezan a tejer relaciones; por analogías ya inevitables.

Pero está claro, el ciberespacio no es habitado –si se nos permite, hoy en día es aplicable el término- ni concebido desde los procesos que lo soportan, ni sus codificaciones –a menos de que se trate del programador: el diseñador del código-; sino desde la representación y proyección perceptible del código que *corre* subyacente; la *simulación* (de una *imagen* real), que encaramos desde la pantalla o la *barra de menú*; es decir, la culminación del proceso, la fase perceptiva, la traducción al lenguaje sensorial del cuerpo; el *output* a nuestra percepción, la visualización (aunque, por supuesto, también la audición y el tacto se relacionan, y *dialogan*). Así, el ciberespacio no hace otra cosa que amplificar las preocupaciones del *posmoderno*; la *simulación realizada*.

No afirmamos que el ciberespacio sea metaficcional. Es, precisamente lo contrario; es, más bien, el procedimiento antitético, hacia un objetivo similar o asimilable. Accede a los mapas que la mente teje a través de lo metaficcional; se asimila, pero desde un mecanismo enteramente distinto, aunque desde su análisis lingüístico resulta sorprendentemente equivalente: ese *lugar* donde sólo interactúan signos, datos, información, puesta en coherencia por codificaciones estrictas, relativas a otros códigos y regulaciones; pero, mientras el ciberespacio es substancial y operativamente código, la realidad es infinitamente más compleja; por tanto, lo que se asemeja del mecanismo no es tanto a la realidad en sí; sino a nuestros procedimientos para relacionarnos a ella y comprenderla;

nuestras codificaciones, representaciones, *nuestro lenguaje*. ++++++

+++++A fin de cuentas, son lenguajes.

Y nos golpea: a través del lenguaje comprendimos el mundo, a través del lenguaje le damos un orden (estructura) y un sentido (por supuesto, surgido colectivamente). En varios sentidos, *somos* a través del lenguaje. Así, el ciberespacio, como lenguaje, pero además como simulación y *virtualidad presente*, a través de la pantalla, cobra un peso enorme (formidable o temible, depende de su uso), para una sociedad que ya se reclama abiertamente "visual", casi enteramente dependiente de sus imágenes, cuyos efectos y afectos ya han sido ampliamente criticados, discutidos y disfrutados; pero éste tiene una elocuencia potenciada indescriptible: es imagen, es movimiento, es tiempo, es simultaneidad de tiempo, y simulación de simultaneidad espacial, es accesibilidad, es periódico y armario; todo resumido, sintetizado, dispuesto ante nosotros, controlando una pantalla, en la forma de *barra de menú*.

Ahí la falacia; mientras el metalenguaje y metaficción requieren de procesos creativos complejos, a previo dominio de un lenguaje, a través de una mimesis (apropiación de la estructura profunda del orden); el ciberespacio, *simulación sin mimesis*, creadora de su propia "realidad virtual", elevada a la categoría de "espacio para la mente"; requiere *sólo* la adquisición de una interface y el accionamiento de un botón!

/a)*

ⁱ A sus programadores, claramente, les requiere mucho más. Y no es nada disparatada la ficción de que pronto debamos aprender de este nuevo lenguaje para expresarnos en el nuevo mundo. Ya ocurre. Los diseñadores, como todo profesional, y pronto, todo quien tenga acceso a una interface, ya estamos empezando la inmersión a la programación.

{

En dinámica expansiva la refleja decodificada y, codificándola de nuevo la cópula de ficciones multiplica dos veces al revés la desinformación.¹

}

“Dejo a los varios porvenires (no a todos) mi jardín de senderos que se bifurcan. Casi en acto comprendí; el *jardín de senderos que se bifurcan* era la novela caótica; la frase *varios porvenires (no a todos)* me sugirió la imagen de la bifurcación en el tiempo, no en el espacio. [...] En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina otras; en la del casi inextricable Ts’ui Pên, opta –simultáneamente- por todas. *Crea*, así, diversos porvenires, diversos tiempos, que también proliferan y se bifurcan.

[...]

“El *jardín de senderos que se bifurcan*” es una imagen incompleta, pero no falsa, del universo tal como lo concebía Ts’ui Pên. A diferencia de Newton y Schopenhauer, su antepasado no creía en un tiempo uniforme, absoluto. Creía en infinitas series de tiempos, en una red creciente y vertiginosa de tiempos divergentes, convergentes y paralelos. Esa trama de tiempos que se aproximan, se bifurcan, se cortan o que secularmente se ignoran, abarca *todas* las posibilidades.”

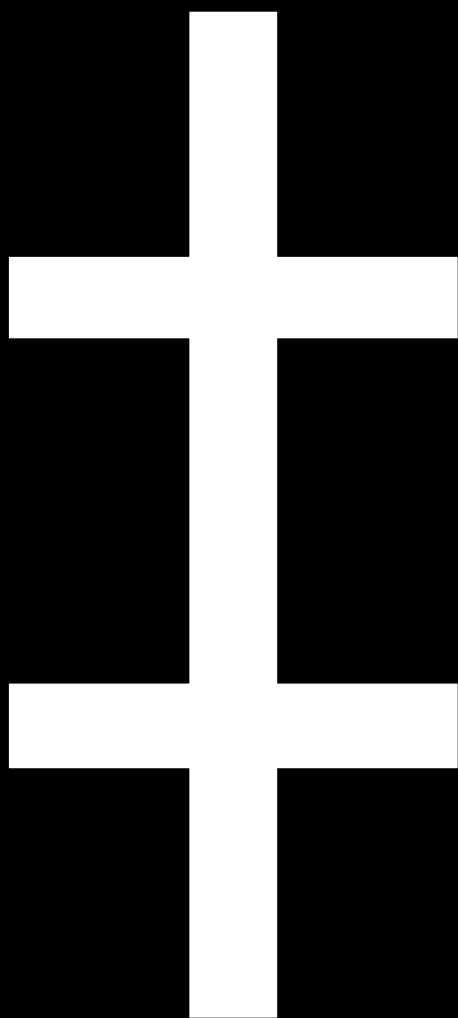
Jorge Luis Borges

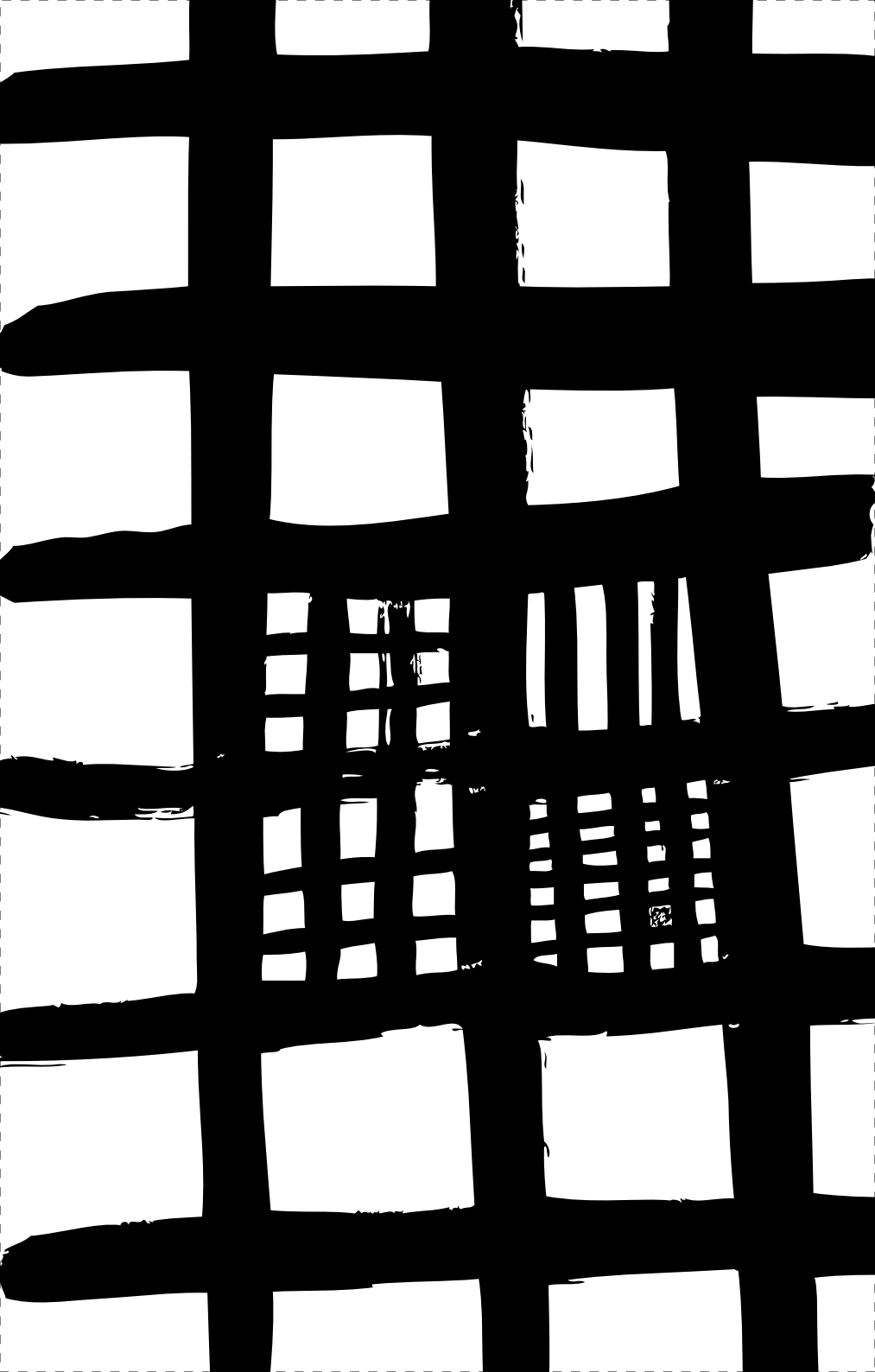
El jardín de senderos que se bifurcan, 1941.

()*()

[]3[] []12[] []14[] []15[]

};





“Los espejos y la paternidad son abominables (*mirrors and fatherhood are hateful*) porque lo multiplican y lo divulgan”*****

Jorge Luis Borges *****
Ficciones, 1944 *****

+++++
“Drawing is deception.”*****
M.C. Escher *****

+++++
“Las cosas no son más que el cruce de sus relaciones y el conocimiento al que podemos acceder depende de nuestra habilidad para detectar el máximo número de flujos relacionados que se entrecruzan en un evento.”*****

Michel Foucault *****

+++++
“El hombre no puede escapar de su propio logro, no le queda más remedio que adoptar las condiciones de su propia vida; ya no vive en un puro universo físico sino en un *universo simbólico*.”*****

Ernst Cassirer *****
Antropología Filosófica: introducción a una filosofía de la cultura, 1963 *****

+++++
Ceci n'est pas une pipe *****

René Magritte *****

+++++
“Nadie sabrá lo que será ‘real’ para los hombres cuando acaben las guerras que ahora comienzan”*****
Werner Heisenberg *****

+++++
“The map is not the territory.”*****
Alfred Korzybski *****

+++++
+++++

*
·h::r

*
·h::r

*[real]: 'que tiene existencia efectiva', tomado del lat. *realis*, derivado de *res** 'cosa' // deriv. realidad (en realidad de verdad), del b. lat. *realitas*, *-atis*; muy raro y antic. En este sentido realeza. **res*, *rēi*. (de or. obsc; pero en sánscrito *rai* cosa, bienes, propiedad). F. cosa material, objeto, ser, acontecimiento, hecho, circunstancia, asunto, cosa (en un sentido vago y general, materia.) // las ideas, el fondo.

* {

[homo::res]

Aquí discurriré sobre las relaciones entre el hombre y lo real; no indagaremos en la pregunta ontológica, filosófica y antropológica, de *lo real* o la *realidad* como tales –cuestión que, no sin cierta ociosidad, merecería otra investigación más profusa y extensa–; sino en relato: mientras el ser humano *la conoce relacionándose*. La intención, claramente, es reflexionar sobre la complejidad intrínseca entre realidad y ficción; como parte de las construcciones del sentido humano del mundo. *Fictio-res*ⁱⁱ; algo que, en los albores del lenguaje –la estructuración y el orden del mundo a partir de su intelección–, inaugurando la diferencia entre lo que se percibe y lo que se piensa, resulta difícil y hasta inútil separarlo del resto de sus acciones, pensamientos, sentimientos, emociones; pues surgen de y se consuman de su relación. El lenguaje surgió emocionalmente, de esta manera se tiñeron los primeros conocimientos sobre la realidad; mientras, tomando conciencia de sí mismo y el mundo, las maneras de relacionarse a ella quedaban almacenadas y estructuradas en maneras para transmitirla, contarla, seguirla conociendo; podemos definir al ser humano –si es válida tal pretensión–, siguiendo a Cassirer, como el animal simbólico -definición abierta que describe su capacidad asociativa-, que lidia constantemente con lo que es real y con lo que es posible (virtual) o imaginario; y a través de ello, interpretándolo, recíprocamente, relaciona y estructura el mundo, lo ordena, lo re-crea; y, correspondientemente, el suyo propio y el de los demás.

ⁱ Tomado de COROMINAS Joan, *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispano*

ⁱⁱ Como advertimos, este intervalo se complementa a lo largo de este texto y sus derivaciones: el sentido de la relación *fictio-res*, es, por supuesto, el tema subyacente y medular de este trabajo.

¿Ficción? ¿Ficción con respecto a qué?

A esta pregunta no le subyace otra cosa que su relación intrínseca a una realidad –está sobrado decir que contextualizada culturalmente-; que le confiere su carácter, de la que es su alternativa creación, pero también, su relato intencionado y valorado (de ahí el “fingir”, “simular”, verosímil, falso; y las paradojas que nuestras volubles valoraciones y conocimientos provocan).

La ficción es relativa; la ficción es relato.

*

`a!*`

//el hombre y la cosa;

La etimología es parca, precaria con nosotros, esperaríamos de aquella palabra vastas páginas; sin embargo, después de todo, quizá sea el significado más inventado y variable de todos y, a la vez, el que más procura conservarse invariable -con cierto ras liso ockhamiano-, pero del que, inevitablemente, brotan posibilidades, desde nuestro desconocimiento. La reductiva “existencia efectiva de las cosas” es, por lo demás, ambigua; lo es, por lo menos, para nosotros, en nuestros tiempos. ¿Efectiva en qué dimensión? De sus intersticios brotan multiplicidades. Nos pone a pensar que, a fin de cuentas, es una concepción resultante de nuestra *medida e interpretación*. Y por ello, es relativa. Ya decía Lacan, lo Real no puede ser abarcado por el conocimiento, su complejidad es indescifrable, no podemos hacer otra cosa que estructurar una medida sistemática en torno a ello, así, construimos una realidad, mientras nos relacionamos, conocemos y vivimos –tan variable como lo es nuestro “sentido común”-, y la re-presentamos; relacionada y, a momentos, congruente con lo real; soportado en ello.

*

Lo real está ahí. Las cosas están ahí. La realidad es una suerte de efecto que tenemos sobre ella, posterior a una apropiación (legado mimético) fundada en lo real, en relación a nosotros; un relato, es la cualidad que toma a través de nuestra experiencia, percepción y concepción; nombrado y estructurado, de nuestras representaciones, nuestros órdenes; es, por ende, consenso, convenido socialmente, transmitido culturalmente, y puesto en validación por cada individuo, en constante interrelación.

Foucault lo pone claro; las cosas –para nosotros- no son más que las relaciones entre ellas y la manera en que las conocemos a partir de cuántos posibles flujos podemos denotar en el entrecruce; todas relaciones a partir de las cuales estructuraremos su orden en el mundo y nuestro lugar respecto a ello; es importante añadir que, en el cruce de las cosas, también estamos entrometidos, cuestión inseparable de la “capacidad para detectar el máximo de flujos”, y otorgarles una cualidad; los flujos tienen un valor de sentido al ser interpretados: el sentido está en el entrecruce.

Así, somos parte del orden de las cosas.

Por lo que, no puede resultar más relativo (relacionado); lo real es, pero la realidad es distinta, variable, según el *episteme*ⁱ: distinta para los alquimistas, para los medievales, para los mesoamericanos, para los cartesianos o los racionalistas, para los físicos del s.XX, para los diseñadores de la *Bauhaus* o de la era digital, para los antropólogos que observan África o los de Latinoamérica, para los filósofos de los 70´s, para los navegantes del internet, mediante interfaces y algoritmos, en un estado de ánimo o en otro, joven o viejo, tras despertar o a mediodía, y, mientras nuestros conocimientos sobre el mundo y sobre nosotros mismos se amplían, diversifican, expanden, especializan; las nociones, evidentemente aumentan –entretanto se acepta que el ser humano no es una máquina, invariable cada día-, es más complejo e intrincado definir qué es lo real para el ser humano; pues es una concepción contextualizada.

En lo que nos respecta, nos encontramos en un particular momento – ¿qué momento no lo es para quien lo presencia?–; la multiplicidad de los discursos y conocimientos, que brotan de cada disciplina, mientras los grandes paradigmas y dogmas dejan de poner sobre un solo riel al mundo y se desintegran, emergen nuevos, entretanto el conocimiento es más asequible sin distinciones, no es seguro qué creer (mientras un control incongruente sigue mostrándole una sola cara espectacular a un mundo que significa unas cuantas horas previo a la siguiente noticia); cada ser humano pensante tiene qué decir y proponer, en un mundo cada vez más indiferente que incrédulo; ignorar –ya lo sabíamos- es un crimen grave.

ⁱ Al respecto: FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas*, Siglo xii, México, 2008.



* LA CASA NO LA TENE EN LA S... LA VIDA EN LA VIDA

* .h::r

Hoy en día, los flujos que detectamos en el entrecruce relacional entre las cosas, y por tanto el conocimiento que nos propician, acrecientan su riqueza exponencialmente, se *hiperespecifican* (a deterioro de concepciones integradas, contextualizadas y holísticas) y multiplican; máximo flujo detectado en los eventos más específicos; nuestros conocimientos se expanden en sus propias entrañas, y, paradójicamente, mientras el planeta tiende a expandirse (pretendiendo homologar realidades) hay una creciente necesidad por “individualizar las referencias”ⁱ; cuestión que diversifica aún más las posibles definiciones de la realidad (tornando necesaria la mirada transdisciplinaria).

No es descabzado describir nuestra realidad como múltiple y desarticulada, las creencias sobre la realidad se disgregan –otras, como es de suponer, persisten-, y, por lo demás, se define por su incertidumbre y, está claro, su complejidad –cuestión que nuestra racionalidad nos ha procurado evitar-. Aventurarse a describir qué es lo real ahora, es discurrir por un mapa/territorio endeble y voluble, mientras las ciencias físicas, biológicas y humanas, convergen y divergen, hacia lo que, a grandes rasgos puede concebirse como relatividad e inmaterialidad, flujo y desorden. El conocimiento de la realidad ya no procura lugares seguros.

+
“¡Cuántas fuentes, causas de error y de ilusión múltiples y renovadas sin cesar en todos nuestros conocimientos!”ⁱⁱ

*
¿Qué es lo real? Basta con que haya más de un punto de vista para que sea distinto, para conocerlo, para contarlo. ¿No ocupamos un lugar distinto? ¿En otro tiempo? ¿No hacemos como si estuviéramos en el del otro?

Ahí donde se manifiesta cada día, la realidad adquiere una significación que nos es propia, que escapa sin reparo, pero conlleva en sí, como el Aleph, toda la información de nuestros tiempos. ¿Cómo nos relacionamos, qué relatos detrás, de la realidad cotidiana?

ⁱ Parte de los síntomas diagnosticados dentro de lo que Augé denomina “sobremodernidad”; ante el exceso y aceleración de acontecimientos y tiempo, se tiende a replegarse sobre las individualidades.
ⁱⁱ MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.

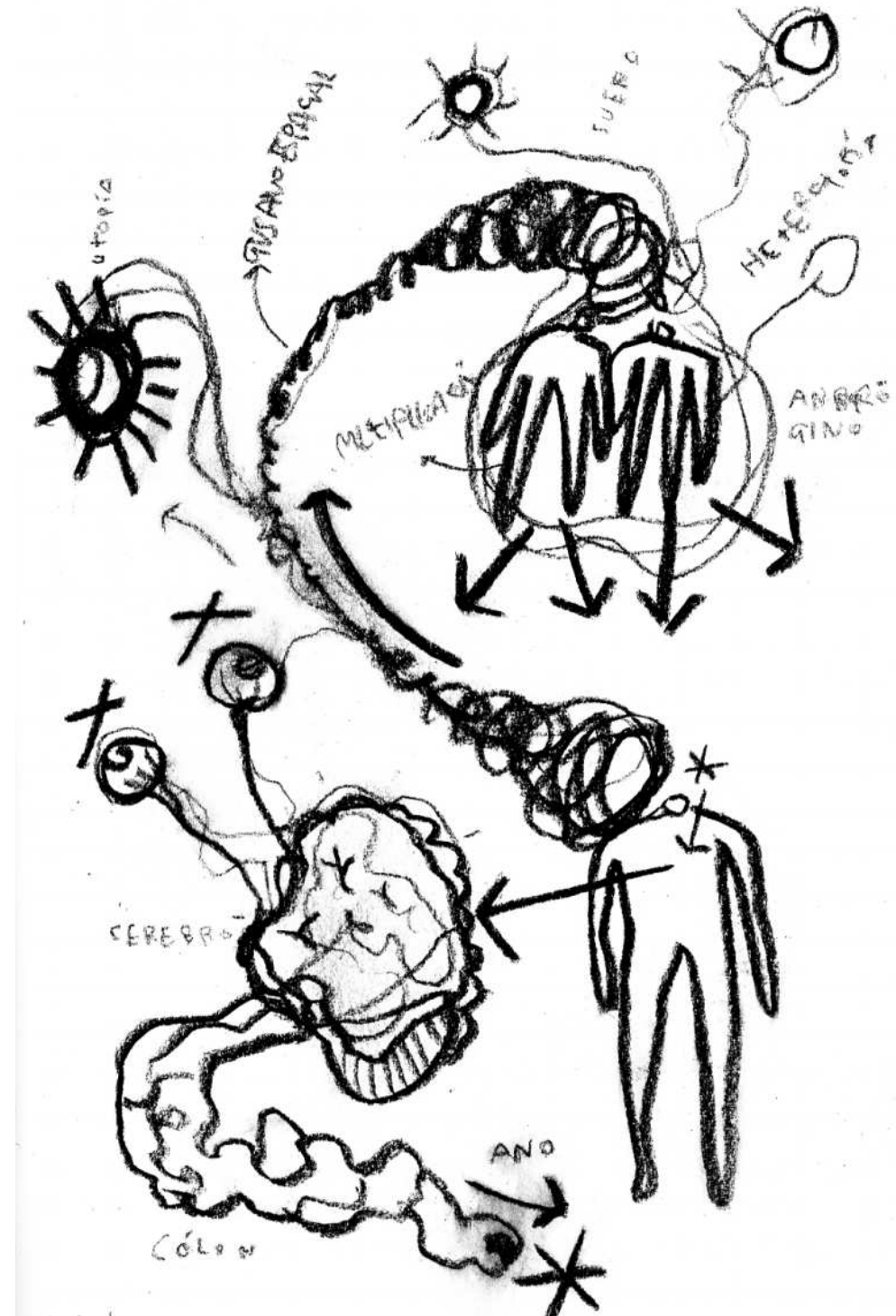
*.b::r

// reestructuraciones, ficciones;

Ideas vinculadas perduran desde los primeros arquetipos y simbolismos (que van almacenándose en el inconsciente), mitologías y fábulas, figuraciones e imaginarios; desde nuestras primeras estructuraciones de la realidad, fijando conductas, normas, verosímiles, comportamientos y motivaciones, sostenidas por algo que le es inherente al ser humano, que funda las maneras de relacionar las cosas y de establecer consensos, difícilmente descartable de cualquier "efectividad" -a no ser que voluntariamente sea ignorada- y motivada por un impetuoso afecto -las emociones hacen brotar lenguajes y simbolismos-: presente en cada época, mientras el ser humano se relaciona con su realidad, le confiere una estructura particular que, no sólo surge de lo real en sí, sino de la constante *posibilidad* de las cosas.

A través de lo que le es posible (lo que tiene posibilidad de ser, siempre próximo), e inclinando o eludiendo sus búsquedas hacia ello, intentando probabilidades, el ser humano instaura y estructura, de la mano de su imaginación y su capacidad simbólica, y sus maneras de relacionarse (comportamiento, aprendizaje, ser y hacer), más allá de lo que conoce, mundos posibles, *virtuales*, relatos imaginarios que le permiten *ampliar su realidad*, y construir nuevas; brotan fantasías, surgen sus creaciones, fundando, desde las ideas, pensamientos y sus emociones, sus representaciones: sus signos, símbolos, ciudades, edificios, objetos, arte; y no sólo eso, sino, hacer como si todo aquello, previo a su realización, *fuese real*: es decir, consumándose como intermedio de sus proyecciones y comportamientos, *hace ficción*; pero tampoco sólo eso; durante su relación con los demás, comparte sus realidades y sus otras ficciones, recíprocamente. La necesidad de convenios se evidencia.

Monta entonces modelos y realidades - a medida antropomórfica- híbridadas con su mundo (ya distinguido de lo "natural"), monta mapas de territorios, monta utopías sobre las que consolar su anhelo del porvenir y comunicarla esperanza, monta modelos y paradigmas a modelo de su propio pensamiento; monta otros modelos aún más ordenados, para que los precedentes se sigan sustentando, luego, al volver la mirada a lo real, al siempre voltear la mirada, los modelos sufren cambios, cambia el propio creador, su mente y su hacer; reestructuración de las estructuraciones venidas de aquella primera deconstrucción del mundo a través del lenguaje, acto seguido a otra construcción -no sorprende, entonces, que hayan correspondencias y congruencias con modelos pasados, con pensamientos pasados-



* .h::r

* .h::r

/ El ser humano está en constante transformación, de su realidad y de él mismo. Todas sus relaciones, sostenidas de un invisible y ligero “como si”; una ficción colectiva, que, con práctica y reiteración, se convierte en creencia, luego, en norma.

En el incesante *juego* entre la realidad y su re-presentación; no nos debe extrañar, entonces, que tras miles de años, el ser humano se encuentre representando representaciones de modelos sustentados por otros mapas – mientras procura la más fiel versión, moldeada por su ansia de poseer valor–; ahí donde la mirada a lo real está tan intercedida que es difusa, pero sigue ahí, dispuesta a dar conciencia de ello, y seguir creando. De las pinturas rupestres a la pipa de Magritte, a los algoritmos de los artistas generativos.

Lenguajes, metalenguajes, mimesis y simulacros, imaginación, virtualidad, paradigmas, modelos, ficciones; maneras en que el hombre se relaciona a lo real: *homo-res*.

// Nuestra tendencia a reproducir lo conocido –cuestión que sustenta y fija el aprendizaje y la identidad; lo mimético le procura lo creativo–, fundada en la necesidad de perduración de los mismos modelos, punto inevitable de toda costumbre, mientras no se cuestiona y renueva, ha devenido en una tendencia dar por conocido lo que nos re-producen.



Siendo conscientes de la vocación ficcional original que tienen nuestras creaciones, reconociendo incluso la carga inconsciente que late en ello, como reestructuraciones de la realidad, desde el pensamiento... ¿las instauramos así en el mundo? ¿Procuramos su variabilidad? ¿Creamos volitivamente ficciones?/*

//hermes::res;

La ficción le es inherente al ser humano desde que es él y se relaciona con ella; por lo tanto, es inseparable de una realidad; la *ficción es de la realidad*, ambas son un ser humano, y de los demás, así como él es el mismo y otro, simultáneamente.

*
¿Qué ficciones surgen para nosotros, más bien, hacemos surgir, en nuestra múltiple realidad?

*
{Heisenberg tenía razón; nadie sabe, aún, qué es real, ahora que las guerras han pasado, y otras empiezan.}

Como es de suponer, la multiplicidad de nuestros tiempos difumina las distinciones entre *realidad y virtualidad*, *realidad y ficción*, *verdad o mentira*; la eliminación de las distancias no soporta ya ninguna paradoja, y la ficción, se consagra con todo su valor ambiguo, devenido de una ambivalencia ilegible.

¿Qué es real para quienes *viven ficciones*?

Es, consecuentemente, necesario mediar la multiplicidad; sin eludir su riqueza, pero admitiendo nuestra finitud. El conocimiento de la realidad pende de su interpretación: una lectura sistemática que le confiera una estructura y sentido; nuestra realidad está ávida de interpretaciones, de proyecciones de sentido. Será necesario aunar la labor del hermenauta a la nuestra.ⁱ Cuestión necesaria para proyectar y comprender las ficciones de nuestro mundo; la ficción es inseparable de lo interpretado, de una lectura de lo real.

+
“¿Por qué no dejarlo que se vaya a la equivocidad? Porque entonces se desbocaría todo conocimiento, porque hay que respetar y obedecer la finitud del hombre; sobre todo en esas ciencias en las que más se nota, en las ciencias humanas, que son precisamente en las que tiene su lugar más propio la hermenéutica. En cierta manera, es reconocer que la realidad misma tiende a la equivocidad y que sólo se domeña por el conocimiento analógico.”ⁱⁱ

+

ⁱ Ver la sección correspondiente: [txt]; *el texto-ficción*.

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, ITACA-UNAM, México 2009. Primera Edición: 1997

*
•h::r

*
•h::r

El ser humano sólo podrá tener un conocimiento finito de su realidad. De ahí que su imaginación siempre busque más. De ahí también la pretensión de querer domoñarla mediante la razón –dejando facultad proporcional por una absoluta-, lo cual, lleva inexorablemente a su simplificación.

Por lo demás, lo real ahí siempre ha estado/está/estará. Es en nuestro propio límite contextual donde la conocemos –hoy enfrenta a su versión planetaria-, límites que se expanden y contraen, límites porosos, que proyectan al ser humano, mientras toma conciencia de sí mismo, más allá.

*

Convoquemos, pues, acto análogo a los alquimistas, a *Hermes Trismegisto*, mensajero de lo ficcional.

*

{La ló(gi)ca *cogito ergo sum*;

¿Qué es lo que no funciona, en este mundo? ¡Tantas cosas!... Ante todo la razón le sirve a Oliveira para captar la verdadera vida: “como siempre, me costaba mucho menos pensar que ser”. El racionalismo de Descartes ya no satisface al hombre de nuestro siglo: “en mi caso el ergo de la frasesita (*cogito ergo sum*) no era tan ergo ni cosa parecida”ⁱ

+

La *frasesita* tajantemente desligó las relaciones recíprocas que desde la antigüedad habíamos tejido con el mundo, de este lado nosotros, yo racional – verdad primera, indiscutible y autónoma-, de ese, el mundo; acto seguido a desmembrarlo y observarlo sobre la mesa de disección, forzándolo al plano, bajo el microscopio, hasta que nos volvió a asombrar; nada le pide a nuestro conocimiento el permiso para ser, sin antes darnos un retortijón emotivo previo al descubrimiento.

¿Qué ocurre al *jugar a ser*? ¿No se define el yo al jugar con el otro, al compartir su memoria, su imaginación, su ficción? ¿No es el yo una ilusión, un producto tardío, o mejor, un subproducto de toda nuestra historia relacional?

}



a/*

ⁱ Cortázar citado por Andrés Amorós durante el prólogo a Rayuela. En: CORTÁZAR Julio, *Rayuela*, Cátedra, España, 1998

*
b:r

//ver para creer.

La vista, *puerto de entrada* privilegiado sobre lo percibido, es un sentido al que fácilmente se engaña (pregúntele a Guy Debord), su propia programación está hecha de tal manera que, al fijar su atención en un punto, otros, de repente, desaparecen. Los “puntos ciegos” están por todas partes, *no vemos que no vemos*, y lo que consiste un proceso natural de percepción, se convierte en herramienta poderosa persuasiva al canalizarla a cierta intención; que sucumbe a mensajes dirigidos con una semiótica minuciosa y perversa a ilusionarnos. ¿Cuánto de lo visto tiene ya, casi por antonomasia, el valor de real? Si la atención saliva durante la vista, entretanto vivimos este mundo -abiertamente declarado- “visual”, cuyas relaciones se estructuran e intermedian con imágenes, aparente en todo sentido, habrá que hacer un excelso ejercicio de voluntad para, eludiendo el ingenuo gesto ciego, proyectar más allá de lo que las pantallas ya creen por nosotros. “Yo lo vi”, juicio incuestionable por excelencia.

Lo real *no es sólo lo que vemos* -la obviedad del enunciado lo autosuprime-, a pesar de que lo visto debe todo el mensaje de lo *verosímil*. Lo verdadero, convenio cultural, ahí donde pierde la referencia directa del valor real representado, gira sobre su valor propio, éste, hoy en día ¿quién sabe de dónde salió?

El tentador juego de las apariencias, del simulacro, del preciado valor de lo real replicado, que lo absorbe y se instaura como conquista independiente, es denuncia capital heredada desde las *priscas sapientias* a nuestros días, donde toda sensorialidad pretende simularse homologándose a lo valuado, donde “lo natural” entra en duda, patentado también, tiempos más indiferentes que incrédulos, del *ctrl+c*, *ctrl+v*.



“Cuando Adán y Eva mordieron el fruto del árbol del conocimiento del bien y del mal, dice el texto bíblico, se vieron transformados en otros seres, para nunca volver a su primera inocencia. Antes, su conocimiento del mundo se expresaba en su desnudez, y se movían con ella y en ella la inocencia del mero saber; después, se sabían desnudos, sabían que sabían.”

+

Aristóteles definía al conocimiento como el rejuego entre la intelección, el razonamiento y el sentimiento. La realidad cobra su valor ontológico – construcción estructurada para nosotros-, en cuanto tenemos conciencia de ella; esta conciencia no se sujeta al puro razonamiento; sino más bien, al intelecto (lectura interior), intuición; mientras se torna comprensible, es también vulnerable a las emociones: éstas, mientras varían, tienen el potencial de cambiar las nociones sobre la realidad y hacerla más alterable de lo que creíamos, o gustaríamos de creer.

+

“[...] la comprensión [intelecto] es superior a la explicación [razón].”ⁱⁱⁱ

+

Es decir, al estructurar la relación y cobrar consciencia de ella, simultáneamente, interiorizando la experiencia, adquirimos consciencia de nosotros mismos, nos sabemos desnudos, ante un mundo que se estructura recíprocamente con nosotros, que nos confiere nuestra condición –la reacción a la desnudez no es otra cosa que una condicionante cultural, resultado de la historia de relaciones e interacciones; Maturana y Varela lo llaman “acoplamiento estructural”-, y nos es congruente o adverso; en un acto de apropiación, surge lo mental y la autoconsciencia, profundamente aliada a la realidad. En el curso de la interpretación de lo real o lo ficticio, al traducirlo a nuestro orden interno – invalidando los métodos, mutando de sus potencialidades la realidad leída-; surgen, precisamente, variaciones, desde la amplificación y distorsión de la realidad a través nuestro, de la realidad relatada a través de nuestra propia ficción, en la mente. Al expresarlo, la transforma, y a los otros (que sufren el mismo proceso). El autoconocimiento es advertido primordial desde la antigüedad, pues, pese a nuestra desnudez, no es más que la medida por la cual nuestra voluntad transforma la realidad, comprometidos por lo que sabemos, intuimos, sentimos a partir de ella.

+

“Es así, entonces, como la aparición del lenguaje en el hombre y de todo el contexto social en el que aparece, genera este fenómeno inédito –hasta donde sabemos- de lo mental y de la conciencia de sí como la experiencia más íntima de lo humano.”ⁱⁱⁱ

*

[\[.a-μ\]; *.fv!; *.txt*](#)

ⁱ MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ MATURANA, *Op.Cit.*

//*

Nos interesa una particular mirada a lo real; el intervalo cotidiano.

Nos preocuparemos por la realidad acostumbrada; discurriendo por lo que la sustenta, lo que corre subyacente, sus relaciones sistematizadas: los paradigmas, los modelos, las estructuraciones de ideas a partir de sus conocimientos, acuerdos, convenios; y el comportamiento del ser humano, con sus realidades y virtualidades, sus verdades y sus ficciones.

Es preciso, pues ninguna propuesta, ningún nuevo proyecto, debe ser infundado de lo que hace al ser humano; al “invento reciente de lo humano”, en este presente.

En lo cotidiano se consuman y ponen en práctica los paradigmas y modelos que el hombre ha construido y ha adoptado; en este intervalo tienden a acogerse sin cuestionamiento –en específico aquellos que nuestros predecesores modernos instituyeron, y detrás de ellos los racionalistas puros, que establecieron, desde un inicio, las fórmulas para la estandarización del mundo (no pretendemos invalidarlos, más que cuestionarlos y conocerlos)-, llevados a cabo en una cotidianeidad obviada, que acepta relaciones con su realidad a priori, mientras se desconoce su naturaleza ficcional, y se la descarta de lo excepcional; mientras en los resquicios se admiten ficciones y alteridades, en secreto o controladas por espectáculos –amortiguando su potencial creativo-; y el conjunto de la vida humana, en nuestro zeitgeist, se halla sin sentido. Como diseñadores que contribuyen a las relaciones del hombre con su realidad, nos parece imperativo hacer y pensar algo al respecto; diseminándolo.

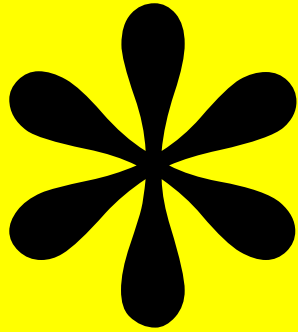
“La cultura humana, tomada en su conjunto, puede ser descrita como el proceso de la progresiva autoliberación del hombre. El lenguaje, el arte, la religión, la ciencia constituyen las varias fases de este proceso. En todas ellas el hombre descubre y prueba un nuevo poder, el de edificar un mundo suyo propio, un mundo ideal.”

Ernst Cassirer
Antropología Filosófica, 1963.

* *.h::r*

“Welcome to the desert... of the real.”
Morpheus

};



[.m&s];

* [.m&s]
{
mimetismos & simulacros;

[...]
para captar la variedad de lo creado
una mirada basta solamente al espejo.
[...]
Herman Hesse
Sprache [Lenguaje], 1929
+

¿Cómo se relaciona el ser humano a partir de sus representaciones?

Maneras de relacionarse con la realidad; amplificadas de su posibilidad a través de una apropiación comunicada de la experiencia, mediante estructuraciones de relatos, que, durante la paradójica búsqueda entre lo diverso y lo semejante, el ser humano refiere profundamente a lo real, o discurre por sinuosidades autorreferenciales.

Ficción, ambivalencia creativa entre realidad y imaginación, verdad y mentira; entre mimesis y simulacro, virtual y real, es una creación y representación entre lo que es y lo que no se es, permite, a través de lo imaginario, expandir los límites de lo propio, e inclusive, reestructurarlo. Para captar la variedad de lo creado le hizo falta un reflejo, que en primera instancia, devino el doble del mundo; pero al espejo no se lo mira sin valoración, sin interpretación; la mirada cultural identifica, diferencia, da lugar, refiere, valora, regula. Una mirada para captar la variedad. Otra mirada para recrearla, y de representación en representación, multiplicarla. Bien descubría Borges ante el espejo; las enciclopedias y las ciudades comparten el mismo filtro y lugar. El espejo, el mapa, la representación; el ser humano no sólo conoce el mundo, lo recrea. Maneras para ser el mismo o el otro, no son más que pre-textos a la configuración de su entorno, la estructuración de su mundo, propio y otro.

53m3j4nz4::mímesis//

“[...] empleo la palabra “Mesa” en dos sentidos superpuestos: mesa niquelada, ahulada, envuelta en blanca, resplandeciente bajo el sol de vidrio que devora las sombras –allí, por un instante, quizá para siempre, el paraguas se encuentra con la máquina de coser-; y cuadro que permite al pensamiento llevar a cabo un ordenamiento de los seres, una repartición en clases, un agrupamiento nominal por el cual se designan sus semejanzas y sus diferencias –allí donde, desde el fondo de los tiempos, el lenguaje se entrecruza con el espacio”ⁱ

+

La semejanza es el transmisor de experiencia cognitiva más “directo”. Criterio básico de pensamiento asociativo. El mundo del par, del verso, se enraza en un discernimiento por similitud; el contrario brota a la vista. Puede ser somera – diferencia perceptiva-, pero el lenguaje cobra su profundidad cuando se trata de una semejanza esencial; cuando se ordena de una reflexión apropiada, enlazada con el proceso mimético. Nuestra experiencia empieza por mimesis, la primera forma de conocimiento se da por imitación- transferencia de conducta e ideología de ser a ser-, el aprendizaje, casi mecánicamente, se fundamenta en la repetición de actos análogos, a los que se tiene algún tipo de afinidad (emocional o cultural); sin duda primera manifestación de lenguaje, previo a la Mesa de nuestro discernimiento, cuando todo forma parte integral e indivisible del mundo. Pero esta repetición, este aprendizaje, se funda en una previa advertencia estructural que subyace en lo imitado –este es, por supuesto, la gran ausencia del *ctrl+c*, *ctrl+v*-. El lenguaje surge como interpretación de la realidad, partiendo de su lectura, y como el arte, imita el sentido profundo que detecta en las relaciones que le confieren orden a la cosa; entre más relaciones detectadas, más conocimiento sobre ella.

+

“La imitación es un instinto fundamental, un hecho irreductible de la naturaleza humana; “la imitación –nos dice Aristóteles-, es connatural al hombre desde la niñez, pues una de sus ventajas sobre los animales inferiores consiste en que es la criatura más mimética del mundo y aprende al principio por imitación.”ⁱⁱ

+

4pr3nd3 4l pr1nc1p10 p0r 1m1t4c10n. La imitación funda las representaciones; el mundo, concebido de nuestras primeras relaciones, se comprueba y verifica de su relación directa a su referencia real; criterio sencillo, onomatopeya, establecido de generalidades –procurando el convenio-, semejante.

La mimesis, como procedimiento de la poética, va un poco más allá; surge como imitación, pero a partir de la percatación de algo que subyace en el acto, en el evento; el aprendizaje se da en la imitación de esquemas de un *hacer profundo*; contrario a la mera copia, y deviene de nuestra interpretación del descubrimiento. El primer criterio de asociación es de semejanza; el parecido de lo nombrado a su cosa. En primer término, la semejanza hizo distinguir entre todos los aspectos del mundo y sus apariencias entrecruzadas, indicaron en dónde detenerse, a qué prestar atención, en qué carácter albergar qué signo. La semejanza justifica el signo, le da su valor singular, entiende por similitud el lenguaje distribuido en signaturas. Sin embargo, cuando el signo cobra valor por sí mismo, ya no es en el valor de semejanza en donde se contiene la significación, de signo a signo –la percepción se instaure ya en una red de significaciones-. La mimesis encuentra una estructura profunda que da orden a lo que leemos del mundo, interpreta los actos, los datos, y los hace conscientes. La detección de esa estructura a través de un proceso hermenéutico, hace legible la experiencia, la relaciona en el pensamiento, establece un orden con sentido; y se representa mediante el relato.

En ese instrumento plano, o aplanador, blanco niquelado de la razón, la Mesa de disección, todos los signos se pretenden legibles; ¿escapa algo a esa enmarcación reticular, a ser nombrado? Tal reducción, abrevió necesariamente nuestro vocabulario, y con él, nuestro conocimiento del mundo, a lo que, por tener bordes conocidos encaja en nuestro encuadre. No sorprende que Borges, con sus clasificaciones adulteradas, nos mueva el suelo.

Y es que, la semejanza es también la diferencia [con lo otro]. La diferencia es tanto más específica; se define, de hecho, por especificidades: los convenios evitarán lo diferente, es procesual: no hay lenguaje sin convenio, no hay lenguaje fundado de detalles; sin estar previamente contenidos en su asociación semejante.

El lenguaje es un consenso que por mimesis y semejanza acuerda lo común; a partir de ello, las variaciones, las combinaciones, las diferencias, se permiten. Este intervalo tan breve de lo designado como semejante –¿cómo no reducir lo percibido a unas cuantas designaciones, para procurar el convenio?-, lo es en cuanto a yuxtaposición con lo diferente, vuelto perenne mediante la otorgación de un mismo signo, se torna desconcertante en la mezcla, y en el transcurrir del tiempo, se traiciona al signo, cambiando su configuración, volviéndose diferente.

ⁱ FOUCAULT, *Op. Cit.*

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

Semejanza y diferencia se borran uno al otro, se reescriben con nuestra observación sujeta al tiempo y nuestro cambio. Al voltear, no es igual. Nueva semejanza, nueva diferencia. Allí donde el lenguaje se entrecruza con el espacio.

La semejanza fundó los signos. ¿Cómo asociar la mimesis con un metalenguaje, qué estructura profunda detrás de otros signos que se significan sólo entre ellos? ¿Cómo se comporta con el *homo fictio*, con sus mentiras y absurdos, cuando no está comprometido con lo verosímil? Y más aún, ¿Cuándo sí lo está; y busca otra versión?

Ciertamente la ficción, oscilando entre mimesis y simulación, ha de funcionar en cierto sistema coherente, con sus propias reglas; pero éstas no han de ser lineales. La mimesis [adquiriendo una realidad propia] y la ficción [propia de otra realidad]- comparten no tanto su relación con lo real como lo que sucede en la mente que las produce, y su intención.

La *Mesa niquelada* se arruga y pliega, se desdobla de nuevo, permitiendo el paso a la sombra y sus grises; su planicie resplandeciente ya nos deslumbró.



simular.ⁱ

[Del lat. *simulare*].

1. tr. Representar algo, fingiendo o imitando lo que no es.

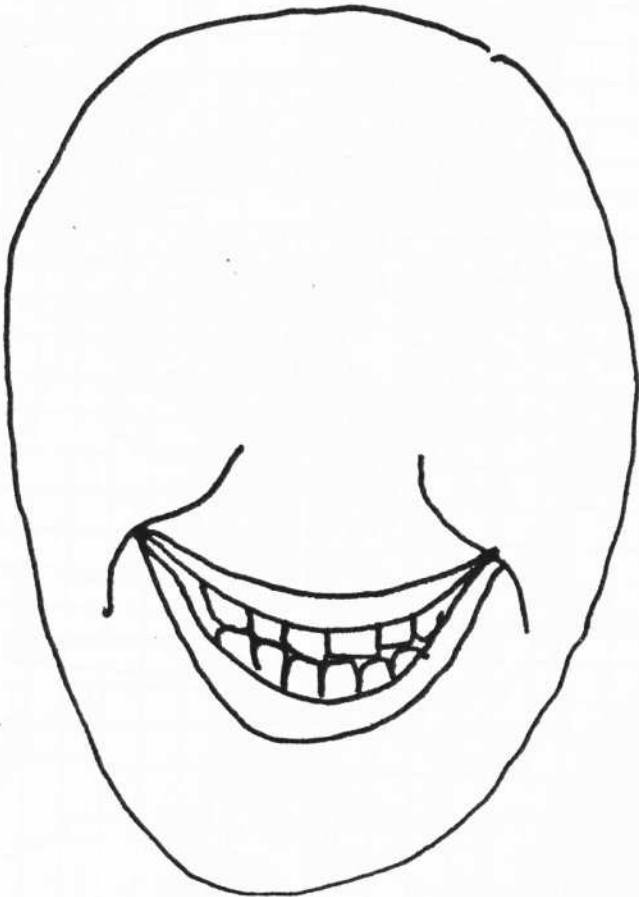
mimetizar.

[De *mimético*].

1. tr. **imitar** (hacer algo según el estilo de otro).

2. prnl. Adoptar la apariencia de los seres u objetos del entorno.

50%



{

Tras la representación, y sus reiteraciones, mientras el lenguaje se complejiza, la significación cobra valor sobre sí; escala inevitable para la mente, asimismo complejizándose, mientras los signos adquieren valor, ya no sólo en la mente y en la comunicación, sino en la realidad. Estos signos, como portadores en sí de significaciones y sentido, pueden ya designarse unos a otros; la comprobación directa con la referencia real no es necesaria. Cuando el lenguaje reflexiona sobre los propios pensamientos, estructurados en lenguaje, surge el metalenguaje.

*

El ser humano procurará siempre beneficio, de sí mismo o del otro, y esto lo ha aprehendido de su entorno cultural, se refiere a lo que se valora colectivamente; la verificación paradigmática, los arquetipos, las ideologías, creencias, lo correcto, lo verdadero, lo real. Los acuerdos y las representaciones no sólo persiguen fines de pervivencia, sino de conocimiento, divertimento, reconocimiento, placer...

El ser humano imita, no sólo por sobrevivencia, sino por gusto. Del relato en torno a la hoguera -procurando la verosimilitud y excepcionalidad de las historias-, hasta la manifestación por excelencia del montaje de una realidad ficticia; el arte, el mito, la religión (éstos, por supuesto, relatos ideológicos complejamente estructurados y racionales). Pero, la humanización continúa mientras las referencias reales quedan como capas sedimentarias como soporte del desarrollo y evolución de la mente y la conciencia, mientras crecientemente procura y hace probable un mundo ideal congruente a sus ideas sobre lo real, entretanto la ilusión mitiga toda medida, termina autorreferenciándose, viviendo de ideas, soportados, desde un inicio, en pactos ficcionales que por acordados y repetidos devenían en normas, hasta que, como era de esperarse, la ficción y la realidad, ambas en espejo, se disipan...

Pero ¿cómo no esperarlo, de la más imitativa de las criaturas, que antepuso una idea a su comportamiento; más bien, que a partir de la estructuración de una idea, surgida de la realidad o de la imaginación, de lo que se siente o lo que se piensa, moldeara su comportamiento?

};

THE MAP IS NOT THE TERRITORY.

ALFRED KORZYBSKI

A) A MAP MAY HAVE A STRUCTURE SIMILAR OR DISSIMILAR TO THE STRUCTURE OF THE TERRITORY...

B) A MAP IS NOT THE TERRITORY

SEMANTICA GENERAL → ^{PROGRAMACION} NEUROLINGUISTICA.

MAGRITTE:

PERCEPTION ALWAYS INTERCEDES BETWEEN REALITY AND OURSELVES



Ceci n'est pas une pipe.

NI EL CUADRO DE MAGRITTE

WE SAY THE MAP IS DIFFERENT FROM THE TERRITORY. BUT WHAT IS THE TERRITORY? OPERATIONALLY, SOMEBODY WENT OUT WITH A RETINA OR A MEASURING STICK AND MADE REPRESENTATIONS WHICH WERE THEN PUT ON PAPER. WHAT IS ON THE PAPER MAP IS A REPRESENTATION OF WHAT WAS IN THE RETINAL REPRESENTATION OF THE MAN WHO MADE THE MAP. AND AS YOU PUSH THE QUESTION BACK, WHAT YOU FIND IS AN INFINITE REGRESS, AN INFINITE SERIES OF MAPS. THE TERRITORY NEVER GETS IN AT ALL... I ALWAYS THE PROCESS OF REPRESENTATION WILL FILTER IT OUT SO THAT THE MENTAL WORLD IS ONLY MAPS OF MAPS, AD. INFINITUM. GREGORY BATESON - FORM, SUBSTANCE AND DIFFERENCE

*SCIENCE AND SANITY: AN INTRO. TO NON ARISTOTELIAN SYSTEMS AND GENERAL SEMANTICS. KORZYBSKI.

• ESPACIOS EN LOS QUE INTERCEDAN MEDIOS - NO SÓLO LOS RELATOS FUTURISTAS - DESCRIPTIVOS DE LA CIENCIA FICCION - SI NO TAMBIÉN LOS RELATOS DE BORGES, DE HEISE, Y LA PRIMIGENIA NECESIDAD DE CONTAR NUEVAS HISTORIAS. • LO QUE CONCIERNE A ESTA TESTS SON LOS RELATOS - ESTIMULOS ESTRUCTURADOS DE SIGNOS, SÍMBOLOS Y EXPERIENCIAS - (TODA FICCION ES REALIDAD RELATADA - Y RECREADA) Y COMO SE INSCRIBEN EN EL ESPACIO, Y COMO LO ALTERAN; EL JUEGO, TOMADO COMO VERBO - HACER Y PARTICIPAR - EN ESTE ESTADO 'ESPECIAL' ESPACIAL. A TODO ESTO CONCIERNE LA COSTUMBRE, PUES CONDICIONA NUESTRA MANERA DE PERCIBIR Y ACTUAR EN EL MUNDO. ASÍ QUE, EN LO QUE SE PRETENDE INFUIR ES EN ESA MISMA PERCEPCION (QUE MEDIA ENTRE NOSOTROS Y LA REALIDAD) QUE PROVOCA UNA ACCION; QUE NOS CONVIERTE EN PARTICIPES DE UN EVENTO 'REAL', ESPACIAL, Y TEMPORAL - POR LO TANTO - ARQUITECTO MICO. + HUMANA. • DE MARQUEZ, DE QUIEN TENGA QUE RELATAR ALGO. • ARQUITECTURA COMO FENOMENO CULTURAL.

*EL LENGUAJE PERMITE CONSTRUIR LO "NO-REAL": TODO ESTO NO EXISTE, EXISTE EN LA MENTE. EL CONOCIMIENTO SURGE DE RELACIONES MENTALES. IMAGEN. (LAS RUINAS IMAGINARIAS DE PIRANESI) MEMORIA: RELACIONES. EL OBJETIVO DEL LENGUAJE ES HACER RELACIONES. RELATO: ORGANIZACION DE SIGNOS Y SÍMBOLOS. SIGNOS + SÍMBOLOS (+ SENTIDO) = LENGUAJE. • EL SOPORTE LITERARIO COMO GERMEN PARA EL DESARROLLO DEL DISEÑO. → EL LENGUAJE FUNCIONA COMO REPRESENTACION. (SIGNO Y SÍMBOLO). MESTANTE.

SOMOS SIMBOLO-POYETICOS. SOMOS CREADORES AUTOMATICOS DE SIMBOLOS. ^{LITERATURA OCCIDENTAL} ^{TA: SIMBOLOS} ^{ORIGINAL!} NARRACION: CARGAMOS DE SENTIDOS A LOS SIG. SIMBOLICA. LOS NOS. LOS SIMBOLOS SE MANIFIESTAN A TRAVES DE FICCIONES DE RELATOS. HUMANOS CREAMOS SIMBOLOS. LITERATURA: PALABRAS SE CONVIERTEN EN SIMBOLOS. LA RIQUEZA DEL LENGUAJE ACUMULADA. LOS SIMBOLOS NUNCA SE AGOTAN.



LOS SIMBOLOS SON TAN HIPERVINCULADOS

*LA TRACION DE LAS IMAGENES. *ICE - STEPS TO AN ECOLOGY OF MIND. *BORGES: DEL RIGOR EN LA CIENCIA / MAPAS Y TERRITORIOS. *DE EL BOSCO Y SU J.O.D!

LAS FICCIONES COTIDIANAS SUBORDINAN LA HIPERVINCULACION DE NUESTRA EXPERIENCIA

// neuronas espejoⁱ (“ ”-¿?)

“La magia singular de las neuronas espejo radica, sin embargo, en su capacidad para activarse sin depender de un acontecimiento real –pensar en alguien equivale a observarlo-. En otras palabras: para ponerme en tu sitio, para ser tú por un instante, lo único que tengo que hacer es imaginarte. Al hacerlo, te copio, te arremedo, y mi cerebro intenta adentrarse así, de pronto, en tu impenetrable magma interior.”ⁱⁱⁱ

+

Hacia lo neurofisiológico, el literato Volpi, de acuerdo a sus investigaciones relativas a la ciencia, describe un proceso que se aproxima a la mimesis aristotélica, pero en una suerte de versión automática; producto de las “neuronas espejo”. Fisiológicamente ejemplificador.

*

Parece que las reflexiones aristotélicas se reafirman, desde lo fisiológico; correspondiéndoles una sección de nuestro cerebro. Quizá no haga falta nombrar distinto a un grupo de neuronas –diferenciar sectores de la naturaleza para comprenderlos siempre ha sido la tentación de la ciencia-, para describir algo que ya sabíamos –“especulando”- desde el arte, la filosofía, la psicología; la empatía y simpatía entre procesos mentales [en este caso ofrecen su correspondencia en los transmisores cerebrales], comunicada entre los individuos de comunidades, por imitación [ya era reconocida como instintiva]. Sin embargo, no hay que descartar, de ningún modo –aunque en este trabajo presentemos cuestiones mayormente culturales-, la mirada *bioantropológica*, y la operatividad neurológica durante las relaciones culturales.

Las llamadas “neuronas espejo” –desde lo pretensiosamente innegable de la divulgación científicaⁱⁱⁱ- parece que montan el escenario [aquí se sostiene la idea de que los demás sólo existen en el cerebro], con tal empeño, que al enfrentar un texto-ficción somos, inclusive inconscientemente –operando desde la codificación genética-, partícipes de él; habitantes de sus universos. Según Volpi y sus investigaciones, las neuronas espejo son las que permiten el solapamiento con el otro; al hacer ficción y mimesis.

ⁱ Resulta curiosa la metáfora para explicar un supuesto desciframiento fisiológico de la mente. En las neurociencias, Las “neuronas especulares” o “neuronas espejo” son un reciente descubrimiento [entre la última década del siglo pasado y la primera del siguiente]. Sobre las neuronas espejo Jorge Volpi se basa en las investigaciones de Marco Iacoboni [*Mirroring People: The Science of How We Connect with Others*, 2008], y Giacomo Rizzolatti, Corrado Sinigaglia y Frances Anderson, [*Mirrors in the Brain. How Our Minds Share Actions, Emotions and Experience*, 2008].

ⁱⁱ VOLPI Jorge, *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*, Alfaguara, México, 2011.

ⁱⁱⁱ No deja de ser curioso cómo los recientes descubrimientos científicos irónicamente se asemejan a las concepciones antiguas del universo y el ser humano; por supuesto, con otro nivel de complejidad y especificidad.

Más allá, ser, *verdaderamente* otros y modelar nuestro comportamiento [y el “yo”] a partir de elloⁱ, mientras lo neuronal sienta las bases para que las relaciones humanas se sustenten en pactos ficcionales; donde la electroquímica parece crearnos ilusiones reales constantemente, instaurando dudas sobre los fenómenos de la mente, disgregando la conciencia en gradientes de concentración y energía, no sin cierto tinte de ciencia ficción.ⁱⁱ Genéticamente condicionados a imitar.

Sin embargo, si acaso, esta es una condición inicial, un *mecanismo* (sin duda substancial para las ficciones evolucionistas, que han remendado las nociones de competitividad por las de cooperación y asociación). Pero, si somos “máquinas al servicio de nuestros genes”, como sostiene Volpi –quizá demasiado fascinado por la neurociencia-, ¿nuestras “máquinas cerebrales” tejieron la complejidad cultural por puros espejismos?

La maquinización –así sea metafórica, y precisamente cuando, descartando el apólogo, se intenta poner en tuercas y tornillos la aporía-, de lo humano y lo natural, ya ha provocado suficientes reducciones.

¿El espejo otorga también el *valor de verdad o el sentido*?

Curioso, la ciencia se vale de metáforas para expresarse.

Llegarán –ahí donde la ciencia no deja de proporcionarnos siempre una nueva narrativa ficcional, junto a nuevas verosimilitudes, recordándonos que nunca sobra la imaginación-, seguramente, las “neuronas volitivas”, tras las hermenéuticas.

[Y nuevas historias y preguntas con ellas.]

(¿?)



`a/*`

ⁱ Algo que, –como remarca Volpi-, cobra fuerza en la ficción literaria; por antonomasia el medio para contar nuestras historias. Pero se expande por analogía a todo texto, ¿qué sucede con nosotros cuando nuestras “neuronas espejo” detectan un espacio ficcional? ¿Ellas le confieren su carácter? ¿qué sucede al entrar enmascarado a un espacio? ¿o a un espacio-enmascarado? ¿en las heterotopías? ¿en los espacios que albergan a la *vida-libro*? ¿de aquí el éxito del virtual ciberespacio?

ⁱⁱ ¿Se aventurará la ciencia a los territorios de la psique, antes eludidos? ¿Donde se ha probado inoperable?

//mímesisⁱ: simulacra.

La ficción es un híbrido entre mímesis y simulacro; una suerte de puesta en escena creativa [por error, no diremos honesta], una reinterpretación, reestructuración; su isomorfismo o verosimilitud con lo real, variable, dependiendo del paradigma al que se relaciona: es isomorfa y metamórfica; es, sobre todo, un acto contextualizado: relativo a la realidad, a la verdad, al otro, al lugar, a la naturaleza, al paradigma... lo que será mimetizado o simulado, ambos, recreados como ficción.

No es *pseudo-real*; lo constatamos ya, la ficción es parte de la complejidad de la realidad, parte de la urdimbre de sus diálogos, valoraciones, interacciones, interfaces; es, más bien, metareal o, autorreferenciándose o perdiendo las referencias, hiperreal; en el dominio virtual de las re-presentaciones, oscilando muy cercano a los datos de la realidad misma; de ahí su amenaza.

+++++

“A los hombres les resulta difícil concebir una actividad que no sea intencionada, que, en definitiva, no vuelva a repercutir sobre la realidad que le ha servido de modelo.”ⁱⁱ

+++++

Parece ser el problema común a todo el arte [relación arte-realidad; incluyendo, por supuesto, al diseño]; montar la vivencia de los modelos creados a partir de lo real; las repercusiones del mundo de lo posible, volviéndose probable o, inclusive sin su realización, el mundo de lo posible procura que sus modelos sean vividos, con alguna correspondencia real-aquel modelo original; o la imagen que se tiene de ello-; esto, como acto contextualizado, interrelacionado y recíproco, afecta en nuestro comportamiento, tanto como para permitirlo como para sobrellevarlo, crearlo o adaptarlo, observarlo o reestructurarlo; parece que la cultura entera pende de ligeros o profusos *pactos ficticiales*, acuerdos tácitos y creativos del “como si” ...

ⁱ Se ha puesto, en occidente, desde Platón y Aristóteles, la discusión del arte como mentira o arte poseedor de verdad; tomando como base que el texto [literario] es mímesis [imita un orden profundo] de la realidad. Para Platón la mímesis constituye la reproducción de reproducciones –una sombra o reflejo, pero con realidad propia-, y Aristóteles le da un matiz filosófico desde la Poética- hacer profundo del orden-.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

La ficción repara sobre las características inventivas de una narrativa, del relato - un lenguaje- en un texto (estructuración con sentido; del libro a los objetos, a la ciudad); pero se instaura no sólo como narración [relato eidético], sino como acto, que se realiza, que repercute sobre la realidad que le ha servido de modelo (u el modelo que se ha puesto en su lugar, o, mejor aún en el entrecruce de varios), por ello, también, en tanto la realización es un acto contextualizado, se instala entre las valoraciones del sistema cultural (valores y versiones de lo verdadero), aquellas que, en primera instancia la ficción varió potencialmente, descontextualizándolos; desde la individualidad que la concibe, y de la que brotan numerosas otras ficciones.

Las simulaciones – palabra que posee una turbia y ambigua definición, se piensa con una connotación peyorativa desde las fatalistas críticas sociales de un Baudrillard que ve a la cultura disuelta en simulacros- y las imitaciones las concebimos con tal de saciar nuestra sed de representarⁱⁱ y valorar; es inevitable que, de modelo en modelo, el doble llegue a poseer valor en sí mismo, sin poseer lo otro; más bien: poseer lo otro sin valor de lo mismo; en deleite de la preferencia disuadida. Del billete a la fachada, las simulaciones le dan valor al acto de *representación en sí* –reparando minuciosamente en la estética de lo transmitido, compensando que no hay nada detrás-, enredado con alguna significación, que se borra de referencia a referencia [el mayor de los logros de las estrategias publicitarias y de propaganda es el de implantar imágenes ilusorias creíbles, de lectura fácil, impostadas en un contexto cultural soportado en imágenes: lo que muestran *es real*]. Esto permite, por supuesto, descontextualizar la representación –pues no tenía ningún valor contextual- y trasladar su imitación copiosa a otros entornos que estén ávidos de su retórica e ilusión, magnífica estética, del pulido valor que elabora sobre sí misma. La simulación juega con la falsedad; es, por eso, intrínseca al engaño.

* La simulación imita lo que no es; una *verdad* superficial.

Divierte y distrae en sí; a través del don de la imagen.

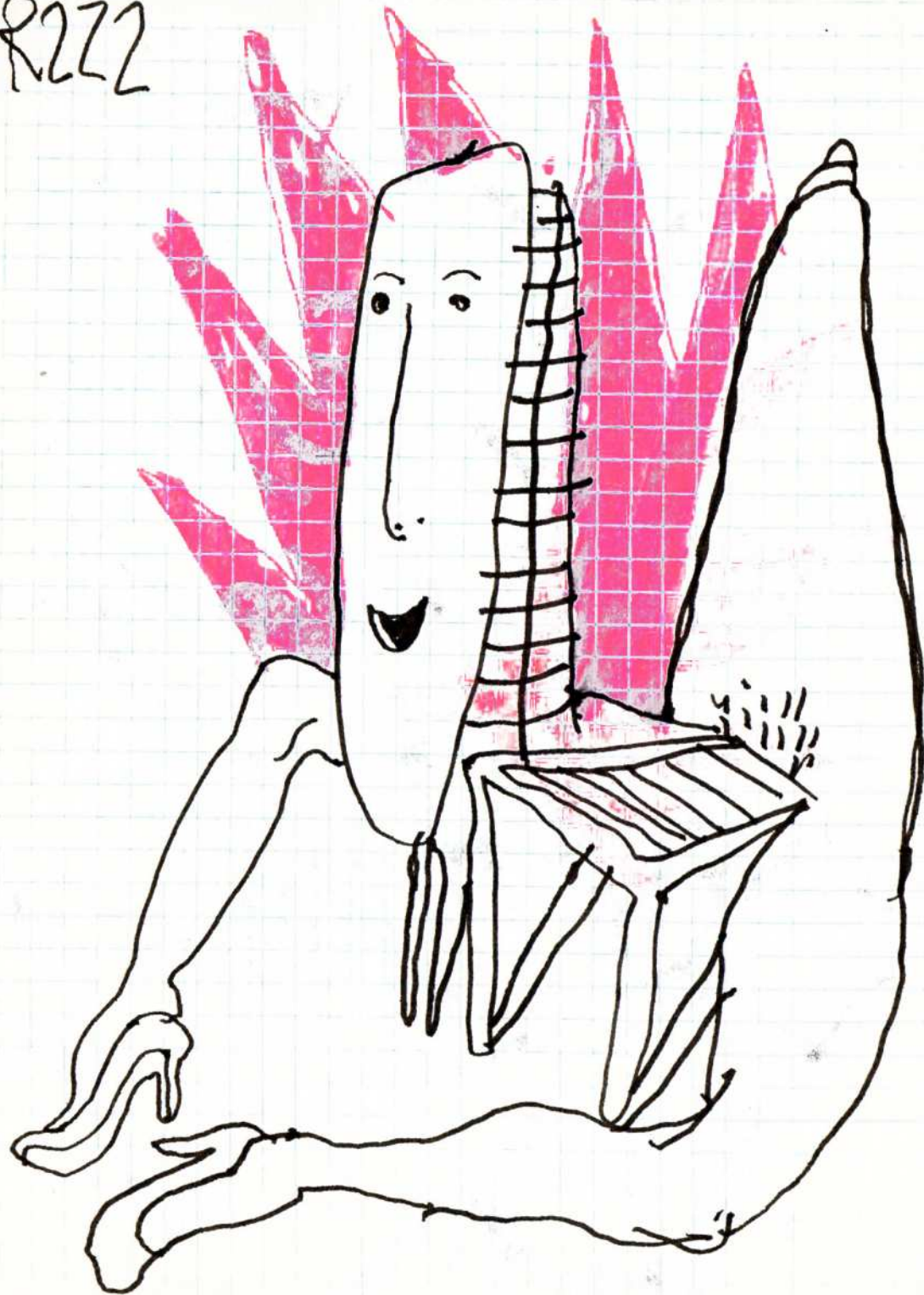
Copia.



ⁱ Se aproxima semánticamente a *inventio*. “La invención es la capacidad de encontrar argumentos verdaderos o verosímiles que hagan convincente la causa” según Aristóteles en la retórica. Visto en: SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Re-presentar=volver a presentar.

R272



Lo mimético, casi como la antítesis noble del simulacro —e, inclusive, en lo que respecta al comportamiento humano, lo precede en su biografía—, ocurre algo distinto: la mimesis es la imitación apropiada (apropiación) a partir de la identificación de la estructura profunda que confiere a algo su carácter, su propiedad —en este sentido, es *más verdadera*, no sólo es copia ni mera repetición por semejanza; sino que es intrínseca a la realidad a la que imita (sea natural o cultural); es decir, marca el aspecto creativo del pensamiento—; y la torna *propia* [intercambio y aprendizajes¹ entre lo colectivo y lo propio], en el que las diferencias son permitidas, procurando fidelidad esencial al referente real y al verosímil: acordado, validado, y practicado en su contexto social; acuerdos que, a la vez, son modelos, arquetipos culturales —lo que acentúa la complejidad de los acuerdos sociales, y por el contrario, remarca la “fidelidad” a patrones y arquetipos naturales [en parte garantizados por el programa genético]—. Entre más básico el patrón, más fiel su mimesis [por eso los niños mentirán poco; y conforme la infancia se transforma, la simulación es recurrida entretanto se complejiza la lectura de la realidad]. Por lo que, la capacidad mimética se describe, en un principio, como adaptación para la sobrevivencia y el aprendizaje. Es eminentemente contextual; es inoperable sin su referencia contextual; su realidad profunda le proporciona la estructuración. La mimesis juega con la verdad.

*La mimesis imita lo que es;

Una verdad profunda.

Confiere una identidad creativa; a partir de una apropiación estructural.

Reestructura.



`a/*`

¹ Del acoplamiento estructural, dirían Maturana y Varela.

//simelasis::

La simulación es *intencionada* [quien simula sabe ya distinciones entre verdad y mentira; con particular enajenación sobre el valor en sí]. La mimesis lo es también en etapas posteriores —en tanto le confiere un nuevo orden a la estructura identificada en lo imitado—, pero ya se emparenta al simulacro [en la clasificación del simulacro, Baudrillard describe la primera instancia como reflejo de una realidad profunda; pero, la mimesis se consume en el acto de *apropiación*]; ambas dan cuenta de una *relación de identificación*; pero mientras una repara en el carácter que le confiere la verdad a algo y lo imita, apropiándose, el otro aparenta imitarlo, aún si su verdad es falsa, sin orden profundo, como un parásito que funciona mediante espejismos laterales; verosimilitud sin verdad.

{Pero, en el mundo humano, de las intencionalidades, identidades, representaciones, modelos, lenguajes; es difícil e infructuoso aislar un comportamiento que se define en relación a otra cosa (comportamiento, situación, persona, idea, creencia, espacio...) en la intrincada red cultural, es decir,

una vez que el ser humano se vuelve activo en la cultura, los procesos por los que atraviesa —o los que lo atraviesan— el mundo son inseparables.

Lo que hace al sistema de valoraciones y representaciones complejo e intrincado.}

* El hombre imita y se adapta; su tendencia es a volverse un experto en *el otro*; esto se aúna a su capacidad —y obstinación— por predecir sus situaciones [imaginar futuros probables], que incluso por reflejo anticipa —casi instantáneamente—.

Se enriquece al racionalarlo, intelectualizarlo, pensarlo: siempre imaginará y estructurará situaciones posibles, *mundos virtuales*; en base a su experiencia [las huellas de mimesis pasadas], y será perfectamente capaz de montar simulacros. El ser humano imagina su futuro y aprecia su memoria; la ficción se alimenta de ambas.

La mimesis procura adaptabilidad. El ser humano imita para sobrevivir. Nos gusta parecernos; nos gusta relacionarnos. No sólo eso; nos gusta ser conservadores [atesorar lugares seguros]. Pero tampoco sólo eso. También, nos gustan las diferencias, las trasgresiones, los cambios; también se imitan, también los adaptamos. Somos incompletos e (i)limitados.

La imitación hizo al ser humano, o, más bien, el ser se hizo humano imitando [mimetizando]. ¿Cómo evitar que, entre fidelidades y aspiraciones, se juegue, a la distancia, se varíe y desvaríe consciente e inconscientemente?

¿Cuándo ya no hay distancia... ya no juega?

Esto es significativo; conocemos el mundo a través nuestro, comparándonos, midiéndonos, relacionándonos. Las ficciones empiezan de lo conocido, de los lugares seguros, y también les dan soporte. De gestos a ideas a usos. De objetos, a textos, a espacios. De donde brotan nuestras pertenencias [identidades] y excentricidades [incluso lo que nos define como locos].

El ser humano cree: está en búsqueda constante de identificación. Sea por mimesis, simulacro, o por "neuronas espejo", la criatura más mimética del mundo sufre y goza sus elucubraciones, aprende los órdenes que configuran su verdad o su interés, identifica sus estructuraciones profundas o sus imágenes -le es imposible no creer en ello-; los varía inevitablemente (sea intencionado o no): más tarde, expande su mundo, por imaginación, por ficción; irónicamente, también busca ser otro.

`a/*`

ⁱ Decía Aristóteles que el ser humano es la criatura más mimética del mundo. En la época de los simulacros, de las referencias perdidas y los símbolos rotos, queda claro quiénes serán los receptores de nuestras reverencias.

En donde se cruzan las convergencias también parten las divergencias;

las diferencias, las variaciones de lo único, los datos recibidos -captados por el asombro o la atención- que permiten leer las continuas variaciones de lo real. Por supuesto, lo variable y diferente es más difícil y menos cómodo que lo identificable y conocido [predecible];

homologarnos nunca fue un evento al que pudiéramos -demasiada- resistencia. El mayor imitador entre las criaturas, y su gran deseo de adherencia grupal, de sistematicidad y orden, participa en lo Mismo, pero también en lo Otro; el desorden también se contagia y se imita -lo mimético dialoga con semejanzas y diferencias-. El ser humano no sólo busca lugares seguros, sino también, es un fanático de lo desconocido, y lo que se transforma; de los nuevos lugares; pero la novedad absoluta es utópica, las novedades se definen por diferencias y variaciones, que por sutilezas instauren nuevas miradas.

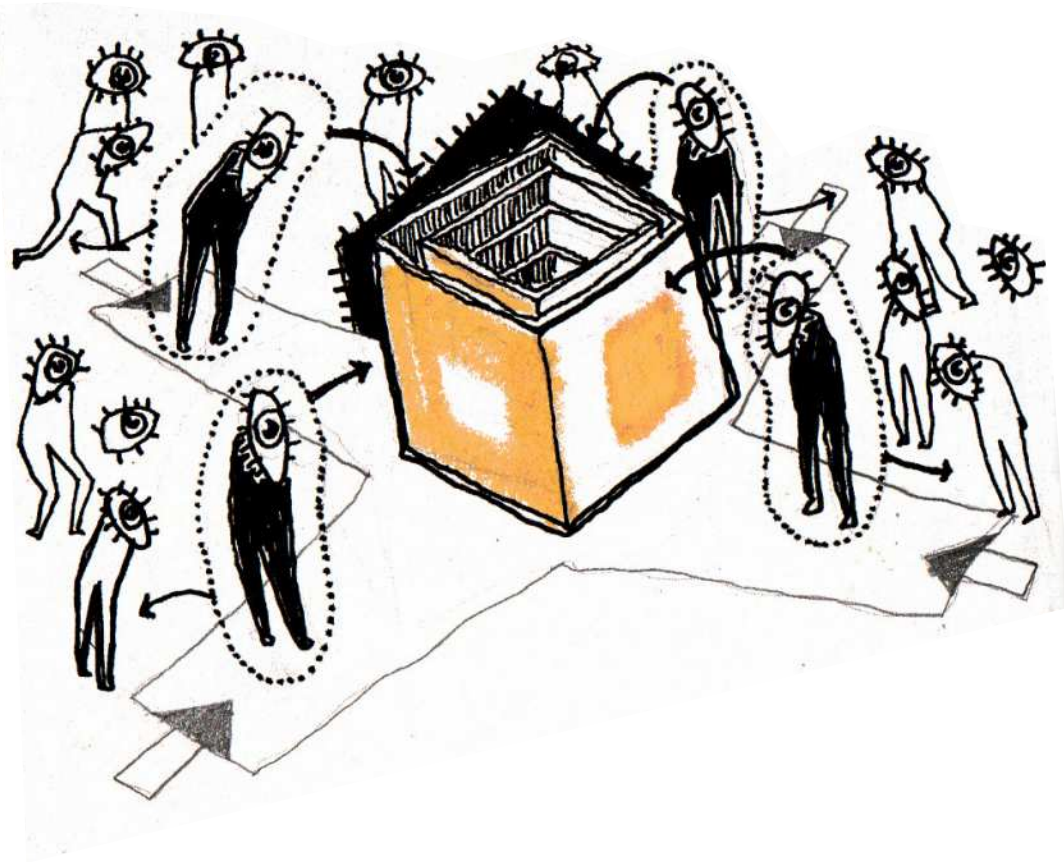
Debemos reescribirlo:

.....el ser humano busca otros lugares.

`a/*`

//ficción::simulacro;

La ficciónⁱ es evadida porque es un mecanismo del desorden y lo variado, porque juega: nada conveniente para sistemas que se basan en lo Mismo para mantener su curso, su vigencia, su certeza, su regulación; cuestión inevitable a toda sociedad que procure la convivencia manteniendo sus paradigmas; sin embargo, mientras éstos yacían plantados enmarcando un espectro de posibilidades que pretenda un orden forzoso, reduciendo la vida humana, se mitigan las variaciones que por condición propia (y otra) busca y manifiesta: así, la identidad, en lugar de constituirse por creatividades continuas, deviene en un simulacro reiterativo que pretende homologar en una sola imagen a la comunidad que asocian. Las costumbres modeladas en lo mismo, recursivas, terminan por perder sus simbolismos, por simplificar sus metáforas, y dan resultado a seres humanos más predecibles para las encuestas estadísticas. Más vale decir que lo ficcional es infantil, absurdo, ilógico, vanal; una pérdida de tiempo, no-real. O mejor aún –más triunfal–; adscribir lo ficcional sólo al entretenimiento, en espacios dispensables, de fechas, horarios e itinerarios igualmente acordados, ahí donde el espectador saciará su ansia de diferencias y alteridades –que para el ser humano siempre seguirán brotando–, y volverá, con su mente ocupada en situaciones imaginarias, pero lejos de ser realizables, a lo mismo. Cuando, son los propios medios de comunicación de lo mismo quienes instauran patrones, que por acordados, no dejan su carga ficcional a un lado; más aún, su situación ilegible y ambigua es sintomática de que son ya puro simulacro; disuelven la ficción, la vuelven indistinguible, con el resto de componentes de una realidad plana –que las prótesis y dispositivos de hoy se encargan de disgregarlo en datos, mientras nos distraen–; que invalida la ficción y la realidad: **el mundo deshecho en información; sin intérpretes, ni lectores, para no hacer ninguna mimesis, sino puro simulacro.**



ⁱ Debemos remarcarlo; en ella domina, como acto creativo, lo mimético sobre el simulacro; sin descartar lo creativo y audaz que sea el mecanismo del simulacro para ser disuasivo, lo que señalaría como fundamental que se gesten como procesos conscientes y recíprocos [situación que se difumina en quienes viven conformes simulacros sin cuestionarlo]. La ficción se describe incluso, como simulacro del primer y segundo tipo [siguiendo la clasificación de Baudrillard], siendo el tercero; simulacro del simulacro, el campo de gozo de la *metaficción* [referente a discursos más complejo e intrincados].

Ya lo apuntaba Augé, escribiendo desde la mirada antropológica del fin de sigloⁱ:

la ficción es la ambigüedad de nuestros tiempos;

¿quién juega de estas verosimilitudes? ¿Jugamos, juegan?.

+

“De este modo, por todas partes vivimos en un universo extrañamente parecido al original .las cosas aparecen dobladas por su propia escenificación, pero este doblaje no significa una muerte inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo, como los rostros de las funerarias.

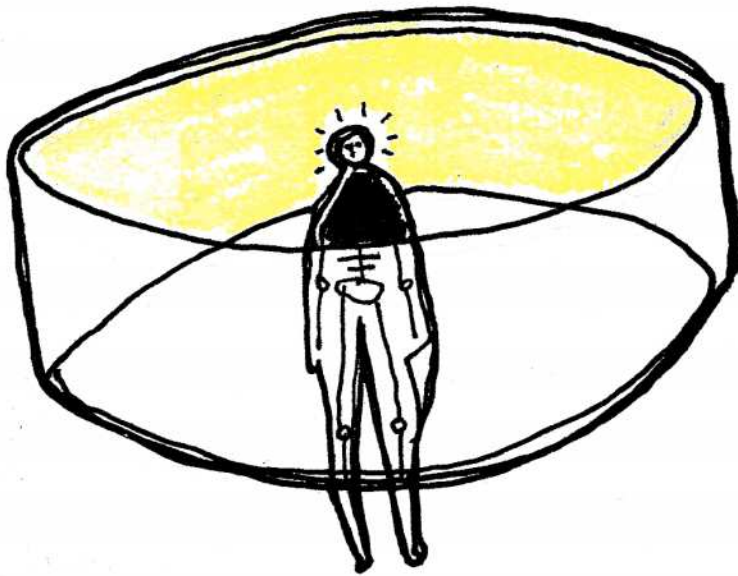
Disneylandia con las dimensiones de todo un universo.”ⁱⁱ

+

El simulacro, como todo acto mental, como todo pensamiento, es creativo, su montaje se crea [será procesual para las complejidades de la metaficción]; pero mientras la lectura se adhiere a una red de simulacros ya preestablecida –que fundan y se vinculan sistemáticamente a concreciones reales, sustentando las metáforas que adornan las prótesis–, que difumina presencia alguna de realidad o verdad, toda creatividad es disuadida en la conformidad de la verosimilitud de la planicie, de lecturas estéticas.

El simulacro, perdiéndose en el ansia de valor –de dominio ideal–, por producir copias valiosas tan fieles al original, capaces de reemplazarlo; en la época de la simplificación, producción en masa, de información y velocidad, de pérdida –conformista– de lo real [la ilusión de que ya no es necesario, sin presencia en nuestras nociones]; lo mimético –y su vocación creativa– se borra, por inconveniente, “inútil”; y la copia –vocación acomodada de la más imitativa de las criaturas– la reemplaza; resulta más remunerable, factible, atractiva, fácil, “real”: aquella aparentemente autosuficiente palabra que ya no se sabe qué designa, ni se puede saberlo, pues nuestra lectura no tiene origen ni profundidad.

*



ⁱ AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.

ⁱⁱ BAUDRILLARD Jean, *Cultura y Simulacro*, Kairós, Barcelona, 2007. Edición original: 1978.

{la ficción se produce entre mimesis y simulación, actitudes del “como si” previas a una nueva representación, nuevo modelo; gestadas de una oscilación entre valoraciones [culturales], creaciones (pues no podrían surgir mimetismos ni simulaciones sin que, de proyecciones imaginarias, aunque ligeramente variadas, surjan nuevas relaciones o se conserven otras) y toda la posibilidad fluctuante e intersticial entre ellas, y engendra una dialéctica cuyo fin se proyecta hacia su comunicación –subrayando el aspecto de lenguaje– de una intención- y sentido- en cuanto al modelo formulado, proponiendo una nueva relación, hacia lo real u otro modelo; o, mejor aún, a una complejidad que no descarta y admite, permitiendo una mirada crítica integral, ambas múltiples situaciones.

Poderosa herramienta creativa, divulgadora y crítica [de las consistencias e inconsistencias de la realidad, a través de la manifestación de sus variaciones], transmisible en los mundos semánticos, estructuradores de cualquier cuerpo (relato, sintaxis); es, asimismo, una poderosa herramienta disuasiva, distractora, seductora, acomodada y aplanadora; que comunica *ninguneando*.

El conocimiento, las representaciones, los mundos virtuales, imaginarios y ficticios; cópula y espejo de la realidad, del ser humano, lo multiplican y lo divulgan. Son abominables. El conocimiento compromete, a hacer y ser.

}



La mimesis, ya lo vimos, es intrínseca a su referencia real, la mimesis imita lo que es: imita lo real. Por otro lado, consumando el pensamiento metalingüístico, autorreferencial y metaficcional, la simulación no requiere de la referencia real, más que sólo un espejismo, un rasgo inicial, por el que montar una realidad propia, su falacia permite discurrir sobre vacíos; estructurar laberintos de espejismos habitados, modelos de modelos. Esto, por supuesto, practicado en la realidad vivida, resulta altamente riesgoso por ilusorio –será sobre lo que la contemporaneidad teja sus costumbres y comportamientos fundados en consoladoras imágenes vacías-, pero, por otro lado, resulta una compleja herramienta creativa través de la cual, análogamente a Borges, nos es posible construir laberintos de laberintos, no de espacio, sino de tiempo, a partir de la reestructuración rizomática de los relatos.

Nos corresponde, entonces, como condición para proyectar ficciones creativas, hacer prevalecer, en primera instancia, lo mimético sobre lo simulado, pues éste último se sostiene de una resonancia emitida, habrá que procurar que brote de la reestructuración profunda del orden. Nos corresponde hacer uso de la capacidad de reestructuración que ofrece la mimesis y la multiplicación y desdoblamiento del simulacro, como lubricante mental de relaciones; hacia lo *metaficcional*.

A toda actividad creativa con sentido le ha precedido la reestructuración de un orden precedente –sea este real o virtual– que dé cuenta de alguna profundidad de su identidad. Mientras que el simulacro, operativamente, es un mecanismo de copia, la mimesis reflexiona estructuralmente, discurre entre esencias que permiten proyectar nuevos relatos.

Reconociendo que no es posible negar doble cara de la ficción, sin disolverla en ambigüedad, y que esta situación pulula ya no sólo en los lugares del entretenimiento, sino en toda la cultura –ya inseparable del espectáculo–, hay que procurar hacer prevalecer la ambivalencia, la polisemia, mediante lecturas análogas, transmitiendo los sentidos, oscilando creativamente entre mimesis y simulacro... quizá sólo de este modo podremos intermediar las miradas en el desierto de lo real.

* * * * *



“Hoy en día la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no le precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio –PRECESIÓN DE LOS SIMULACROS- y el que lo engendre, y si fuera preciso retomar la fábula, hoy serían los girones del territorio los que se pudrirían lentamente sobre la superficie del mapa. Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por los desiertos que ya no son los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real.”

Jean Baudrillard
Cultura y Simulacro





[.V//∞*];



.V/∞

[.V/∞];
virtual/i/límites;

“Los antiguos construyeron Valdrada a orillas de un lago, con casas todas de galerías una sobre otra y calles altas que asoman al agua parapetos de balaustres.

De modo que al llegar el viajero ve dos ciudades: una directa sobre el lago y una reflejo, invertida. No existe o sucede nada en una Valdrada que la otra no repita, porque la ciudad fue construida de manera que cada uno de sus puntos se reflejara en su espejo, y la Valdrada del agua, abajo, contiene no sólo todas las caladuras y relieves de las fachadas que se elevan sobre el lago, sino también el tinterior de las habitaciones con sus techos y sus pavimentos, las perspectivas de sus corredores, los espejos de sus armarios.”

Italo Calvino
Las Ciudades Invisibles, 1972.

+

¿Qué sino el trato con *lo posible* le permitió al ser humano construir tan majestuosas e intrincadas *ciudades invisibles*?

La posibilidad funda las búsquedas y creaciones humanas o, por lo menos, les *da lugar*. Lo virtual es una estancia potencial; una vasija donde se vierten y gestan los procedimientos de lo *no-existente*, es, por tanto, lugar por excelencia de las representaciones, conceptualizaciones, del lenguaje y, sobretodo, del metalenguaje, el mito y la ficción –no se diga la metaficción (esta juega con las reversibilidades y absorciones de su reciprocidad; así como lo hace el simulacro)-, el diseño y las proyecciones, por lo que, sería infructuoso simplemente deportarlo a lo *no-real* (ciertamente sería una simplificación); parte e influye en lo real, juega intrínsecamente en la distancia que lo separa o que lo asimila.

Así pues, a través de esta capacidad y del reflejo que re-crea, punto por punto, a partir de lo real; lo *no-existente* existe en una dimensión mental, como lugar mental. Una *Valdrada* depende de la otra; pero sus reflejos no son idénticos, son traducidos, interpretados, variados, re-presentados, re-creados; no sorprende entonces, que las dos *Valdradas*, una real y otra virtual, cambien constantemente, se transformen y muten recíprocamente en cada de sus espacios y movimientos; y, puesto que el espejo jamás otorga el valor de verdad a menos que lo observemos (culturalmente) y lo relacionemos con las historias que los preceden, conducen y condicionen- *no se amen*.

+++++

“(el carácter del conocimiento humano) es de tal índole que el entendimiento se halla en la necesidad de hacer una distinción neta entre la realidad y la posibilidad de las cosas. Este carácter del conocimiento humano es el que determina el lugar del hombre en la cadena general del ser. Ni para los seres por debajo del hombre ni para los que se hallan por encima de él existe una diferencia entre “lo real” y “lo posible” [...] La diferencia entre realidad y posibilidad no es metafísica sino epistemológica; no denota ningún carácter de las cosas en sí mismas sino que se aplica únicamente a nuestro conocimiento de ellas.”¹ Cassirer recordando la crítica del juicio de Kant.

+++++

El hombre conoce su mundo y a sí mismo relacionándose con lo real. Es pues, lo real, el objeto de conocimiento por antonomasia; como punto de partida. Pero el conocimiento de la realidad, incluso su nombramiento, no puede concebirse sin la posibilidad de las cosas; lo posible se consume en la lectura y la relación.

Ya lo advertía Cassirer reflexionando a Kant, lo que nos confiere el carácter y nos dispone a entender, comprender, conocer y crear, es la distinción entre lo real y lo posible; y ésta se adjudica a nuestro conocimiento. Es decir, lo real no tiene significación a menos que se la otorguemos, dentro de nuestras posibilidades; y lo posible será, en definitiva, lo que nos permita recrearlo, expandirlo, y, más allá, construir una alternativa, un mundo ideal, independiente del real, o por lo menos muy distanciado de él (la utopía); éste, como sabemos, terminará volcándose sobre el ser humano, mientras, a través de lo virtual, las ideas lo ilusionan.

*

¹ CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009

//traduttore, traditore v.2.0

“Visto desde otra perspectiva, en el conocimiento conceptual del árbol que vemos no tiene individualidad; sólo está allí como ejemplo del género árbol, como objeto representativo de una abstracción. En la plena conciencia no hay abstracción; el árbol mantiene toda su concreción, que comporta también su exclusividad. Sólo existe el árbol en el mundo: con este árbol me relaciono, lo veo y respondo ante él. El árbol se convierte en mi propia creación.”¹

+

A través de su historia, el ser humano ha desarrollado vínculos entre lo real y lo posible, de manera que sus anhelos y proyecciones se realicen; aquí se consume el valor de los vínculos transitorios de sentido, pues éste es vocación mental; el sentido no puede tener lugar real a menos de que sea referenciado; se consume el valor del lenguaje y más aún de la metáfora y, pronunciadamente, del símbolo.

Sin embargo, mientras estos puentes eran abundantes y robustos en la antigüedad, mientras la distancia entre lo posible y lo real era máxima (en relación a nuestros tiempos), los vínculos entre objetos e ideas, durante el bucle recíproco mito-rito, sostenían las relaciones humanas. Tal parece que mientras la capacidad técnica del ser humano para realizar sus ideas incrementa, va perdiendo relación simbólica; entretanto las maneras de volver probable lo posible aumentan. Así como Cassirer afirma que la relación física con la realidad disminuye mientras la actividad simbólica avanza; ésta disminuye mientras la técnica le permite consumir al ser humano sus elucubraciones y le permite dar una lectura más efectiva del mundo —por supuesto, esto lo sustenta la racionalidad científica—; lo cual no ha significado, en absoluto, la desaparición de la capacidad simbólica, imaginativa o virtual de la mente; se encuentra más bien relegada, se desatiende mientras las prótesis acaparan la atención y el espacio, tanto el real como el posible.

Mientras la realidad se recrea mientras la traducimos, en nuestra época, en la que existen más dispositivos e interfaces que personas,

¿qué territorio posee la virtualidad?

¿Un mapa o un territorio?

¿Ninguno?

¿Ambos?

¿Todos?

¹ FROMM Erich, *La vida auténtica*, Paidós, Barcelona, 2007.

.V/∞

.V/∞



Si bien la virtualidad le permitió al ser humano construir sus utopías y habitarlas desde la mente, se evidencia entonces el carácter inaugural de la “*realidad virtual*”; término que se instaura con toda su ambigüedad, mientras que lo virtual originalmente designaba una capacidad para lidiar con lo posible, sin lugar efectivo aquí-ahora, sino como referencia al proceso mental que la concibe y la proximidad a su eventual realización; ésta *ilusiona* con una *presencia*, con una efectividad, *potencialidad presente*, mapa vivido; ocultando el vacío fundamental que hace eco detrás. *¿Cómo aprovechar esta potencialidad presente hacia un sentido, distinto de las estrategias mercantiles que nos moldean?*

La ficción es, como ya lo suponíamos -como tantas otras proyecciones de la imaginación-, gestada en lo virtual; en tanto lo posible permite sus relatos, y su cuerpo oscila entre lo que sí es y lo que no es, entre la posibilidad y la probabilidad, entre realidad y virtualidad, entre inverosimilitud y verosimilitud, de aquí y de allá, lo mismo y lo otro; lo cual le otorga un particular carácter e interés; de aquí su ambivalencia, su riqueza; pero también su ambigüedad y su falacia. La ficción es, de un lado y otro, un texto muy particular, *¿cómo procurar su lectura?*

virtual.¹

[Del lat. *virtus*, fuerza, virtud].

1. adj. Que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente, frecuentemente en oposición a *efectivo* o *real*.
2. adj. Implícito, tácito.
3. adj. *Fís.* Que tiene existencia aparente y no real

¹ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

98%_{-2%}

“ Ningún dispositivo cerebral permite distinguir la alucinación de la percepción, el sueño de la vigilia, lo imaginario de lo real, lo subjetivo de lo objetivo.¹ La importancia del fantasma y del imaginario en el ser humano es inimaginable; dado que las vías de entrada y de salida del sistema neurocerebral que conectan el organismo con el mundo exterior representan sólo el 2% de todo el conjunto, mientras que el 98% implica al funcionamiento interior, se ha constituido en un mundo síquico relativamente independiente donde se fermentan necesidades, sueños, deseos, ideas, imágenes, fantasmas, y este mundo se filtra en nuestra visión o concepción del mundo exterior.”

Edgar Morin

7 saberes necesarios para la educación del futuro, 1999.

Si la realidad es, por mucho, más alucinación que percepción, el mundo más interior que exterior, lo que surge como error es la pauta para la creación de lo imaginado, lo posible, la ficción; inventamos, entonces, nuestra realidad constantemente.

¿Nuestros espacios también?

Si nuestros espacios son vivos y proyectados al desde el 98% de la actividad neuronal, junto con el resto de la noosfera,

¿por qué no transforman con nosotros?

¿Dan casa nuestras proyecciones a los sueños, deseos, ideas, imágenes, fantasmas cotidianos?

*

`a/*`

¹ Esta tarea la tiene, por supuesto, la razón [medida proporcional]; habrá que procurar una medida errónea.

//)i(limitaciones;

“¿Qué es el creador sino un descubridor? Y ¿Qué es un descubridor sino el hombre ante el infinito, con posibilidades para crear los mundos que quiera, los soles que quiera, los hombres que quiera, para cubrir las montañas de lava o de nieve, para hacer valles ubérrimos o yermos, para plasmar flores que jamás se marchiten, para eternizar la primavera o el otoño?”

Siqueiros
1965

+

Nuestro conocimiento es ilimitado partiendo de que es limitado.

Durante la percepción una amplia gama de datos provenientes –leídos- de lo real son descartados, otros son imposibles de ver [puntos ciegos], otros son completados [por la memoria, el deseo, la imaginación], otros vienen cargados de afectividad, de impulsos emocionales, otros del inconsciente: toda información proveniente *del afuera*, es filtrada hacia dentro, donde, entre las entrañas y las cavidades que le dan leve contingencia a una conciencia; es matizada, interpretada; la incompleta realidad (construcción sintomática de nuestra propia falla perceptiva y cognitiva) se completa en la mente, limitadamente. Morin pone un apabullante 2% frente al 98% de los

puertos de entrada cerebrales en relación a su actividad interna.

La realidad ya es, por lo menos mitad –por mitigar la irreverencia- “inventada”.

Los inventos cobran y producen, por supuesto, un

valor, un significado, una relación: no ocurren

porque-sí (e incluso las no-causalidades encuentran

significaciones).

La urdimbre del mundo de las ciudades invisibles es

intrincada, y tiene sus propias reglas. Sucede en el

mismo terreno en donde surge lo creativo; potencial,

virtual.

Nuestro conocimiento se proyecta ilimitado a partir de que es limitado; a partir de lo imaginado expande el mundo, de virtualidades; lo re-crea.

En el vientre del misterio y de lo incierto, es donde nacen las posibilidades creativas: de recombinaiones y re-asociaciones de lo que *ya está ahí*. Bien intuía Siqueiros, el creador es un descubridor; dispone de la riqueza, infinita, de lo real, para construir y reconstruir sus pensamientos, hechos, objetos, espacios.

“Truth is always strange — stranger than fiction.”

Lord Byron

Don Juan, 1819–1824

+

Siempre volvemos a lo real; no sorprende que una nueva mirada –sutil o asombrada- nos haga redescubrir –invalidando nuestras nomenclaturas, normas acostumbradas y demás insuficiencias-, el mundo. Quizá el mayor de los misterios siempre sea lo real, y por ello mismo, nuestras ficciones nunca se agoten. La realidad misma es germen y sustrato de su propia transformación, a través nuestro.

Ficción real: la realidad [como construcción mental en sí], *nos necesita*. ¿Así como nos designamos y damos espacio a nosotros mismos, y a los otros?

La verdad, en su versión sin control, es redefinible.

*

Para el ser humano, el mundo siempre será más extraño de lo que pudo haberse imaginado; incluso su propio cuerpo, lugar propio por antonomasia, lo desconoce.

El ser humano siempre tendrá un conocimiento limitado de su realidad; su estructura biológica es restringida y frágil, su conocimiento vulnerable de errores y vacíos [lo que lo lleva a relacionarse o incluso a ampararse en otros relatos]. Pero será en su noción limítrofe donde establezca conexiones epistemológicas más allá de una sola esfera. En el límite se permea de un lado hacia el otro, y viceversa.

Lo infinito como potencial da lugar a poblar amplias ciudades invisibles, que se extienden, pesadas como rocas y borrosas como el vapor, y se enrizan enmarañadas cual rizoma. Ciertamente lo infinito nos recorta, pero también nos libera: siempre habrá algo más que imaginar. La finitud es “condición inalienable de la contingencia humana”. Curioso. Parece que esto mismo es lo que lo proyecta más allá.

+

“Así, aunque las interpretaciones sean potencialmente infinitas, porque los significados lo son, la mente del hombre es finita, y, si ha de conocer algo, lo conoce en un segmento finito y apresable de la interpretación. Ese ámbito lo determina el contexto, el marco de referencia que el hombre recibe sobre todo de la comunidad, en el diálogo interpretativo entre los intérpretes.”ⁱⁱⁱ

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

ⁱⁱ BEUCHOT Mauricio, *Op. Cit.*

.V/∞

El ser humano es incompleto e inconforme; dialoga constantemente entre lo que desea posible y lo que construye probable.

Nuestra limitación es sólo nuestra, inicialmente virtual, (i)limitación.

Los espacios entre-lecturas, intersticiales, dejan espacios para siempre nuevas-posibles lecturas, como sucede con los números irracionales, que admiten cualquier número intermedio –que sea congruente con el código–;

la posibilidad de la ausencia. Las ausencias estructurales constituirán el soporte mismo de los pensamientos creativos.

“La información ausente”, la “estructura ausente”, significan presencias vacías en las que verter nuestras posibilidades, estructuradas en relatos.

En los límites nos aproximamos a la dialéctica de lo desconocido, donde una cosa es potencialmente otra; donde las esencias se difuminan deviniendo en uno. En los límites –criterio de medida de posiciones yuxtapuestas; puesto que nada flota en la nada; y aún así, la nada sería ya algo para establecer un intercambio interactivo- todas las cosas se transforman continuamente.

Los monumentos petrificados son crímenes; a menos de que sean proyectados para no ser vividos y seguir siendo imaginados (en este caso triunfa lo utópico; en aquellos lugares siempre morará la imaginación).

Los límites son nuestro pensamiento; son una representación.

Una medida. Nuestro lenguaje. Es ilimitado.



a/*

LA CORNUCOPIA ESPACIAL X

//realidad virtual v.n.0.

Lo virtual, y las posibilidades de lo no-existente son condiciones con las que hemos convivido, tan antiguas como el ser humano [son incluso crisol de las ideas de *sí mismo*]; la presencia y la no-presencia, dialéctica sobre la que se ha vertido el mundo de ideas del hombre; lo ilimitado y el vacío, como *vasija receptora de nuestros mundos posibles*. Lo virtual no es real; pero lo que se da en ese **mapa**ⁱ nos afecta con sus posibilidades, hasta que, de una u otra forma, se realizan. En el proceso de traducción, los modelos se deforman, matizan y pervierten [**la realización es el fracaso de toda utopía**]ⁱⁱ.

El ser humano siempre ha lidiado con lo virtual –lo posible–. “Lo virtual es tan antiguo como nuestros dioses”, dice Martín Juez; territorio por excelencia de la fantasía y la imaginación, es también el mundo de las representaciones; cuando superan la condición de semejanza [de comprobación directa con la referencia real], y reflexionan sobre las significaciones, es decir, el metalenguaje es virtual.

“[...] dado que las fantasías surgen de los mismos impulsos electroquímicos que los hechos reales, para el cerebro tienen la misma consistencia.”ⁱⁱⁱ

Quizá no sea necesario recurrir a lo electroquímico – sin descartar que dilucidar las relaciones entre el cerebro y la cultura sean indispensables- para deducir (sí, especulativamente) que lo fantástico comparte, para nuestra mente, las mismas plataformas que las nociones de lo real; y ambas están sujetas a sus medios culturales y se estructuran a partir de procesos internos: pero para la conciencia, a diferencia de lo que opinen los inquietos neurotransmisores, no tiene la misma consistencia la fantasía que lo real (lo prueba la necesidad de demostrarlo científicamente); ambas son ideas estructuradas de manera distinta; pero será de las estructuras que la subyacen donde se encuentren afinidades y posibilidades variables.

ⁱ Un modelo más de interpretación y representación de la realidad; a través de un filtro mental que la abstrae, de-construye y reconstruye.

ⁱⁱ Las utopías arquitectónicas se frustran con especial ingenuidad, o se gestan a propósito de proponer una realidad completamente distinta, narrativamente. Pero sus modelos, desde lo virtual, sin duda, instauran profundos cambios y terminan siendo, como toda utopía, promotores de lo futuro. De la *Glasarchitektur* de Scheerbart, a *New Babylon* de Constant, a *Plug-in City* de Archigram; los relatos son tan afectivos que terminan, por pequeños cambios, revolucionando el diseño.

ⁱⁱⁱ VOLPI Jorge, *Op. Cit.*

^{iv} Sin duda es pertinente evidenciar las manifestaciones fisiológicas de las relaciones entre cerebro y mente, entre cuerpo y cultura, pero ¿la labor hermenéutica también surge de vibraciones químicas? Fuera de la pretensión de la ciencia de explicar en términos electroquímicos los fenómenos de la mente, aún quedan pendientes vinculaciones, entre la sintaxis y la contingencia física y los puentes fisiológicos con los problemas del sentido.

El hombre ha creado todo un mundo virtual [posible] de sus ideas, que se hacen vigentes y subyacen la realidad cotidiana [cuando estamos en el metro ¿vamos seguros de lo que tenemos encima? ¿O el pendiente que nuestra rutina planó para nosotros tras emerger del viaje? ¿Quiénes somos al lado del otro? ¿Qué forma tiene el agujero?], un vasto repertorio inmemorable de representaciones [signos] y metalenguajes, de imágenes, metáforas y símbolos, arquetipos y paradigmas: no sólo un mundo, sino varios, simultáneos, sucesivos, intercalados; ninguno de ellos con “existencia efectiva”, o “cosalidad”ⁱⁱⁱ real: sin embargo, se insertan en la vida del hombre y su espacio, alterándolo intangible e invisiblemente.

Lo virtual tiene, o más preciso, a través de lo virtual tenemos la *virtud* para proyectar y provocar efectivamente transformaciones; no es presente, sino posible. Lo virtual, a partir del pensamiento, nos provoca acciones dirigidas. Es futura, *aparente*, imaginaria, implícita.

¿Después de todo, no inventamos, con más o menos límites, el día de mañana, y esta explicación, y fruncimos el ceño por coloquial?

O más incómodo aún: ¿no es virtual la labor del arquitecto?ⁱⁱ

Los cuestionamientos sobre las diferencias y definiciones entre real/no-real, no sin dejar un rastro de ser ociosos, se resienten produciendo ansiedad: los sentimos, en las entrañas, entre nuestras mentes; tienen peso real, como si lo fuesen; son tan reales como lo son las cuerdas que tensionan y permiten nuestras costumbres, nuestra conducta, nuestros cambios y los retortijones emocionales que producen: modifican y alteran nuestro entorno y nuestro comportamiento en él.

No es sólo uno, ni el doble del mundo, o el reflejo fiel, es la multiplicación de mesetas de la realidad, variables e incongruentes de nuestros tratos con el mundo y los demás, transitando en la noósfera. Vastos mundos intrincados de ideas y emociones, insondables para la categorización científica; relegados a la parte trasera de los libros numerados, contraportada de las ediciones permitidas, un capítulo de los libros esotéricos; el resto [no] tiene lugar en la

anomalía de lo que se descarta por impreciso, inconmensurable e inútil, y no menos apreciada, en la recóndita alcoba que acogerá al sueño.

ⁱ Como la definía Kant.

ⁱⁱ Habrá que admitirlo: el arquitecto es un agente de lo virtual sobre lo real.

Sin más, la realidad virtual es *realidad posible, proximidad a pospretérito*; de un espectro vasto de posibilidades que dialogan con hacerse probables, o ya están aquí con *presencia sospechada*; las selecciones preferibles que encajan en el género “realidad” son a menudo las más fácilmente comprobables en la costumbre, facsímiles, verificables por experiencia, o especialmente sin ella, táticas.

Hemos siempre tratado con lo virtual, tanto como hemos entendido el vacío, y tanto como proyectamos nuestros diseños: todo proyecto, en principio y durante un intervalo variable, es virtual.

Nuestros proyectos [el ser humano lo *es*], y nuestras ficciones; son posiblemente -en toda la amenaza del término- realizables [lo utópico está a salvo -o la realidad está a salvo de ello-, su ambición, aunque provoque vértigo el abismo que los separa, es ampliamente incompatible en su intento; se deshilacha antes de llegar a cumplirse].

Así, la “realidad virtual”ⁱⁱ no es un invento nuevo, ni mucho menos sujeto al medio digital [este es sintáctico, el virtual es semántico]; empero, su operatividad y afectaciones se evidencian en el lugar que sólo se expresa por *potencialidades presentes* [cibespacio]; precisamente esta *potencia presente* es la que lleva el valor inaugural. Y de una extraña manera pone de manifiesto lo que las ideas vienen haciendo desde que el ser humano las tiene; la “realidad virtual” –digna hija de su tiempo- es *tecnologizada, disgregada en datos, junto al resto de información que percibimos de lo real*.ⁱⁱⁱ

Sin embargo, la divulga: la virtualidad es tal en relación a cierta “base de datos” proveniente de una realidad [sean estos de procedencia de lenguajes análogos o digitales]; los que, siendo experimentados, no son tales en su irrealidad, sino en su carácter de potencialidad de acuerdo a esa realidad; esto no los despoja de su afectación, así, el relato virtual es una realidad posible, un modelo, una representación; condicionada y concebida para determinar y pautar nuestro comportamiento, nuestro *pensar-hacer*.

ⁱ La ficción está escrita dentro/con los códigos de la realidad; una variación alterada; pero inmersa, entretejida en la urdimbre; en este sentido, es más poderosa que la isla utópica [aunque idealmente ésta tenga mayor fuerza, es, pues, ideal].

ⁱⁱ Es importante desmentir efusivamente las desafortunadas expresiones de este tipo para versiones simplificadas del ser humano con sus medios de interacción con sus realidades. Otro ejemplo es la llamada “*Augmented Reality*”, simulacro de “entornos reales” empleada en videojuegos y similares. Estos medios son, precisamente, intermedios, interfaces. VR (*virtual reality*) es un término aplicado específicamente a entornos simulados por computador.

ⁱⁱⁱ Es preciso distinguir “lo virtual” de la “realidad virtual”; una designa una potencia, capacidad o virtud y el otro indica una ambigua fusión entre ambos, sólo lograda mediante simulaciones. La “realidad virtual” es un término que se enlista en las filas de lo metaficcional de la era digital. La virtualidad real es el tema predilecto de algunos críticos de los 70’s y 80’s y tema de novelistas del *cyberpunk* liderados por William Gibson.

Lo virtual, como toda proyección (que encuentra su realización eficaz e inmediata en la representación de la pantalla), medio de la imaginación, mimesis y simulacro, es un proceso de ficción; su valor potencial precisamente permite *potencializar la realidad*, es, pues, medio de relatos e historias, así como de diseños.

La ficción, generada como posibilidad –proyección de algo en otra cosa–, es una variación alterna de los códigos de lo real, sirviéndose de las individualidades que conforman los acuerdos y su posibilidad variable; un posible virus en el sistema. Un virtual virus alterno.

Su virtud posibilita y amenaza, lúdicamente.

Canalicemos, pues, a través de lo virtual, nuestras ficciones para alterar la realidad, una realidad que, de todos modos, varía de sus posibilidades; lo cual le daría a tal actividad, a través de nuestra ficción volitiva, el carácter de congruencia, sin mencionar la obligada responsabilidad de canalizar nuestras *amenazas* hacia nuevas posibilidades y re-creaciones, mientras fundamentan los intermedios que nos relacionan y trascienden la ambigüedades que pululan hoy.

*

*fictio::V::res**

Como siempre, en lo profundo, la realidad cobra sentido ontológico en cuanto se tiene conciencia de ella; esto, al contrario de los manuales de lo establecido, nos supone en un papel activo; no dado-por-hecho, *ipso facto*; sino durante su lectura e interpretación; y toda limitación que ello, inevitablemente, conlleva.

Lo real no tiene valor en su ser físico, sino en la autenticidad de su presente; esto supone experiencia vivida, y su propio *pensar-hacer*, en constante verificación; con la experiencia colectiva. Ahí, entre los acuerdos, se inmiscuyen las ficciones, y sin falsificar la experiencia, fundándose en la imaginación, la replantean y la amplifican; como creaciones, expanden lo real.

Las posibilidades laten y se realizan en el mismo lugar, que es, a la vez, otro.

Lo real ya es virtual, diría Marcos Novakⁱ, declaración sintomática de una realidad disuelta con el resto de las nociones y conocimientos sobre ella, es pues, manifiesto de la significación que, en nuestros tiempos, ha perdido lo real en relación a nuestros sistemas de pensamiento (esto es, la referencia que hemos perdido nosotros en relación a lo real), y de práctica (y por ende, de las prótesis y metáforas que los intermedien).

Pero lo real ya designaba un vasto campo indeterminado e imposible de conocer en toda su complejidad, mucho menos explicar; entonces, se torna virtual en cuanto a las posibilidades que dispongamos para conocerla [en este sentido, Novak, mediante el trato con la realidad a través de la programación y la informática –influenciado además por los nuevos paradigmas científicos–, puede definir lo que entiende de la realidad como un intervalo dentro de un amplio, casi infinito, campo de posibilidades combinatorias, a cuyos diversos niveles nuestra limitada percepción no tiene acceso ni lectura: pero a través de la precisión de nuevas tecnologías, que nos permiten aproximarnos a las probabilidades numéricas antes sólo concebidas fantásticamente, se puede evidenciar su existencia, por lo tanto, define lo real como un “muy muy largo, muy muy improbable número aleatorio”; y, por lo menos, reconoce que, como entidades finitas, nos es imposible dar una crítica *completa* sobre lo infinito].

ⁱ El estadounidense Novak, socio de Virilio, se autodenomina “*transarquitecto*”; especializado en arquitectura *digital-generativa*, uno de los pioneros de esta relativamente nueva disciplina, propuso su “*Transarchitectures*” y “*Liquid Architectures*” a través y asistido por el computador y *software* que permite la exploración del mundo virtual, el mundo de las posibilidades aproximado desde probabilidades, mediante la especificidad técnica y conjunción disciplinaria, con la música, por ejemplo. NOVAK Marcos, Interview by Alessandro Ludovico, Neural Magazine, 2001. Sobre “*Liquid Architecture*”: Novak Marcos, *Trans Terra Form, Liquid Architectures and the Loss of Inscription*, Public netbase t0 Media-Space! Institute for New Culture Technologies, en: <http://www.t0.or.at>, Consulta:2010.

Lo real no es virtual. Tal confusión, como tantas otras, la montamos nosotros,

la hilamos de ideas. Pero tal confusión nos dice algo; lo que es virtual, posible, es nuestra construcción de ideas sobre ella, que no se restringe a “la cosa en sí” (lo real como existencia objetiva), sino que se pone, en relación a la incertidumbre que hoy en día tienen nuestros propios conocimientos, dentro un espectro limitado de las posibilidades que siempre son traducidas a la conciencia (en este caso, la asistencia por computador permite otros alcances, mientras se amplía el gradiente de probabilidades compatibles): hoy es manifiestamente virtual, hoy es posible, porque somos conscientes de las variaciones y sutilezas de las que pende el mundo físico; lo absoluto de lo objetivo se disuelve en relativismos, mientras nos permite dar cuenta que estamos limitados a concebir sólo fragmentos de lo real, y que todo, a pesar de nuestras tempranas especulaciones y superando las expectativas, es sujeto constante de mutación; en este sentido, de la mano de prótesis que lo permiten, lo virtual es palpable en lo real, sus posibilidades se despliegan. Sin embargo, lo mental –lo que, en definitiva, atribuye la conciencia de lo real y lo virtual– se encuentra profundamente desatendido, mientras ignora la naturaleza de sus transformaciones; lo virtual comete su logro como ilusión de **potencialidad presente**, que hace vivir lo real a su mismo nivel, diluyendo todo criterio; por otro lado, crecientemente, para la mente se disuelve el sólido esqueleto racional de las prescripciones de los modelos de vida y las creencias institucionalizadas, dispersándose en una maraña de discursos que procuran verosímiles sin verdades, mientras siguen corriendo los enredos que desde los albores de la modernidad arrastramos; no se diga de su vigencia durante una cotidianeidad que vive repitiendo costumbres que ha heredado de los paradigmas que han corrido desde hace siglos y ya se derrumbaron, mientras sus fáciles seguridades son sostenidas por el conformismo y una necia nostalgia que niega que el mundo ya es otro; es cuando, ahí donde la ficción ya es parte difusa de la ambigüedad, deviene la metaficción, miembro de la genealogía ficcional que más compromete las nociones de lo real, subrayándose como presencia alternativa, encontrando sus mayores afectaciones al entrometerse, crítica y creativamente, en las virtualidades de nuestra cotidianeidad. *****

lo real ...

ha dejado de serlo en cuanto a seguro, su certeza es discordante con el nuevo paradigma; la sentencia de "la cosalidad" se difumina. Sin embargo, sigue estando ahí, barajado entre nuestras cartas; suficiente para, tras una alternativa mirada, seguir proyectando ilimitaciones, desde virtualidades.

Lo real *es*; pero mientras la mente lo interprete, conozca, designe un sentido, de acuerdo a los consensuados paradigmas, creencias, costumbres que correspondan a una época, a un *episteme*, varíen más o menos, y, especialmente cuando se traslapan, se condicionan y reflejen entre sí, la realidad nunca será la misma.

Hoy en día,

mientras nuestros pensamientos se rizan en sus propios límites, la ficción –como proliferación paradójica, como quebranto del orden convenido a favor de *otro orden*- se sitúa con un carácter de flujo y transición - amplificando las propias posibilidades que la realidad conlleva-, que permite comprender alternativamente nuestras nuevas construcciones, dándoles lugar, de manera abierta; tarea necesaria, porque, por otro lado -con la doble cara de la ficción-, nuestra realidad es cada vez más indistinguible de lo ficcional; ambas disueltas en el mismo líquido turbio, de una ambigüedad que se ha plantado, profundamente, en la cultura.

Más aún la realidad, a través nuestro –amplificada por nuevas prótesis, blandidas por la mente-,
es germen de su propia transformación.

{Filósofos, antropólogos, psicólogos, diseñadores, artistas; todos darán su ficción sobre lo real, su opinión y crítica sobre la del otro; aquí se define la multiplicidad de nuestros tiempos, pues ya no hay un solo paradigma corriendo que encauce todas los pensamientos hacia un solo sentido.

Enhorabuena, mientras se siga cuestionando la realidad acostumbrada, y motivando creaciones.

Proyectemos, pues, *ficciones cotidianas.*}

realidad.ⁱ

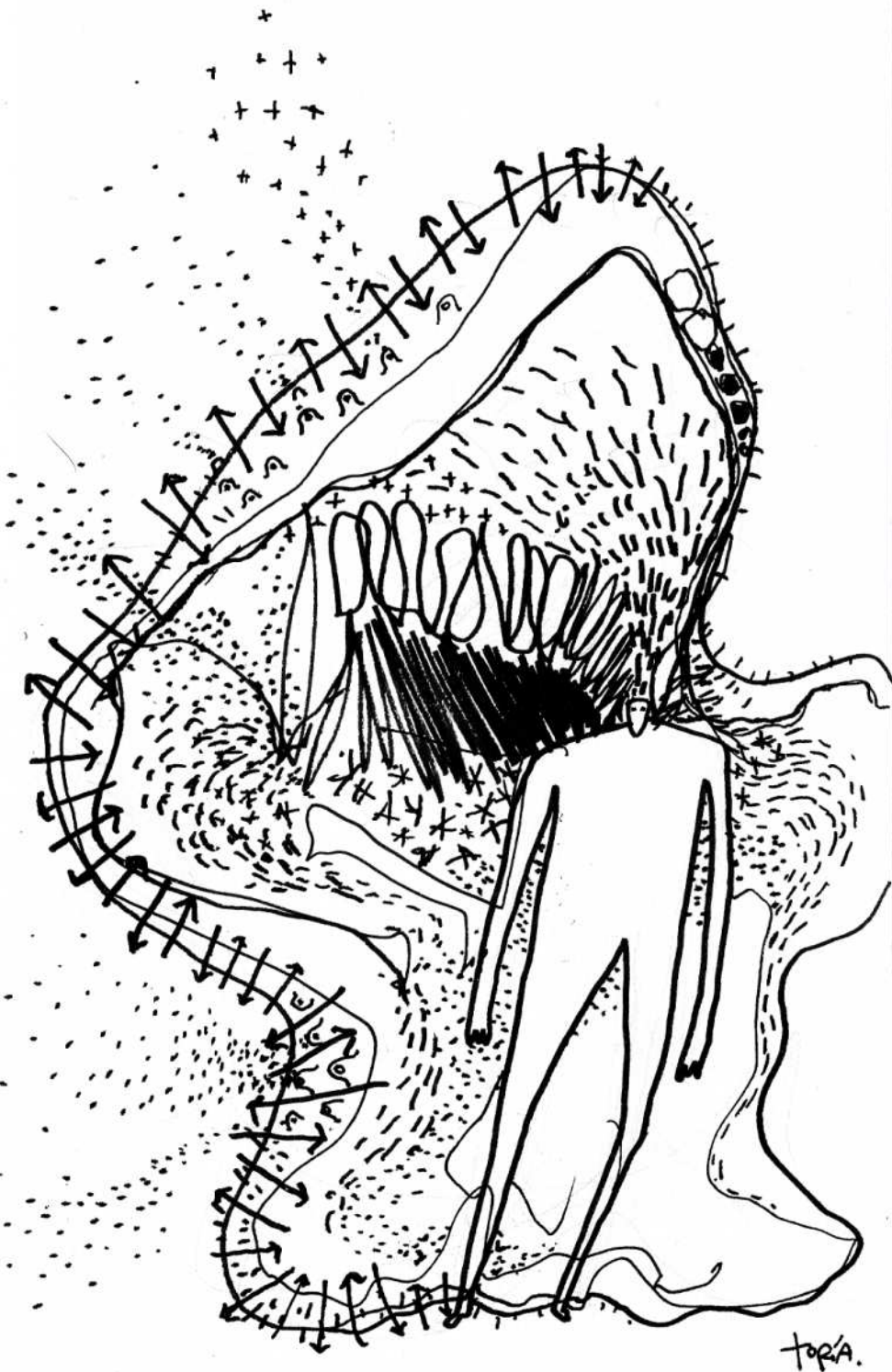
1. f. Existencia real y efectiva de algo.
 2. f. Verdad, lo que ocurre verdaderamente.
 3. f. Lo que es efectivo o tiene valor práctico, en contraposición con lo fantástico e ilusorio.
~ **virtual.**
1. f. *Inform.* Representación de escenas o imágenes de objetos producida por un sistema informático, que da la sensación de su existencia real.



ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>



$[.i + S^*];$



[.i+S];
{
imaginatio, synballo;

“La imaginación es más importante que el conocimiento.”

Einstein

+

“Sólo para vosotros, hijos de la doctrina y de la sabiduría, hemos escrito esta obra. Escrutad el libro, concentraos en la intención que hemos diseminado y emplazado en diferentes lugares; lo que en un lugar hemos ocultado, en otro hemos manifestado, para que vuestra sabiduría pueda comprenderlo.”

-Heinrich Cornelius Agrippa Von Nehesheim, de *Occulta Philosophia*, 3, 65.ⁱ

+
El ser humano se relaciona con su realidad, y así, la conoce. Pero no sólo eso; desde su mente, la re-crea. Si bien Cassirer advierte que lo que distingue al ser humano de sus parientes animales no es su condición razonable –cuestión que, como también lo hace Huizinga, le implanta una duda terminológica sobre el “sapiens” del género–; sino algo que lo subyace, y más aún, vincula; a partir de la distinción de lo real y lo posible (*no existente*, no concreto, virtual), fundamento del lenguaje, nexa entre ideas y emociones; su capacidad imaginativa y la simbólica. Una refiere al proceso de abstracción y composición de lo posible a partir de recombinaciones de su experiencia en la realidad, y la otra a su relación con los demás seres humanos, a partir de la concreción y manifestación de un cuerpo que lo expresa: el símbolo es un convenio; una relación compleja que se construye no *en* la realidad, sino de la *semantización* de la experiencia, discurre en el mundo del sentido, referenciado, vinculado a la realidad, y a los demás; mientras los cohesionan.

ⁱ Cit. en ECO Humberto, *El Péndulo de Foucault*, Debolsillo, Barcelona, 2003.

*
•i+S*

*
•i+S*

En los albores de la re-presentación (volvemos a presentar la realidad; acto ineludible a su re-creación), la imaginación y el símbolo fundan las maneras para comunicar un mundo intricadamente conectado [así, por ejemplo, el mito se consume como relato simbólico, mientras procura una canalización abierta de sentido y cohesiona a quienes participan de él en sus rituales –correspondencia simbólica a las ideas del mito-; inherente a una realidad en flujo, que permite varias interpretaciones (objeto de estudio por excelencia de hermeneutas y antropólogos; por su carga polisémica y porque comunica la riqueza la cultura que los concibió)].

Ambos sustentan el potencial creativo de las relaciones humanas; sus mundos ideales y posibles, que, en su intento de realizarse, procurarán comunicar su sentido, motivar nuevas creaciones y prolongar la duración de lo humano, la trascendencia en el mundo, las alternativas a la realidad, vinculaciones a lo posible; a través de la abstracción del mundo y la síntesis de otro, mientras transforman y afectan efectivamente lo real; a partir de los mismos acuerdos ficcionales que sustentan sus modelos y paradigmas, durante el trato y consenso con los demás, y la cotidianidad –donde la imaginación y los simbolismos no dejan de funcionar, pero se mitiga su potencial creativo-, sostenidos del “como si” imaginario; que ante la ausencia cognitiva, complementa, dialoga con posibilidades, ofrece puentes ficcionales; nos permite jugar.

El ser humano ha creado su mundo a partir de lo real, ha diseminando sus conocimientos y sus sentidos, para ocultarlos o mostrarlos, a través de la imaginación y el símbolo, complementándose. Lo ficcional es procesual.

Hoy en día, en la época de los símbolos rotos, ¿sigue manteniendo tal solemne relevancia en nuestros procedimientos, procurando tal humana comunicación?

“La imaginación no puede decir nunca “no es más que esto”. Hay siempre más que esto. Como hemos repetido varias veces, la imagen de la imaginación no está sometida a una comprobación de la realidad”ⁱ

[\[.fv!\]; *.o\] />a/*](#)

ⁱ BACHELARD Gaston, *La Poética del Espacio*, FCE, México, 2010. Primera edición: 1957

(a) imaginar.

La imaginación es más importante que el conocimiento: expande el mundo. Decía Bachelard que imaginar siempre será más grande que vivir, nuestras casas sólo sugerirán un rasgo de experiencia por el que multiplicar nuestros lugares de ensueño; la imaginación amplía la vivencia, donde nuestros límites no lo permiten; estos lugares serán inusitados; pero extrañamente reconocibles; Vigotzky explica cómo la imaginación resulta un mecanismo creador basado en combinaciones: disociaciones y asociaciones de la experiencia real. No sorprende, entonces, que la variedad de lo creado sea, simultáneamente, semejante y diverso; debemos reescribirlo; la imaginación expande el mundo (i)limitadamente recombiniéndolo: *debe asombrarnos*.

+
“[...] la actividad creadora de la imaginación se encuentra en relación directa con la riqueza y la diversidad de la experiencia acumulada por el hombre, porque esta experiencia ofrece el material con el que erige sus edificios la fantasía.”ⁱⁱ

(1) imaginar ficción.

El *homo fictio* imagina. La imaginación es fundamento de los procesos de pensamiento creativo, por tanto, es inseparable del lenguaje. Las palabras, el lenguaje, trabajan al par con la imaginación; motor de toda nuestra experiencia referenciada, de toda nuestra representación. Toda invención del ser humano está antecedida por el proceso imaginativo, todo acto creativo está basado en el proceso de imaginación. La imaginación no sólo se expresa en lenguaje, sino que se estructura en él; mediante procesos de interacción y correlación, de los armarios de nuestra memoria al acontecimiento cautivante de lo desconocido. Toda imaginación parte de una experiencia previa; nuestra lectura del mundo, nuestra experiencia, mediada por la relación en nuestro ambiente [relación individuo-colectivo] y paradójicamente se estimula con una inadaptación e inconformidad con el entorno. El lenguaje estructura el pensamiento y la imaginación da forma a nuestras imágenes, que son, también, en *potencia relativa*, nuestras nuevas historias, nuestras ficciones. Así, el lenguaje, aunado a la capacidad simbólica, se funda en la imaginación. La potencialidad de la imaginación, sea lejana o cercana a la realidad, se manifiesta por la afectación real que tiene en nuestro sentimiento, en nuestro cuerpo, en nuestro espacio.

¿Cómo no procurar variaciones? ¿Cómo no intentar ficciones?

ⁱⁱ VIGOTSKY Lev S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Coyoacán, México, 2008

*
•i+S*

creacionesⁱ.

Después de que la fantasía –lugar del potencial creativo absoluto- domina y matiza los lugares, relatos y actos del infante homo fictio –irrigados a su vez de su vivencia mimética en la realidad-; el adulto homo fictio emplea su imaginación, proceso que se enriquece mientras la experiencia humana aumenta; [retro]alimentada por la memoria –mecanismo auto-asociativo que le proporciona más datos, además de los percibidos, de la realidad a ser re combinados- para pensar/hacer. La disociación parte de nuestra lectura de la realidad; la realidad es el texto a abstraer, a desasociar. Durante la lectura, sólo un limitado espectro de información es captada, y otra gran parte es descartada [dependiendo de condicionantes culturales y naturales]; durante la abstracción los elementos son aislados y diferenciados. Posteriormente, la asociación agrupa la información aislada y ya modificada; mezclada con la carga de experiencia e información preexistente [almacenada en la memoria], y las relaciones determinantes con el ambiente [el contexto cultural].

*

La imaginación ofrece intermitencias hacia lo fantástico, se relaciona recíprocamente y se funda en ello, para seguir produciendo otros lugares, relatos y actos; más complejos que durante la infancia; mientras la mente madura posibilita más combinaciones, resultando una imaginación más rica, sin embargo, más difícil es la gestión de relatos nuevos {aquí condicionan los paradigmas y modelos que sustentan el contexto cultural}, por lo que la fantasía del niño –incoherente e incompatible con las normas del adulto-, que siempre jugará a vivir, sigue siendo atractiva, y exponencialmente variable.

*

El ser humano crea e imagina porque es inconforme e inadaptado; de su inadaptación se estimula su creatividad. Necesidades, deseos, anhelos, alternativas brotan de una realidad que nos falla. Algo que nos dice sobre nuestra propia incompleta existencia y nuestra frustración al pretender establecer situaciones ideales perennes. Por fortuna, siempre existirá una inadaptación y con ello estímulos a búsquedas de la imaginación y creaciones nuevas; sustentando, por fortuna, las ficciones.

*

“[...] la imaginación aumenta los valores de la realidad.”ⁱⁱ

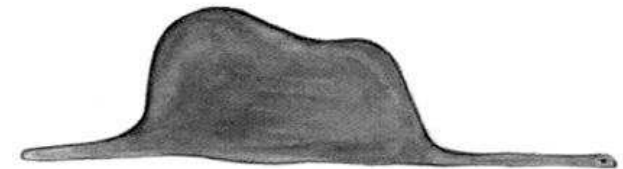
ⁱ Algo que no se reserva al artista o al genio; *todos creamos* constantemente. Sobre el mecanismo de la imaginación creadora, leer el ensayo psicológico de Vigotsky: VIGOTSKY Lev S., *Op. Cit.*

ⁱⁱ BACHELARD Gaston, *Op. Cit.*

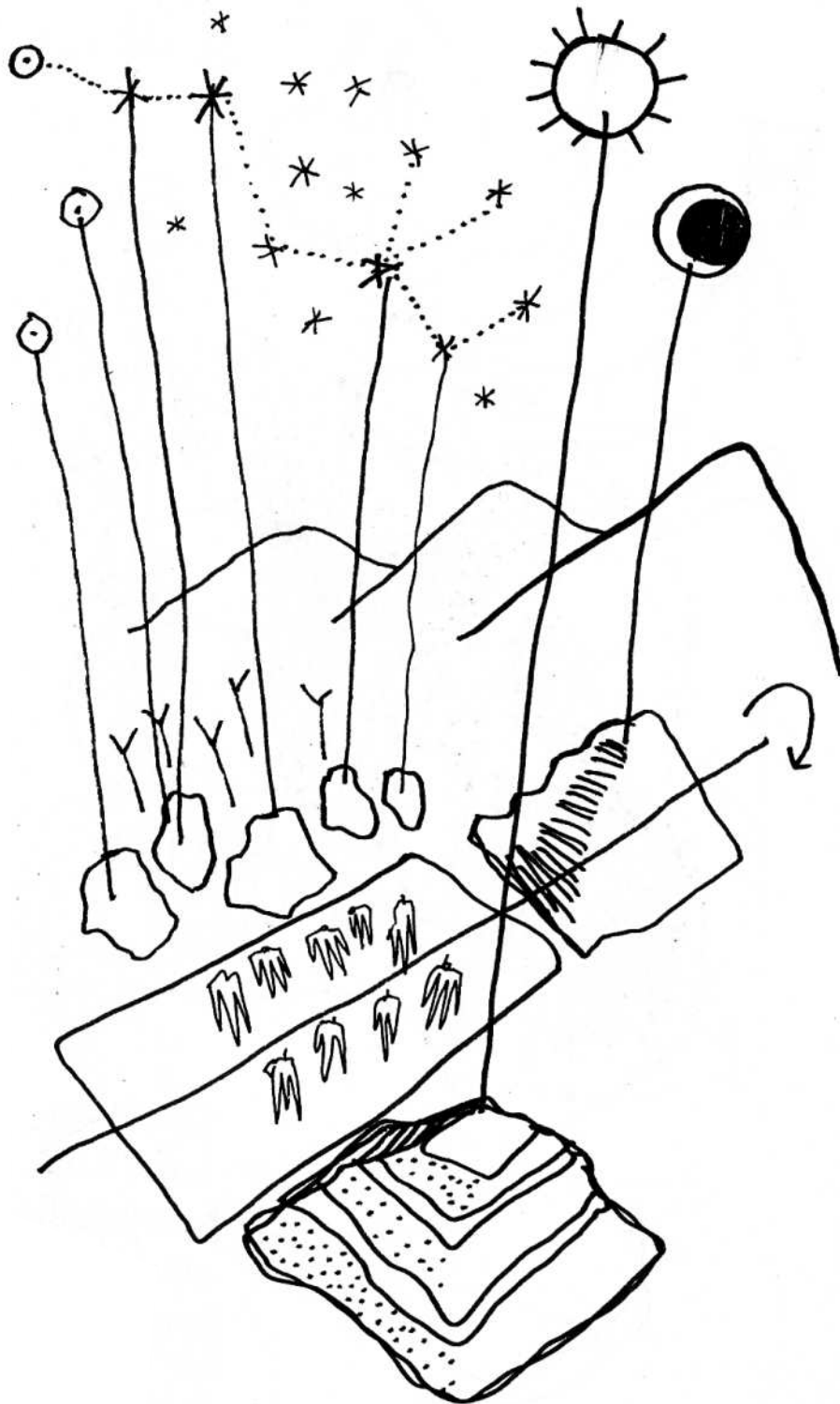
*
•i+S*

“Mi dibujo no representaba un sombrero. Representaba una serpiente boa que digería un elefante. Entonces dibujé el interior de la serpiente boa para que las personas mayores pudieran entender. Ellas siempre necesitan explicaciones.”

Antonie de Saint-Exupéry
El Principito, 1943.



*Mon dessin ne représentait pas un chapeau. Il représentait
un serpent boa qui digérait un éléphant*



.i+S

// traslaciones.

El *homo fictio* es el *animal simbólico*. Y por ello, no es distinto de ninguno de nosotros; somos creadores automáticos de símbolos, referenciamos nuestra experiencia a objetos y hechos, los cargamos de sentido; creadores *a priori* de simbolismos. El lenguaje permite la construcción de lo 'no-real'. Todo esto *no existe*, como el vacío al que se refiere Lao Tse, en donde se otorga sentido a las cosas, existe en la mente, en nuestras mentes, y en la medida en que compartimos nuestra experiencia, nuestra versión se enriquece y complementa.

+

"El hombre no puede enfrentarse ya con la realidad de un modo inmediato; no puede verla, como si dijéramos, cara a cara. La realidad física parece retroceder en la misma proporción que avanza su actividad simbólica. En lugar de tratar con las cosas mismas, en cierto sentido, conversa constantemente consigo mismo".ⁱⁱ

+

El *homo fictio* es el ser símbolo-poyético, hacedor de símbolos, traslada sentidos más allá de su significación directa; la metáfora es su recurso, pero también la imagen [producto de la imaginación]. Lo real, lo imaginario y lo simbólico son parte del mismo dominio-recorrido mental. Vive en la mente por símbolos que lo vinculan con la realidad. A través de discursos meta-lingüísticos, relatos de relatos, construye los espacios para la mente; interpuestos entre el ser humano y la realidad, por eso, como Cassirer afirma, ésta no nos da la cara, o más preciso, nosotros no la concebimos con su inmediata desnudez; la vestimos [¿será esta la causa del goce de nuestro inofensivo asombro ante el paisaje *natural?*], nos enmascaramos.

La arquitectura ya se ha pre/ocupado por el problema del símbolo, los edificios mismos han sido símbolos, y permanecen. Lo hizo al *marcar* el primer *lugar de poder*ⁱⁱⁱ, al transferirle nuestros significados, lo ha hecho a lo largo de la historia de la arquitectura; durante un tiempo albergó las referencias de la mente [lugares donde los mitos se concretaban y correspondían en ritos; del santuario de Asclepio a Teotihuacan], durante un tiempo la arquitectura evolucionó conforme evolucionaba la experiencia simbólica del hombre, su pensamiento; hasta que las *marcas* ya no fueron necesarias.

ⁱ Aceptación de Cassirer.

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009

ⁱⁱⁱ *La razón de ser del primer templo*: el hombre encuentra un lugar que encuentra geográficamente sugerente/elocuente y deposita allí sus cuestionamientos/descubrimientos; un lugar que, de ahora en adelante, hará referencia a esos conocimientos, los simbolizará.

*
•i+S*

*
•i+S*

Marca tras marca, signos pierden su referencia, pierden lo mágico de las representaciones tras el descubrimiento, se agotaron y petrificaron los significados depositados en los objetos, mientras atiborraron el entorno construido. Indudablemente, la problemática de pérdida de las referencias, la ruptura de los símbolos, no ha sido originada por la arquitectura; pero sí bien o mal llevada por ella. Hay que precisar: la arquitectura depende de otros procesos culturales [mitos y ritos], y no los controla; sin embargo, como parte integral, es canalizadora u obstaculizante. El cambio cultural corresponde a los mitos y a los ritos [pensar-hacer], a fin de cuentas, la arquitectura los alberga, lubrica y traslada. Los mitos y ritos han cambiado: ¿la arquitectura lo ha correspondido? Se ha desvinculado, desarticulado de las concepciones integrales de la existencia humana (así como lo han hecho otras disciplinas de su hacer).

El problema de la metáfora y el relato simbólico, en carencia de estímulos del entorno construido –y si bien este procura ser la concreción de un pensamiento creativo, como diseño; el entorno se ha atiborrado de concreciones vacías y planas-, sólo encuentran espacio en la mente. Bachelard, en su ensalzado libro-oda a la ensoñación imaginada del espacio memorial; hace una poética de procesos del pensamiento, durante la experiencia del espacio, que, independiente de su diseño, siempre ocurrirán.

La arquitectura solo ha logrado *parecer*ⁱⁱ que se mueve conforme el hombre cambia. ¿Estaremos cerca de aquella *prótesis*ⁱⁱⁱ que funcione como la mente misma? ¿Que nos permita re-escribir la responsabilidad del arquitecto hacia el *animal simbólico*?
¿0 es ésta sólo tarea metafórica? De cualquier modo, se le debe procurar casa.

“[...] hoguera y hogar, el símbolo alumbraba, calienta y hace habitable el mundo. Los hombres lo miramos como al fuego, y, como frente al fuego, nos mueve a contarnos historias, o mitos.”^{iv}

```
<a href="*[.au]; *[.lv!]; *[.*m] />a/*
```

ⁱ ¿Qué, por ejemplo, ha significado para ella la teoría de la relatividad? ¿La cuántica? ¿La era digital?
ⁱⁱ Es relevante marcar esta acción; si algo ha podido hacer la arquitectura es aparentar, imitar, simular, fingir.
ⁱⁱⁱ Todavía, en el sentido que le da Martín Juez al doble uso de los objetos: son prótesis y metáforas.
^{iv} BEUCHOT Mauricio, *Hermenéutica Analógica, símbolo, mito y filosofía*, Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

//{m}e}_rias.

“Nuestra historia personal es nuestra primera ficción”ⁱ

Nuestro recuerdo más antiguo es donde nacen nuestros relatos. Relatos destinados a ser contados por gente reunida en torno a la hoguera [hogar], y a los cuartos cerrados de la gente reunida en torno al foco. De todos modos, dados como vínculos entre el “yo” y los demás, y viceversa. Las ideas se vuelven *discurribles*, esto es, con potencia de fluidoⁱⁱ, mientras se estructuran en relatos; esta condición relacional permite que las cosas se cuenten; así, el relato fabular, la ficción, es un acontecimiento social.

Gente re-unida, re-presentada. Nuestro primer recuerdo surge de una interacción, que por iteraciones se fija.

“De la misma forma en que el observador modifica la realidad observada, el presente modifica el pasado. No podemos quejarnos: exigimos que nos gobierne el yo [el genial invento de nuestra especie], un implacable dictador, y a cambio le cedemos el control de nuestros recuerdos”ⁱⁱⁱ

Entre el amnésico y Funes el memorioso, alternamos y alteramos nuestra historia, y somos resultado presente de ello, una biografía re-escrita en *tiempo real* de datos que se borran y renuevan; nuestra salvación o nuestro perecer.

La memoria es auto-asociativa -la imaginación parece ser más intencionada-; pero los recuerdos no se libran, en absoluto, de nuestras preferencias. En el relato, la memoria vierte todo su contenido encima, matizándolo con su perennidad voluble; y la imaginación juega con las variaciones.

La memoria no es fiel, es errónea, deformable, maleable, re-escrible, preferible, selectiva, esquiva; persuadida, inventada, completada.

ⁱ VOLPI Jorge, *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*, Alfaguara, México, 2011.
ⁱⁱ Reflexión producida en el seminario de Filosofía y Arquitectura impartido por el arquitecto Jaime Irigoyen, en el CIEP, Facultad de Arquitectura, UNAM, Marzo 2011.
ⁱⁱⁱ VOLPI Jorge, *Op. Cit.*

*
•i+S*

Vivimos de sus fallas, sus altibajos tonales; memoria e imaginación, son inseparables y de sus amalgamas brotan –espumosas o cristalizadas- nuestras casas.

Recordamos lo general, en constante deterioro y eliminación de los recuerdos irrelevantes; encontraremos que esa generalidad es la particularidad de relatos más grandes.

Durante la interacción de los textos, en la iteración de sentidos, en la dialéctica de lo contado y lo recibido, lo distorsionado y el nuevo relato, el tiempo se ralentizaⁱ; cobra otra dimensión, en cierto modo, se *vence a la muerte*; se supera su tajante detención de la historia –incluso la muerte provoca relatosⁱⁱ-.

Tendemos a reproducir lo conocido, y a filtrar las nuevas experiencias a través de ello, a través de patrones y huellas preexistentes; lo conocido, lo acostumbrado, se nos muestra como lugares seguros –de ahí lo atractivo de su tópica- y cómodos; de ahí también, en parte, el éxito de los relatos recurrentes –arquetipos convertidos en género-; codificaciones canónicas de lenguajes instaurados desde la antigüedad (o vejez suficientemente cimentadas).

Nuestra memoria parece, y nosotros con ella; por eso las inscripciones, las firmas, los objetos y los espacios son recorridos; como símbolos y metáforas sujetan los vínculos hacia nosotros, los otros y las historias que nos intermedian y los proyectan.

“La memoria humana se comporta, más bien, como un anciano archivero, lleno de prejuicios y manías, indiferente al rigor científico: todos los días clasifica los recuerdos en una jerarquía personal que no se corresponde con la relevancia que su dueño buscaría concederles, sino con su posible uso posterior: al viejo no le interesa conservar detalles menores, escenas específicas o minucias sentimentales, a menos que puedan servirle para articular una reacción prospectiva.”

ⁱ Superación del tiempo [flecha] y su sucesión lineal, introducción en una suerte de inmanencia vibrante que alcanza lo perenne-momentáneo: no por su monumentalidad, sino por su constante renovación, abierta a relatos laterales. Transcurre en un tiempo que, paradójicamente, dura y varía.

ⁱⁱ Tanto en la vigilia como en el sueño. Al respecto, Siruela dedica una sección de su libro a las asociaciones entre el sueño y la muerte. Ver: SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.

*
•i+S*

Seguramente, en un par de años, recordaremos muy poco de las ideas que aquí escribimos; a excepción de generalidades y estructuras profundas [legado mimético]; lo que subraya la existencia de este texto, estos signos; y las re-conexiones que los símbolos –compartidos entre el texto, la mente y las referencias- permitan.

¿No es ya dystópica la antaño [ciencia]ficción de que nuestros discos duros, y su liviana –y desconocida- contingencia del software [cibespacio] –que adquiere y absorbe constantemente todos nuestros datos-, durante un gesto que hará al aparato receptor de nuestras maldiciones, termine por eliminarse –por algún imperceptible error-; y todos nuestros relatos e historias con ella?

Porque, por supuesto, los datos para el robot son las historias para nosotros. Valoraciones depositadas en datos, en un *reboot* de sus bases, ¿ofrecen un nuevo comienzo para nuestros armarios?

“La imaginación afila todos nuestros sentidos”ⁱⁱⁱ

Durante la percepción –durante el *gatilleo* incesante de información que recibimos cada momento-, el cerebro completa la información captada por los sentidos; afilados por la imaginación, amplificándolos, se le añade la memoria, un proceso que, irónicamente, no está ubicado en una sección particular, transita, y completa nuestra propia historia cognoscitiva con lo vivido; se le aumenta la variación del estado psíquico y emocional; lo intuitivo y lo inconsciente juegan un papel importante, aunque relegado, en la concepción de la realidad y, sobretodo, lo posible; aquel mundo virtual voluble.

En la mente se configuran de acuerdo a normas culturales, que procurarán una norma, y a preferencias y tendencias individuales (conscientes e inconscientes); en una constante reescritura de datos, de reinención de lo concebido: el territorio de lo imaginado.

Lo real no es lo percibido; es su re-presentación.

ⁱⁱⁱ BACHELARD Gaston, *Op. Cit.*

*
•i+S*

Bachelard lo deja claro; la casa no la tenemos, puede incluso, “no existir” a nuestra escala [el nido, la concha, el universo, el cofre], o en nuestra realidad [la supera]; la casa, por excelencia, la habita el *ensueño*; necesita, entonces, de imágenes, metáforas y símbolos.

La casa se gesta de las vinculaciones intermitentes e iterativas entre memoria e imaginación. La ficción se encarga de distorsionar, aumentar o disminuir lo percibido, imaginado y recordado. Del sanitario, al comedor, a la plaza, al vagón del metro; cada quién imagina y recuerda su espacio diferente, cada quién tiene su ficción, cada quién se da espacio, toma su tiempo, y lo narra distinto; cada quien habita su casa desde lo real y lo posible: intermediándolos.

*

imaginación.¹

(Del lat. *imaginatio*, -ōnis).

1. f. Facultad del alma que representa las imágenes de las cosas reales o ideales.
2. f. Aprensión falsa o juicio de algo que no hay en realidad o no tiene fundamento.
3. f. Imagen formada por la fantasía.
4. f. Facilidad para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, etc.

¹ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>



ARQUITECTURA QUE ACONTECE!

//fantasía::imaginación::ficción;

“La imaginación, si fuese creadora, sería simple fantasía. La imaginación es percepción de lo que escapa a la percepción ordinaria.”ⁱ

+

Lo fantástico es la raíz de la imaginación -ambas pertenecientes al reino de lo posible-, y es mitigado desde el instante en que se procura una normatividad social –tamizadas por los cánones, hábitos y costumbres definidas; mientras su relación con la realidad se torna más sistemática y estructurada-. Lo imaginario, por otro lado, ya procura ese filtro; a través de la imaginaciónⁱⁱ. Lo fantástico simplemente no es real; pero lo otro, tiene un tremendo efecto sobre ello.

*

Es interesante observar cómo la fantasía, hasta cierto punto, parece un tanto desvinculada al contexto cultural. Aparece en los niños y fluye con sus elucubraciones, casi como un mundo paralelo, que no se toca con la realidad –a pesar de que de ésta brota-; no por evitar algún contagio, o disimular la ausencia de referencias, sino porque sostiene un grado mental superior, puro potencial creativo, basado en la intuición y los impulsos emotivos. El potencial puro se manifiesta en los intersticios relativos a la realidad; en las pocas ocasiones en que lo fantástico puede tener cabida en la realidad, y mostrándose utópico, casi fuera de lugar. Resulta muy curioso, y hasta incomprensible –y fácilmente descartable por inverosímil- la actividad fantástica de los niños.

*

Mientras nos alejamos de la infancia y de la plena actividad de fantasía, otro proceso mental va ganando territorio. La imaginación, como lo analiza Vigotsky, se alimenta de la memoria y de la realidad, y por esto, conforme pasa el tiempo, se complejiza y enriquece. Así, parece que la imaginación es “más sucia” que la fantasía; porque está “contaminada” de experiencia y realidad; y, como es evidente, lo racional, además de lo intuitivo y lo emotivo, influyen en ello; la proporción y medida se tornan fundamentales. Por supuesto, entre más *sucia*, tanto más rica y útil: los datos que proporciona a la imaginación la realidad, asociados para ser disociados y conjugados en la mente con todo el repertorio de otros procesos mentales –entre más variados y complejos, más posibilidades de combinaciones y reestructuraciones-, con los relatos que aporta el contexto cultural –ambiente-, vibran con potencial transformador una vez que se re-asocian y re-estructuran en relatos en la mente [durante el proceso de fábula mimético], y cumplirán su cometido al enriquecer, de regreso, a la realidad.

ⁱ GOMEZ Dávila Nicolás, Escolios a un texto implícito II, 1977. Cit. En: SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.

ⁱⁱ Importante distinción: el mecanismo y el relato. La fantasía, imaginación y ficción, pueden referirse a ambos.

Por lo que, la fantasía no es sustituida por la imaginación; así como la imaginación no trabaja por sí sola; es en la conjunción de procesos donde se construye el pensamiento creativo –ciertamente la imaginación ofrece ventanas intermitentes a lo fantástico, pero el relato será potencializado mientras se inyectan datos de la realidad misma-. La conjunción de la imaginación con la realidad, en cierta manera, procurará una medida –más o menos distorsionada- de los datos, pero pertenecen a la realidad en tanto se sustrajeron de ella; así, lo ilimitadamente creativo de la fantasía, que, por su apertura inconmensurable, pierde valor al no poder encontrar relaciones reales. La imagen, por más extraño que sea su cuerpo, es más *de aquí* que el fantasma; sin embargo el fantasma, por su potencial absoluto, es inquietante y motivará siempre la imaginación.

+++++

Empero, paradójicamente, el proceso de imaginación es relegado de la actividad cotidiana; sí, sucede en tanto es inseparable de los demás procesos mentales, pero no en todo su potencial creativo; las concepciones más simples son preferibles para la cotidianeidad mecanizada y simplificada, más cómoda. En cierto sentido, el proceso de imaginación es riesgoso. Quizá porque es una puerta latente al mundo de fantasía –el lugar de las potencias creativas absolutas-, y éste hace mucho fue relegado a la narrativa o al entretenimiento, y, por supuesto, a la infancia. Transformar la realidad es arduo; tanto más cuando no se entiende que la realidad misma es responsable de los cambios que provoquemos en ella –por lo que estimula en nosotros y, sobre todo, por lo que leemos en ella; para reestructurarla-. Algo que Vigotsky acentúa. Mientras no se comprende, la transformación de la realidad es considerada una tarea titánica, de otro mundo, para aquellos héroes mitológicos que, consolando nuestra ansia de grandeza, se siguen depositado en las hazañas de los relatos- fantásticos-espectaculares ; y fuera de ello, su intento un absurdo.

Pero, no deja de asaltarnos, aunque sea de vez en cuando, en los intervalos entresijos, esos relatos inusitados de cuando la imaginación es permitida libremente, y se juega. Así, la imaginación se estimula mientras la inconformidad e inadaptación al ambiente se manifiesta; nuevas asociaciones son necesarias; a diferencia de un ambiente acomodado que no demanda ningún pensamiento creativo.

Ehonorabuena, siempre habrán inconformidades

Las fábulas se forman de los datos extraídos de la realidad por nuestra lectura de ella –incluyendo procesos de mimesis- y procesados por la imaginación –en conjunción con otros procesos-, y en tanto la realidad misma es reestructurada en el relato, y suscita en nosotros verificaciones –validaciones de lo verosímil o lo inverosímil-, nos aproximamos a la ficción: una creación eminentemente de la realidad, re-creación.

*
•i+S*

*
•i+S*

Cierto, lo verosímil siempre será temática del relato – de la narrativa, de las historias que contamos, del teatro al cine-; pero, en la medida en que se instaura una duda, una incertidumbre, y una voluntad por jugar un relato, la ficción es lo que es. En el relato, en cualquiera de sus variedades, entre cualesquiera de elementos –de naturaleza y escala-, está ya en camino –catártico o no- la transformación de la realidad.

>Todo ser humano es creativo; pero su creatividad será proporcionalmente estimulada y desarrollada en relación a su tiempo y su ambiente [contexto cultural], es decir, todo ser humano es un potencial creador, y crea en la medida en que las relaciones con su ambiente lo estimulen a hacerlo. Por lo tanto, entre más conformismo a situaciones cómodas –cada vez más procuradas-, menos necesidad de que la imaginación re-combine y re-asocie. Al diseñador, al artista, al creativo esto le compete sin remedio y de sobremanera; siempre enfrentará un problema y siempre proyectará posibilidades.

*

//zaumatsein;

La capacidad de asombro abre el mundo a lo imaginado y a la pregunta.
Desde la pregunta se conoce el mundo; acto seguido a construir uno nuevo.
Asombrémonos, pues, de todo lo cotidiano.

*

`a/*`



// el filtro de nuestras referencias;

“El poder creativo de la imaginación corresponde en el hombre a la actividad demiúrgica y creadora de los astros exteriores. Paracelso llamaba por ese motivo “astro interior” a esa imaginación. Pero no hay que confundir imaginación con fantasía. La primera se concibe como una fuerza solar, creadora, que se concentra en el *eidá*, las ideas, los arquetipos paradigmáticos del “mundo real”; la segunda, por el contrario, no es más que una ilusión lunática y engañosa, relacionada con el *eidola*, pálido reflejo de las ideas en el “mundo de las apariencias”.ⁱ”

+

Haremos muy bien de distinguir la zanja fundamental entre la imagen producto de la *imaginación creadora* –conjunción de nuestro *eidá*–, y la imagen como representación –aunque desconocidamente originada por algún proceso imaginario– copiosa de lo real; una la creamos, la otra la observamos. Una es nuestra, la otra, si hemos de creerle a Debord y al televisor (disuelto en un vaso en Red, listo para tragárnoslo), queda por lo demás claro que no. La segunda, por tanto, se asocia al modelo de ideas que intentan identificarse con lo real y, por ilusiones (*eidola*), sustituirlo; ilusión de un código fácil, de una lectura que se desliza sobre una superficie generosamente elocuente y seductoramente voluptuosa, mientras nos deja la intriga de su planicie; nos pone en la tranquilidad de no querer saber nada más.

Ya anunciaba Baudrillard, hoy en día la imaginación no parte de la realidad, parte de otra imagen, de otro modelo que ha tomado su lugar. Sin discernimiento, difuminando las lecturas, sin voluntad, la imaginación creadora es, también, disuadida. Aquello que los alquimistas procuraban distinguir y exorcizar de sus *sapientias* como engaño, resulta el deleite de la crítica de los posmodernos y tardomodernos. *El filtro de nuestras referencias* abole a la imaginación y al símbolo, y nos da qué creer y decir, a priori. Y la actividad, eminentemente referenciada, de la imaginación, se pierde mareada.

Pero lo que la imaginación no tiene de referencia, tiene de mutable, adaptativa y complementaria. Podemos, y debemos, pues, hacer filtro de estas imágenes, apropiándonoslas, resinificándolas (tal como lo hicieron los dadaístas, y los situacionistas tras ellos) valiéndonos de nuestra capacidad adaptativa liderada por la imaginación; para hacer ficción de ellas, diseminando un sentido profundo, que las otras ya no tenían.



“Las fases sucesivas de la imagen serían estas:

- Es el reflejo de una realidad profunda.
- Enmascara y desnaturaliza una realidad profunda.
- Enmascara la ausencia de realidad profunda
- No tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro.”

Jean Baudrillard

La precesión de los simulacros, 1978.

ⁱ ROOB Alexander, *Alquimia & Mística- El Gabinete Hermético*, Taschen, Italia, 2005.



(b) simbolizarⁱ.

“En lugar de decir que el intelecto humano es un intelecto que tiene necesidad de imágenes habremos de decir, más bien, que necesita símbolos. El conocimiento humano es, por su verdadera naturaleza, simbólico.”ⁱⁱ

+

A la búsqueda de comunicar un sentido, previo incluso a los lenguajes estructurados, le precede una forma de lenguaje manifestada en formas simbólicas; concreciones exteriorizadas de su experiencia intelectual y emotiva, construcciones que vinculan lo real y lo posible –a través de lo imaginario y lo ficcional-, que lo ponen en relación, fundan y soportan los vínculos entre los seres humanos que lo concibieron; un símbolo es, pues, un fenómeno colectivo, que se reconoce del resto de estructuraciones culturales que configuran la realidad del ser humano; y dan cuenta de sus profundidades. Simbolizar es lanzar-con. Proyectar.

(2) homo-synballo;

“Los grandes pensadores que definieron al hombre como animal racional no eran empiristas ni trataron nunca de proporcionar una noción empírica de la naturaleza humana. Con esta definición expresaban, más bien, un imperativo ético fundamental. La razón es un término verdaderamente inadecuado para abarcar las formas de vida cultural humana en toda su riqueza y diversidad, pero todas estas formas son formas simbólicas. Por lo tanto, en lugar de definir al hombre como *animal racional* lo definiremos como un *animal simbólico*.”⁺

El homo fictio se emparenta a un ser más noble y antiguo, realizándose desde la fundación de los signos, los vínculos y las comunidades, cobrando su fuerza primigenia por sus relaciones cohesivas, con los otros y lo real.

El símbolo (“syn” = con, “ballo” = arrojar) proyecta sentido, lanza-con.

El homo *synballo* es el ser que proyecta conjuntamente sentido; ya sea para ser guardado o comunicado.

ⁱ Acción y efecto de construir un símbolo. Escribir sobre el símbolo es una tarea compleja, no es asunto nuestro abarcarlo con la profundidad que merece, por lo que seremos breves. Sin embargo, es preciso apuntar que es un tema que debe ser atendido desde una perspectiva contemporánea, contextualizada en el territorio de lo creativo, el arte, el diseño. Al respecto, la arquitecta Mónica Inzua, a raíz de su investigación en torno al símbolo, lo define como: “la manifestación de una idea o un sentimiento en el que se conjugan elementos de la realidad y la imaginación. Estos elementos se cargan de sentido y significado, que provocan cierta fuerza, poder y resonancia en el ser humano que los genera, producto de sus posibilidades intelectuales que actualizan su cuerpo y su espíritu.” Ver: INZUA Mónica, *Simbolismo: fundamento ideológico del proceso de diseño de un objeto arquitectónico*, FA, UNAM, México, _

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*

el signo polinómico.

*
•i+S*

Y aquí el símbolo opera de doble manera, tiene doble profundidad; pues muestra y esconde. Es lo que muestra y algo más; lo cual abre la posibilidad polisémica, y permite comunicar tanto abiertamente como en lo oculto; así como es universal y particular. Y es que no sólo se simboliza lo que se piensa, sino, en particular, lo que profundamente se siente, ahí donde las primeras representaciones comparten rasgos de primeras relaciones con el mundo natural y uno mismo (instaurando arquetipos); de los más recónditos escondrijos de lo emocional e inconsciente, a los discursos más expandidos, a ser compartidos por todo integrante del grupo simbolizado; a través de la doble profundidad de las cosas.

“Podemos decir que el símbolo es un signo especial, signo del vínculo, del vínculo afectivo, de la afectividad más primitiva y radical. Por eso, si es cierto que la presencia perfecta es una ilusión, si la ausencia es lo que se instala, y ahora es cuando se siente más la necesidad de vinculación, de nexos, y, por lo mismo, la necesidad de símbolos que no ayuden a congregarnos, a formar comunidad [...]”ⁱ

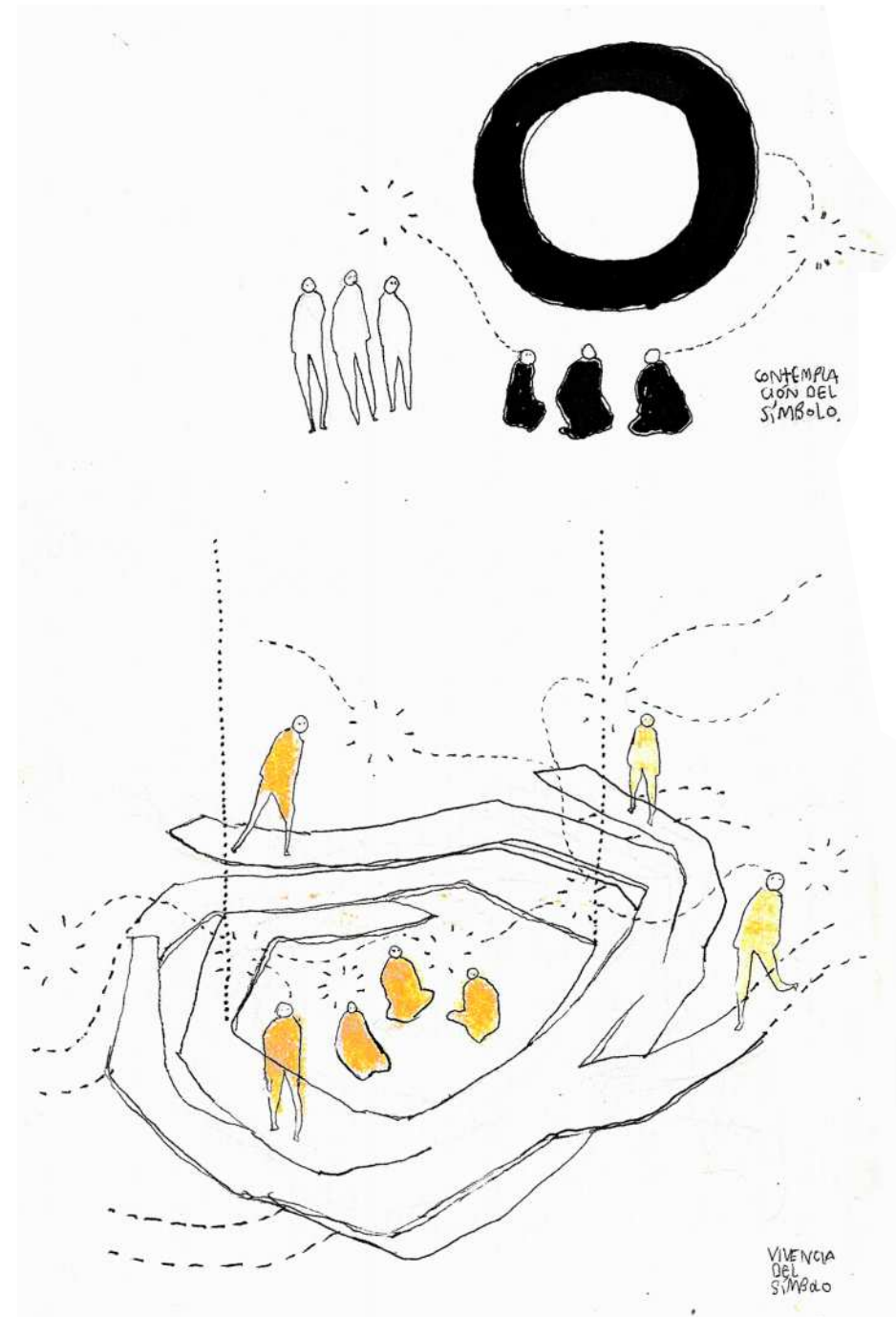
Lo imaginario y lo ficcional se expresan y fluyen a través de lo simbólico (así como lo hacen con metáforas; trasladando sentidos, y como ella, es consenso; sin embargo, el símbolo tiene un vínculo más profundo y polisemia más acentuada); vínculos con el mundo real, que le procuren movimientos en las estructuras profundas de lo cultural. Así como, siguiendo a Cassirer, es imposible pensar sin imágenes –las intuiciones sustentan los conceptos-, ni intuir (la intuición es un “pensamiento emocionado”) sin conceptualizaciones –que la estructuran-; los pensamientos y las emociones requieren vínculos recíprocos que los signifiquen y comuniquen, estructuraciones que permitan las traslaciones.

La imaginación completa la labor que el símbolo sugiere: por esto, los hermeneutas han de usar su imaginación, durante una labor predominantemente creativa, para recrear sus sentidos, que de traslación en traslación, tienden a devenir en equívocos.ⁱⁱ

Como es de suponer, los símbolos forman parte del cuerpo arquetípico de la cultura, proclives a ser universales, mientras guardan el registro de las primigenias maneras que concibió el ser humano para relacionarse con su entorno, para comunicar eventos, tiempos, objetos, lugares, relatos, conocimientos, parientes; congregan tanta información comprimida y relatada que resulta inútil ofrecerle otra definición más que aquella de intermediario entre las personas que lo practican, lo sienten y lo piensan.

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Hermenéutica Analógica, símbolo, mito y filosofía*, Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

ⁱⁱ Ver la sección correspondiente: [..bt*]; el texto-ficción.



“En la psicología jungiana, el nexo entre el símbolo del pájaro y el fallecimiento viene dado por una súbita irrupción de energía psíquica: al ser la muerte el arquetipo que mayor energía emocional produce, es también el que genera una mayor afluencia de manifestaciones simbólicas. De tal modo que cuando se dan las circunstancias emocionales adecuadas, los símbolos del psiquismo irrumpen de improviso, con la misma intensidad que en el pasado.”ⁱ

+

Instrumento expresivo y crisol del sueño. Nada más ejemplar para poner de manifiesto, mientras se manifiesta, el potencial asociativo y conjuntivo, a la vez combinatorio y tópico, del símbolo, que lo que pasa en el relato onírico, de tiempos y espacios mentales. Es así como el símbolo constituye un vínculo profundo, no sólo con lo real y lo virtual, sino con el consciente y el inconsciente; éste tiene efectos contundentes sobre la realidad a través de sus elucubraciones.

*

Somos construcciones simbólicas de
nuestras relaciones con el mundo, con
otros, y con nosotros mismos.

*

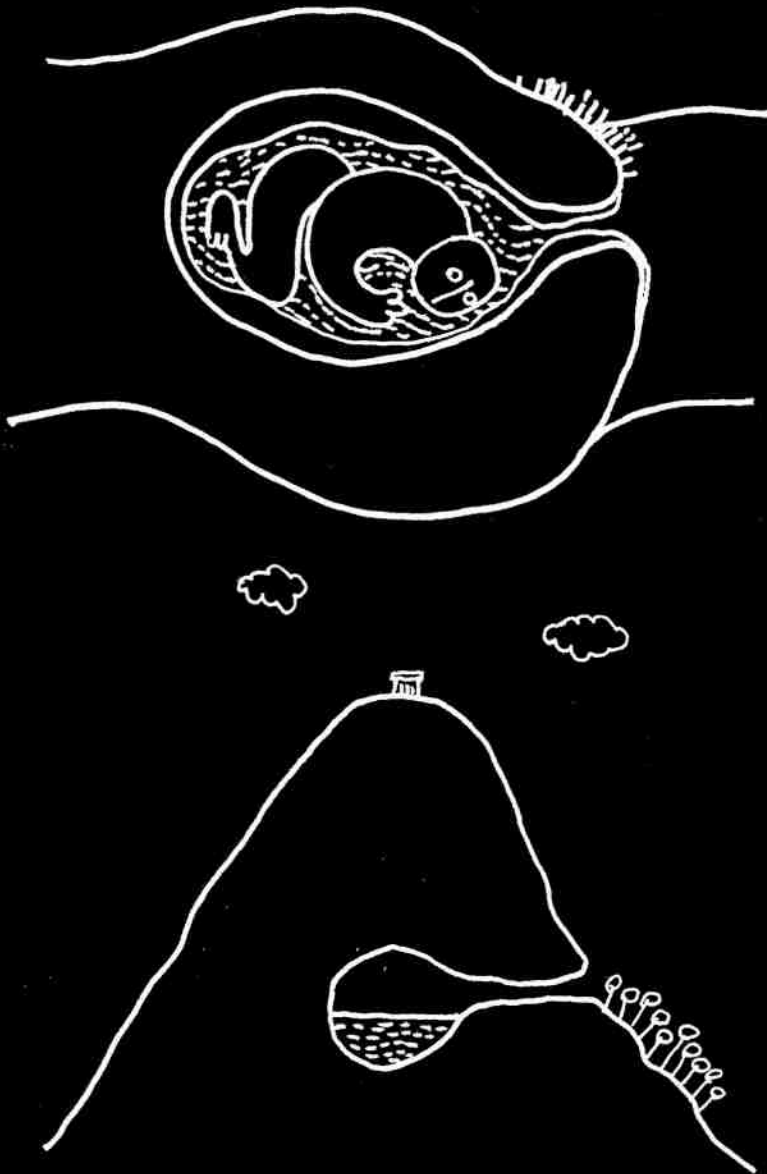
No extraña que artistas y poetas recurran a tan potentes imágenes, incluso involuntariamente, para comunicar, convocando lo profundamente humano; todo creativo debe procurar establecer vínculos y nexos comunicativos que entrelacen a quienes participan, sus realidades y virtualidades, y, sobre todo hoy en día, pues, buscan un sentido que les es ausente.

+

“El lenguaje, el mito, el arte y la religión constituyen parte de este universo, forman los diversos hilos que tejen la red simbólica, la urdimbre complicada de la experiencia humana. Todo progreso en pensamiento y experiencia afina y refuerza esta red.”ⁱⁱ

ⁱ SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.

ⁱⁱ CASSIRER Ernst, *Op. Cit.*



*
•i+S*

La época de los símbolos rotos, disgregados, es la época del dominio de las imágenes y la prótesis, de la precesión de los simulacros, los modelos, mapas; precesión a lo real mismo; estos tienen la virtud (virtualidad) de replicar la realidad que representan, absorbiendo su identidad singular, tendiendo a reemplazarla.

*

Un símbolo no puede ser simulado; puesto a que no supone identificaciones singulares –como la imagen- sino reconocimiento colectivo, significado a través de una comunidad, consensado; es, de hecho, cohesivo de colectividades. Las imágenes surgen cada parpadeo; al símbolo le toma un dilatado periodo de tiempo para consolidarse como tal, y reunir a seres humano en torno suyo.

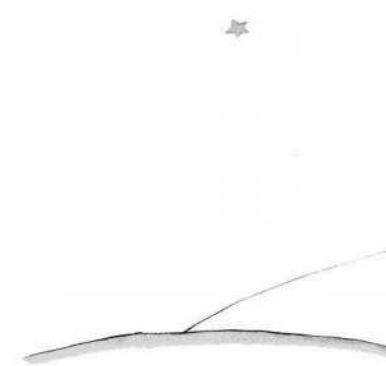
Pero, mientras el ser humano sigue relacionándose con lo que le es profundamente desconocido –de sus propias limitaciones- seguirá buscando simbolizar su experiencia, ahí donde las imágenes ya no le dicen más de sí mismo: en lo otro.

*
•i+S*

¿Terminó la época de los símbolos?

¿Queda sólo para los espacios y tiempos que se despliegan en el intervalo de la absoluta otredad, el sueño o la muerte? ¿Expulsados de toda vigilia y conciencia? Que nuestro inconsciente siga recurriendo a ellos es suficiente para evidenciar su potencial transformador, su profunda afectividad; mientras el ser humano tenga una recóndita latencia por comunicarse, habrá simbolismos.

Debemos, entonces, proyectar ficciones hacia injertos simbólicos; que se nutran de su comunicabilidad para expandir los relatos, diseminar sentidos; la imaginación humana busca expandir sus propios límites.

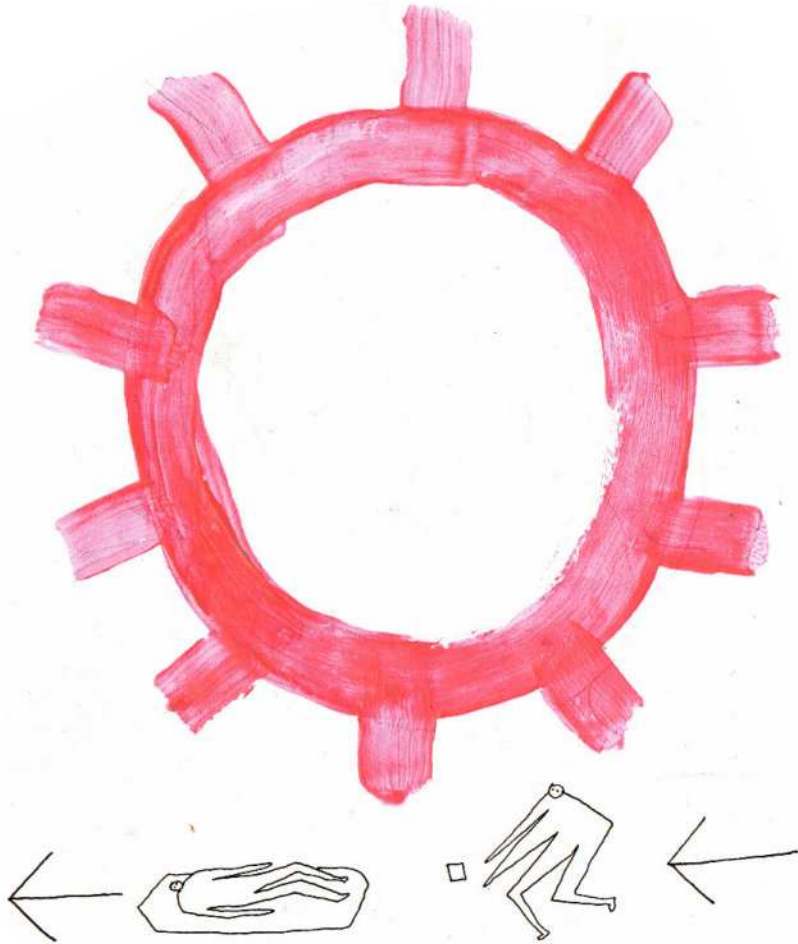


};



[*.Pμ,f*];

*
•Pμ:f



*
[.Pμ:f];

{
paradigmas, modelos;
ficciones;

“*Quid est veritas?*”
Pontius Pilatus
Juan 18:38

Tras la pregunta, la relación.

Tras la relación, deviene el orden.

El orden moldea y transmite las maneras en que en ser humano se relaciona con su realidad; su estructura y sistematicidad dan cuenta de las individualidades que soportan el *sentido común*; aquel consenso que permite y sustenta que la individualidad se forme, mientras ésta participa de la perdurabilidad colectiva; de historia en historia los cambios se permiten o se vedan de acuerdo a lo que sus interlocutores juzguen verosímil, plausible, posible, real o ficticio; las alteraciones son difícilmente acogidas mientras lo normado las mitiga, pero son secretamente deseadas mientras la vida humana escapa a reducciones, y por condición inherente anhela *lo otro* y es afín a lo incógnito. Las novedades serán igualmente acordadas y difundidas –un paradigma necesita ser conmensurable con su predecesor-, los deseos se procurarán homogéneos, y, mientras regulaciones se expanden, resquicios inevitables, presencias extrañas, buscan y motivan lo excepcional.

*
•Pμ;f

Así, lo humano y sus relaciones discurren paradójicamente entre lo que se ordena y se revela, entre lo que se adapta y lo que se crea, entre lo que se innova y conserva, entre lo que permanece y muere, entre lo que se somete y se revela. Mientras lo permanente siempre será dirigido por lo colectivo, lo excepcional brotará de las individualidades. Es pues, parte de la paradoja universal interrelacionada de lo macro-micro, único-diverso; susceptibles y vulnerables al cambio constante; más de lo que el deseo de perdurabilidad y valoración –por donde se asoma también el conformismo– humanas gustan y permiten: satisfechas mientras sus construcciones ideales permanecen y determinan.

Persistentemente, sin embargo, de todo orden, surgirá una pregunta instaurándose como excepcionalidad, como duda, como ficción, como revalidación; de su respuesta, otra relación, y de ella, otro orden; entre esos intervalos, cortos o largos, reminiscentes o perecederos, todos traslapados, lo humano tiene lugar; real y posible.

Entre más se haya perdurado un orden –cuestión que el paradigma de la mano de animos conservadores adecúa y presupone–, más haya acumulado su normalidad; el cuestionamiento será más profuso, la relación más compleja...

Tras el orden, la pregunta.

¿Qué preguntas
suscita nuestro
tiempo?... *

+++++

“A veces —demasiadas veces—, usos y costumbres son impuestos en aras de facilitar la convivencia, administrar los recursos o asimilar al prójimo. Así se construye lo local; pero así también se impone lo global.”¹

*

a/



¹ MARTÍN JUEZ Fernando, *El lugar de la bifurcación*, en: <http://web.me.com/fmjimac>.

//codificaciones, verdades.

Corriendo tras las costumbres, adhiriéndolas, permitiendo las cotidianidades, los órdenes, los aprendizajes, la herencia cultural, la norma: los paradigmas, los modelos; códigos, *unidades culturales*. Estructuraciones preestablecidas del comportamiento y pensamiento, consensos sobre las relaciones del ser humano con el mundo y entre sí: relaciones *contextuadas*, surgidas en una cultura, o en un ambiente –como diría Vigotsky– (las relaciones con sí mismo dependerán de condiciones psicológicas; sin embargo, entrelazadas a las antropológicas). El ser humano aprende del orden [por mimesis], consecuentemente, procura el orden; diseña, designa, codifica, simboliza, interpreta: el lenguaje, los relatos, las metáforas, las historias, la ciencia, los objetos, las ciudades; son manifestaciones del orden, de la *codificación del mundo con sentido humano*... En esencia, resultado de la sistematicidad relacional del hombre con su realidad y las posibilidades denotadas y connotadas –interpretadas–; dispuestas en determinada relación coherente, corelatada, a probabilidades y otras posibilidades. El canto es consenso, diría Martín Juez; basta con advertirlo para comprender que a partir de la paradoja de lo ordenado y lo variable el ser humano construye su mundo. ¿Cómo convivir sin ordenar? ¿Cómo consensuar sin delimitar? ¿cómo reflexionar y expresar sin lenguaje? ¿Cómo dar sentido sin acuerdo?

+

“La sociedad, como agrupación ideal, quiere saberse idéntica; para ello sacrifica la personalidad, establece la media y nos hace sentir mortificados con aquello y aquellos que se separan de esa media. Al masificar lo que considera idéntico (como ocurre con los productos), la sociedad sólo reproduce un promedio de nuestras capacidades con las tendencias que señala la norma.”ⁱⁱ

+

Pero ya lo hemos advertido: sus propias ideas tienden a absorber el valor de las referencias reales mientras construye un mundo sustitutivo e ilusorio, concentrado en determinados aspectos, fijados en parcialidades, forzando miradas a lo real, en deterioro de otras; utopías que, durante su práctica, obligadamente niegan variables para procurar su vigencia, reducidas a un gradiente acotado; *tras el paradigma racional y el mecanicista –abanderados de la modernidad y el progreso–, que procuraban un mundo en tuercas y tornillos, resumido en triadas de principios y fórmulas, certero, determinado, absoluto, sujeto al pensamiento... se revolucionó completamente el comportamiento y el pensamiento del nuevo ser humano, y se mantuvieron semejantes, reiterativos, autovalidándose; pues éstos le prometían un dominio seguro sobre el mundo. Como es de suponer, sus ideales se han frustrado.*

i

Es preciso desmitificar el orden, como estancia sistemática relativa a cierta estructura que le confiere ese carácter y le dispone un sentido, del orden como noción obsesiva del paradigma racionalista, necesariamente asociado a una retícula incuestionable; ésta constituye una versión reductiva. Hay órdenes de toda naturaleza; dependientes de una codificación, un diseño o una interpretación.

ⁱⁱ MARTÍN Juez Fernando, *Hacia una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002.

Pleonasma; el *nuevo ser humano*. Siempre será nuevo, siempre cambiará. Es la paradoja viviente del orden y el desorden (valores reiterativos y recíprocos, sujetos a la interpretación del observador que cambia mientras observa); desde que tiene conciencia procura darle un orden al mundo, desde su posibilidad latente; suficiente fue notar que podía variar como para empezar la revolución de la realidad. *Neciamente los paradigmas pretenden permanecer; la historia los desmiente constantemente: las verdades de hoy, como categorías mentales, serán las ficciones de mañana: las codificaciones son verdaderas cuando encuentran correspondencias con otras codificaciones vigentes, y ficcionales cuando varían y recomponen el código, y, dependiendo de su estructura, éste será juzgado contradictorio, falso, o desmentidor, trasgresor.*

+++++

“Parece un contrasentido, pero ésta es precisamente la modalidad e coherencia y la riqueza del ser humano: poder adherirse a realidades diversas, manteniendo una *unidad simple de integridad* capaz de ajustarse a los valores y especializaciones de cada una de las comunidades a las que se pertenece y sus escenarios.

Esto es posible (ya lo comenté antes) gracias a que la realidad *real* y la verdad *verdadera* existen sólo en nuestra mente, como una cuerda entre los miembros de la comunidad para afiliarse a verosímiles que aceptamos como tales y, con ellos, a conductas más o menos coherentes al interior de cada uno de los escenarios.”

// control.

Mientras el viejo orden del mundo, a través del símbolo, permitía el “eterno retorno de lo diverso”ⁱ, en dinámica abierta y analógica, el nuevo, a través de la ciencia y su producto (la máquina) procuraba el mundo invariable a través de una razón que todo lo quiere entender y explicar. No basta más que mirar la realidad fuera del eje trazado por los dioses imaginarios, para que de algún detalle, alguna ligera emoción, una perturbadora y punzante sensación, el mundo entero pueda transformarse; los nuevos paradigmas nacían de las ligeras variaciones amplificadas por la represión de lo emocional y lo creativo. Al ser humano le es imposible pensar el mundo y tejerlo sin ordenarlo, y todo orden necesita una medida racional y lógica; pero, sin proporción, el ansia de control (sostenida emocionalmente) torna al orden necesidad inamovible. Estrategias de control. Siempre han existido. Son procesuales para procurar la norma, la connivencia, el orden; sin embargo la medida proporcional cede ante las ideas ilusorias sustentadas en el ansia de poder y seguridad.

ⁱ BEUCHOT Mauricio, *Hermenéutica Analógica, símbolo, mito y filosofía*, Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.

*
•Pμ:f

*
•Pμ:f

Mientras los ejes estaban acuciosamente trazados para las instituciones y dogmas racionalistas, religiosos, historicistas -veladores del *hombre unidimensional*-... hoy, tras el [redacted] desmantelamiento de controles absolutos, los ejes están disgregados, diseminados; y quizá ese sea nuestro paradigma; en tanto procura nuevas articulaciones, el mundo puede continuar su recreación; pero, por otro lado, en tanto el control se hiperespecifica, asistido y potencializado por nuevos dispositivos y técnicas, que dejan al televisor en ridículo, montan promesas y mundos ideales controlables a manera de

ilusiones cotidianas.

Estrategias de violencia física ya no son necesarios, en realidad, pocas, inevitables o estratégicas veces, fueron requeridas; siempre resultó mucho más efectiva -dentro de una comunidad- el control por ideas persuasivas e ilusorias, cuestión que se amplifica en un mundo que se controla por datos y codificaciones.

Ya nuestros maestros han procurado la perduración de *lo correcto*, controlando el timón ilusorio no eran más que los mástiles de barcos que ya desaparecían en las profundidades memoriales de lo que siempre busca permanecer; no deja de ser irónico que el ser humano, que concibió las formas simbólicas, distraído por sus logros limitados, haya olvidado que nada permanece y todo exige renovación.ⁱ

El conformismo ha sido siempre la mejor coartada del control.

Maneras para conformar sobran.

Hoy la maraña no deja asomarse a mirar pasado lo que nuestra propia historia ha tejido, lo que el nuevo control -más especializado y arraigado- procura mostrarnos, mientras gozamos sobre los perecederos placeres que no nos dicen menos de nuestra humana condición; **mientras que la cotidianeidad sigue enseñándonos que, quizá, tras todos esos paradigmas y modelos que se espejean mutuamente, hay una profundidad, algún rasgo real que permite dar cuenta de las relaciones de lo humano, a partir de las excepcionalidades y disimilitudes de lo cotidiano.**

+++++

“La sociedad, al sancionar con la norma y calificar lo normal, niega lo que le parece extraño o incómodo, lo singular, lo diverso. La aventura de la razón se perdió hace tiempo en un laberinto de compromisos e instituciones; se hizo rutina de certezas cada vez más alejadas de lo cotidiano y la vida común, de lo excepcional y lo disímil.”

+

ⁱ No está de más preguntarse: ¿qué dirían nuestros antepasados modernistas, que, tras un gesto fresco de apropiación de un modelo internacional, inauguraban Ciudad Universitaria con el espíritu de una vanguardia renovada -aunque claramente sostenida por la política detrás-, si vieran que, sesenta años después, poco ha cambiado?



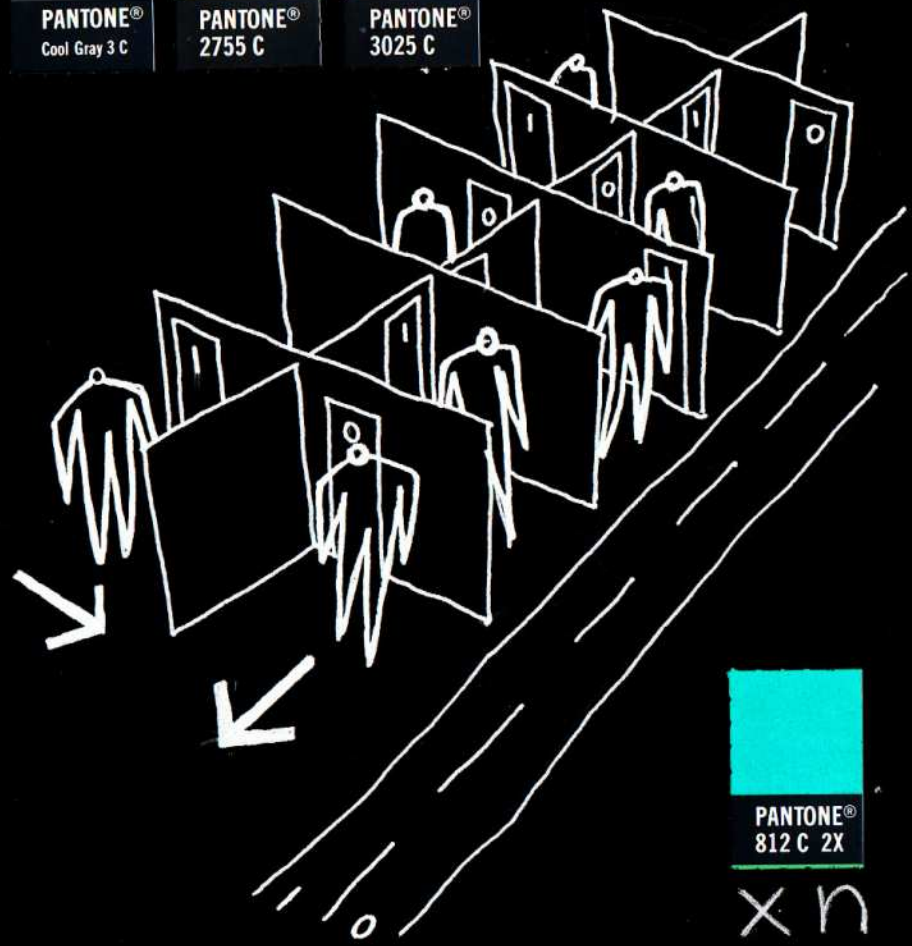
paradigma.ⁱ

(Del lat. *paradigma*, y este del gr. $\pi \alpha \rho \acute{\alpha} \delta \epsilon \iota \gamma \mu \alpha$).

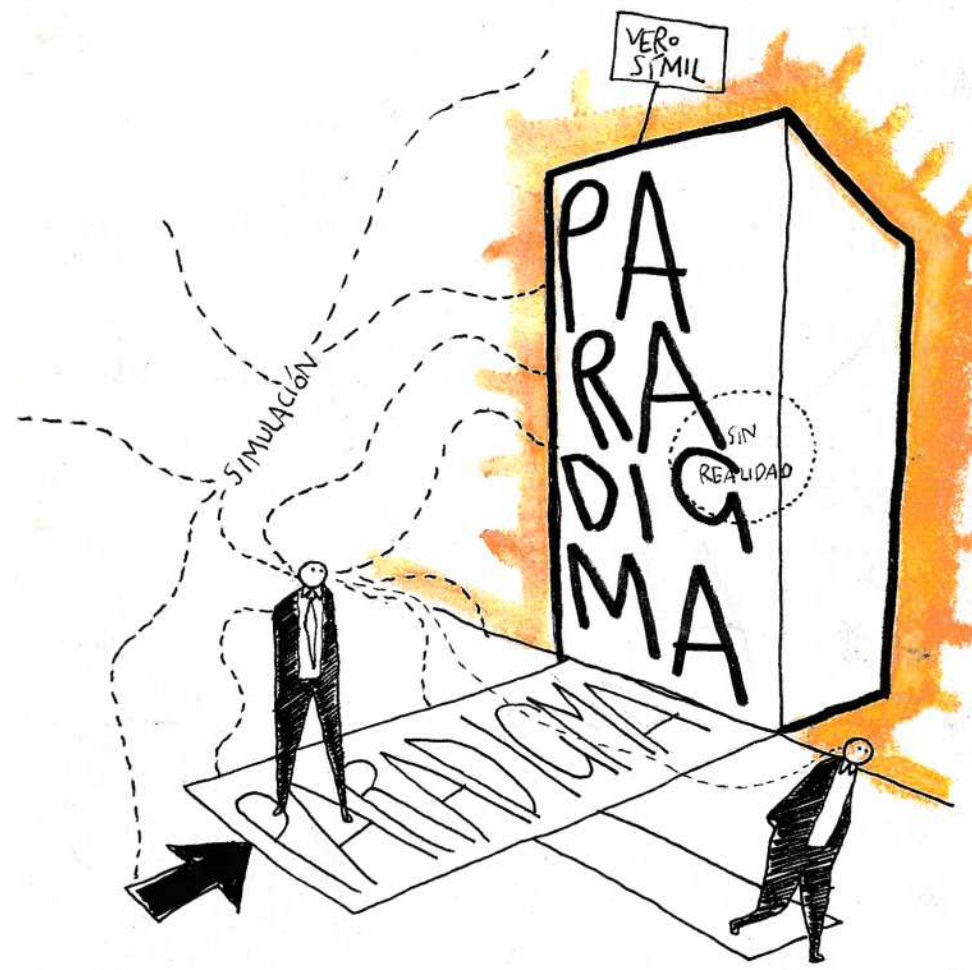
1. m. Ejemplo o ejemplar.
2. m. *Ling.* Cada uno de los esquemas formales en que se organizan las palabras nominales y verbales para sus respectivas flexiones.
3. m. *Ling.* Conjunto cuyos elementos pueden aparecer alternativamente en algún contexto especificado; p. ej., *niño, hombre, perro*, pueden figurar en *El -- se queja*.

ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

[ARRAY];
VIVE ASÍ.



x n



*
•Pμ;f

//el beneficio [de la duda] verosímil;

“Lo verosímil es solamente una aproximación a la realidad: una representación plausible de lo que es el mundo y las interrelaciones que en él se establecen a diario; una descripción, una imagen, una serie de normas y un futuro probables sancionados por la comunidad.”

+++++

Lo verosímil es una variable con la que juegan los códigos de la realidad acostumbrada, corriendo tras nuestras prácticas y teorías. Esta variable puede tomar el valor de un repertorio previamente seleccionado y limitado de posibilidades con verificación probable (siendo la experiencia de los otros y la propia el medio por antonomasia; sin embargo, la vocación de la similitud es prescindir de experimentación propia de lo verdadero; dado el caso la aproximación mimética o simulada inducirá distintas lecturas), representativa de otro valor: el de *verdad* (el caso ideal es su comprobación directa con una referencia real; esta opción en el mundo de las ideas se enmaraña, mientras se acepta a lo verdadero como construcción mental acordada culturalmente); una operación que procura la adherencia al juego, la participación en el ritual, la aceptación al grupo, mientras los miembros de la comunidad que lo acordaron participan; es pues, vigente en un contexto cultural determinado.

*

Es un valor predecible, un lugar seguro, tópico, certero. A través de lo verosímil se verifican las creencias; procura medidas y juicios predisponibles que se reparten en diversas categorías de la realidad. Su condición pende de acuerdos que se mimetizan y se simulan, se sostienen por ficción; el “como si” tácito que relaciona el acuerdo es, en cierta medida, fluctuante. Así, puede, valiéndose de la accidentada y sencilla transmisión por similitud, devenir en trampa.

Las verosimilitudes son aplicables, como todo acuerdo que anhele perdurar, para generalidades, normas colectivas determinadas a largo plazo, verificadas con otras codificaciones que procuran la moral de la connivencia; descartan, por definición, una amplia gama de errores posibles. Lo cual las vuelve vulnerables en los intervalos de la inmediatez, cuando lo sorpresivo y el accidente tienen lugar, y rompen el vínculo directo de lo símil: ese ingenuamente protegido lapso, dependiente de las individualidades que conforman el orden del modelo colectivo: lo cotidiano.

Lo verosímil beneficia el acuerdo, pero también lo compromete.

¿Qué más verosímil que lo cotidiano? Como dice Martín Juez, lo cotidiano es lo “real adecuado”, el lugar de la comodidad, de la predictibilidad; todo saldrá como lo tenemos planeado; en él, no menos ficcional, porvenir.

*
•Pμ;f

¿No es ya un gran esfuerzo de imaginación el figurar el día de mañana? ¿No debe ser verosímil? Es claro, lo respalda el modelo al que obedece mientras le permite estructurar la situación ficticia-facsímil, virtual, a través del mapa que hemos trazado de los territorios conocidos. ¿Entonces, no es el mañana enteramente ficticio, trazado a partir de la única tierra incógnita: la posible?

¿No es ésta virtual y real, una tras otra?

Quizá lo verosímil no era tan certero como creíamos:

su verdad subyacente es igualmente acordada.

¿No somos criaturas ficcionales, constantemente? Por dirigir las a un solo lugar, por reiterarlas, dan la sensación de ser algo más seguro, quizá verdadero. Nietzsche ya empezaba a plantar la duda.

Y el asunto se vuelve aún más enredado cuando los medios de comunicación, que procuran las cohesiones de la *nueva aldea*, resultan una cornucopia de verosímiles sin verdad, significando en el mero hecho de la comunicación (no importa qué comunican, sino que lo hagan); lo cual, en parte, explica el porqué de la constante enajenación con el aparato: nos comunica.

¿Qué?

No importa:

ya salió el siguiente modelo; su nueva ligera extrañeza permitida, aprobación

extraordinaria, pero verosímil,

nos seduce.

+

What then is truth? A movable host of metaphors, metonymies, and anthropomorphisms: in short, a sum of human relations which have been poetically and rhetorically intensified, transferred, and embellished, and which, after long usage, seem to a people to be fixed, canonical, and binding.

Nietzsche

On truth and Lies in a Nonmoral Sense, 1873.

[/ a/*](*[.fv!]**[.h:;]/*>a/*)

// paradigmas ficción [es y-*];

“hay unas cuantas cosas que son universales y necesarias, (ideas, en el plano teórico, y valores, en el ámbito ético o práctico, y lo son según cierta jerarquía o gradación), aunque la mayoría son singulares y contingentes. Y esto es analogía, porque hay una comunidad, o igualdad, o universalidad, restringida, y una diversidad o particularidad, extendida, una multiplicidad prevalente.”

+++++

¿Qué, en definitiva, nos hace otorgar el valor de realidad a algo, y a lo ficcional el de ficción? Debe ser un convenio cultural, un acuerdo con los signos, valores, creencias, verosímiles, verdades, que ponen en norma y moral a una cultura: los paradigmas. Pero como productos culturales, tan rígidos como puedan establecerse, son volubles.

El ser humano es conservador; anhela y procura un bienestar [desde lo biológico: *homeostasis*], un estado seguro, es procesual para la sobrevivencia cultural; procura que sus paradigmas no varíen, y si lo hacen, sólo admiten ligeras variaciones. Pero también, anhela el cambio, prefiere diferenciarse, buscar alternativas y novedades. Algo más. El ser humano no sólo sobrevive, también, *metavive*.

+++++

“Los individuos conocen, piensan y actúan según los paradigmas inscritos culturalmente en ellos”ⁱⁱⁱ

+

Nombramos la realidad y la conocimos, lo mismo con la naturaleza, la cultura, el yo y los otros; todas inicialmente *ficciones*, más o menos convenidas –construcciones paralelas, inventivas, posibles, de lo que en realidad *es* [lo real]– para relacionarnos con ello, conocerlo y conocernos, que dan pie a que las costumbres y lo cotidiano –que por repetición se tornan verosímiles– tengan lugar. Necesariamente se configuran normas, se solidifican estructuras de creencias; para permitir la convivencia social, un estado, un lugar seguro. Acuerdos sociales, en el espacio social; condicionantes de la experiencia, hábitos, usos, costumbres.

Las creencias definen la manera de mirar el mundo, y en definitiva, la manera de ser; tienen el poder sobre el comportamiento. Nuestra mente está llena de paradigmas; definen nuestro comportamiento en tanto son códigos y arquetipos culturales, por supuesto, relativos también a códigos naturales (programados originalmente, en nuestro trato con la naturaleza, por nosotros).

ⁱ *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, ITACA-UNAM, México 2009. Primera Edición: 1997.

ⁱⁱ Ya constatamos que lo ficcional puede, y debe, procurar una *medida de verdad*. Más aún, en ese caso, ¿qué otorga la medida de verdad?

ⁱⁱⁱ MORIN Edgar, *Op. Cit.*

El “*como si*” común [que por tópico, también es acordado], que se acentúa con la “suspensión de la incredulidad” o cuando jugamos; está presente en todas nuestras relaciones con el mundo, y permite precisamente *jugar la vida*. Desde las fábulas mitológicas se fijaron arquetipos (modelos primeros, culturales y naturales), que junto a otras estructuras de ideas, confluente y recíprocas al modelo de la sociedad, en conjunto con los que, más tarde, inauguraba la ciencia mientras estudiaba la especificidad de las relaciones, instauraron los paradigmas en la sociedad.

El paradigma no es ficción; pero se manifiesta, mientras hace una relación que no es lo que la realidad es o lo que era, proyectándose variada, o sosteniéndose invariablemente como si fuera la misma, como una.

Así, las ficciones también pueden devenir en paradigmas cuando se establecen convenios: modelos de pensamiento preestablecido. De aquí el error e ilusión del paradigma: nuestra valoración y conocimiento asegurados *a priori*, sin el riesgo tormentoso del proceso creativo, y la comprobación mimética de una estructura profunda del orden.

Se resiente el valor relativo de lo ficcional; lo paradigmático se establece tras su compleja estructuración convenida e iterada.

Sin embargo, eso no le exonera de ser, por una nueva relación posible, susceptible de lo ficcional –como algunos paradigmas pretenden– así como también lo es de la duda; conforma la contraposición necesaria para que, así como lo *uno* no puede definirse sino en relación a lo *otro* –en recíproca complementariedad–, tome su carácter.

ⁱ No sólo los grandes paradigmas nos afectan y condicionan; también los pasajeros, de moda [aunque nunca representan cambios abruptos].

*
•Pμ:f

“Al paradigma dominante entre nosotros, con sus nociones clave, teorías y modelos, le cuesta trabajo comprender lo diverso y la complejidad de lo que parece semejante. Concibe al objeto, por ejemplo, como un producto neutral, universal e inmutable. El paradigma es radical al respecto: o algo es eficiente para todos, o no sirve. En el mejor de los casos, si su utilidad no es comprendida por alguien, consideramos a esa gente como cerrada e ignorante.”

+++++

Qué ostentosa e ingenua la empresa de ordenar –inmoviblemente– la realidad. Ilusión de control insostenible desmentido por el portador de todo cambio y constitutivo de todo espacio, el movimiento; el tiempo, el tiempo de la individualidad humana, que varía día tras día.

De un convenio a otro, de modelo en modelo, vacíos cognitivos se arrastran, y son mitigados en pos del orden de lo Mismo; pero no dejarán de manifestarse, aún así, del resquicio más recóndito y oscuro, mientras usos mutan, estructurando locuras –definidas como extrañezas dentro de normalidades–, extrañando desde el inconsciente y la emoción, que las mesas planas y níqueladas pretendieron exorcizar.

De las inevitables insuficiencias y rigideces paradigmáticas surgen alternativas, otredades; ficciones.

Aunque relegado, parte de lo Mismo, lo Otro es.

En lo humano.

*

[...] Sin embargo, las cosas discurrieron de otro modo, y pronto esta jactanciosa promesa del progreso saltó por los aires cuando la comunidad científica aceptó a regañadientes las nuevas fórmulas de la teoría de la relatividad general, y más tarde los descubrimientos de la mecánica cuántica. Gracias a esta nueva visión de la física, la ciencia se abrió a otros campos de complejidad que ponían en entredicho el modelo científico de los siglos anteriores.”

a/*

ⁱ MARTÍN JUEZ Fernando, *El lugar de la bifurcación*, en: <http://web.me.com/fmjmac>.

*
•Pμ:f

[modelos(i)real-es]//

“Cada obra literaria, pero en particular las de carácter fantástico, pone en pie un mundo posible, distinto del de la experiencia, que es necesario y suficiente que se someta a sus propias reglas de coherencia.

El concepto de “modelo” es clarificador sobre este punto. La literatura narrativa no hace sino elaborar “modelos” de la vida humana. No quiere ni puede proporcionar un *quid simile*: hace más, evidencia o propone algunas líneas de fuerza. El “modelo” asume, por lo tanto, una función cognoscitiva. Si presenta elementos discordantes con la realidad (más bien, con nuestra experiencia de lo real), lo hace para que resulten más netas y visibles aquellas líneas de fuerza. Y no sólo eso. Los diferentes tipos de ficción se pueden catalogar a partir de los tipos de papel asumibles por un “modelo”: modelo que puede describir la vida humana, puede interpretarla con voluntarias deformaciones y exageraciones, puede ofrecer una alternativa fantástica o proponer una reorganización sustitutiva (la utopía).”

Hemos estado refiriéndonos reiterativamente a los modelosⁱⁱ. Los modelos son relatos estructurados de representaciones; (estructuras de orden) construcciones, mapas específicos que se describen de una relación parasitaria de la realidad: de la simbiosis a la muerte del huésped; dentro del sistema cultural humanoⁱⁱⁱ.

Son pues, metafóricas, por lo tanto, dependen de convenios sociales (y de las individualidades que los practican), son susceptibles y, también, productores de paradigmas: de acuerdo a los modelos, se perfilan usos e ideas, se moldean comportamientos y pensamientos; a producto de la sistematicidad relacional del ser humano, consigo mismo, del entrecruce de lo real y sus posibilidades.

*

ⁱ SEGRE Cesare, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Directa e indirectamente; semánticamente se asocian a lo virtual, a la representación, a la metáfora, a la imagen, al simulacro, al verosímil; a la ficción; estructuraciones de ideas a partir de nuestras relaciones y construcciones, con tendencia a ser paradigmáticas y acordadas: proyección prescrita. Quizá, como arquitectos, nos sea más esclarecedora esta palabra.

En este sentido, probablemente la arquitectura sea plenamente de naturaleza ficcional; y la ha abandonado mientras se rigidiza, olvidando su capacidad mutante; que por *condición natural* se le otorga a todo hacer/pensar cultural humano.

ⁱⁱⁱ Es relevante notar que ambos, realidades y modelos, son estructuraciones de ideas.

{

La Antigüedad y sus órdenes se manifiestan con el modelo *naturaleza-ser humano* [deidades antro-po-naturales / integración cósmica / alquimia / mito]; el Medioevo con el modelo místico *ser humano-Dios* [Dios-creador / teocentrismo / el Bien-el Mal / alquimia / religión-utopía]; el renacentistaⁱ con el modelo *ser humano-ser humano* [antropocentrismo/historicismo/ alquimia / utopía]; los inicios del cientificismo con el modelo de *la razón-ser humano-universo* [*cogito ergo sum* / mundo dual sujeto-objeto / química, física]; la sociedad moderna con el modelo *ser humano-máquina* [mundo concebido en términos de los medios de producción y engranes / la máquina de habitar / cie-fi v.1.0]; el “tardomoderno” o “posmoderno” (indefinible aún, además de porque estamos inmersos en él, por la multiplicidad de pensamientos y tendencias que discurren; incluso el término se entrecomilla, no sin tacharlo de pretencioso, y surge más bien como una serie de reacciones dislocadas y opuestas contra el supuesto “predecesor” modelo moderno)- con el modelo relativo *partícula-adn-byte/dígito/imagen* [dios-cartógrafo / relativismo de lo real y la verdad/ genoma de la realidad / *era digital*/ incertidumbre *metatécnica* (detonadas por la relatividad general y la mecánica cuántica)/ cie-fi v.2.0]ⁱⁱ; por el que habremos de limitarnos, no sin el riesgo de denotar cierta holgazanería, a nombrarlo, sin más, *múltiple*.

};

ⁱ Los modelos anteriores a la modernidad e incluso al paradigma racional, reflejan realidades profundas, *simulacros naturales*; son identificables en cuanto a la correspondencia de lo representado con su referencia real. *Apunte pertinente*: El sincretismo ha resultado una estrategia y fenómeno fundamental para el pensamiento latinoamericano. A los nativos de América —el continente no tiene nombre antes- se les vertió encima la sucesión acelerada de los modelos Medievales [españoles], renacentistas, ilustrados y modernos; en medio proceso mitológico-alquímico. El “posmoderno”, o cualquier nomenclatura para el fenómeno que porta sus síntomas, ya lo tenemos encima; pero, como es de suponer, nuestros sistemas siguen siendo modernos. Una contextualización de las *ficciones cotidianas* en Latinoamérica, hacia su realización, nos ocupará en investigaciones y prácticas ulteriores.

ⁱⁱ Sigue prevaleciendo el modelo ser humano-máquina, *acelerado en partículas*.

{Sin dejar de reconocernos culpables de una reductiva, pretenciosa y pobre visión de la Historia —encima, en términos occidentales; hablar de ella en un párrafo sin duda lleva a categorizar y simplificar eventos—; lo hicimos con fin de ejemplificar.

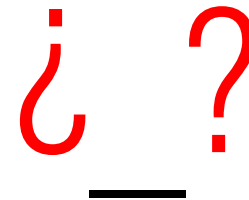
Como es de suponer, la instauración de un nuevo modelo no presume la eliminación completa de su predecesor; por el contrario, la realidad humana es tan compleja porque es un conglomerado de todos sus modelos, con diversos matices, tonos, grados, combinaciones, variaciones, reiteraciones, flujos; en cada contexto, con sus particularidades y generalidades, manifestándose distinto.

Lo que resulta en una compleja e intrincada red de creencias, paradigmas, ideologías, idealismos, modelos... en donde inclusive seguir una sola tendencia denota un absurdo reduccionismo. Por supuesto, los modelos varían de contexto a contexto dependiendo de su lugar de concepción, adopción o imposición. Indudablemente, la *transculturalización* en la “era planetaria”, complejiza las posibilidades, mientras, simultáneamente, se sincretizan y homologan los modelos.

Tras tanta metáfora, cuántas historias.

Se manifiesta la estructura relacional que tiene este artificio de organización. De un modelo a otro han habido más o menos restricciones para adoptar el siguiente o permanecer en el actual; esto se manifiesta tajantemente con la instauración del modelo racional-moderno; el mundo minuciosamente regulado por sus retículas, rutinas, itinerarios, cotidianidades. };

*



¿Hacia dónde hilan los modelos del porvenir?ⁱ

ⁱ Virilio dice que la humanidad tiende a *tecnologizarse* y la tecnología a naturalizarse. ¿El futuro apunta a la aparente vinculación entre naturaleza y máquina, liderada por los cartógrafos y programadores genéticos y sus códigos sobre los procesos morfogénéticos? ¿Qué o quiénes dispondrán o interpretarán *el sentido*? ¿La ontología, la poética? No debemos subestimar la mente ni lo real, ni la Historia, sin revelar una inocente utopía.

*
•Pwif

Los modelos establecen estructuras de orden [oscilando desde el control al descontrol]; con cierta distancia entre ello y lo real; así, surgen de procesos autómatas y arquetípicos [inconscientes], de miméticos [con una medida de razón y conciencia]-determinados de complejidades de la realidad-; pero también de simulacros [de intenciones de valor autorreferenciales], mientras procuran convencimientos y persuasiones –credibilidad en mundos ideales; desde los *lugares seguros* de los medios narrativos [como el literario] a los lugares realizables [como la arquitectura]-, que, en el montaje de un modelo seguro con valor independiente [la sustitución de la referencia real], al instaurar certidumbres –ocultar carencias, tapar huecos cognoscitivos-, inevitablemente desembocan en simplificaciones.

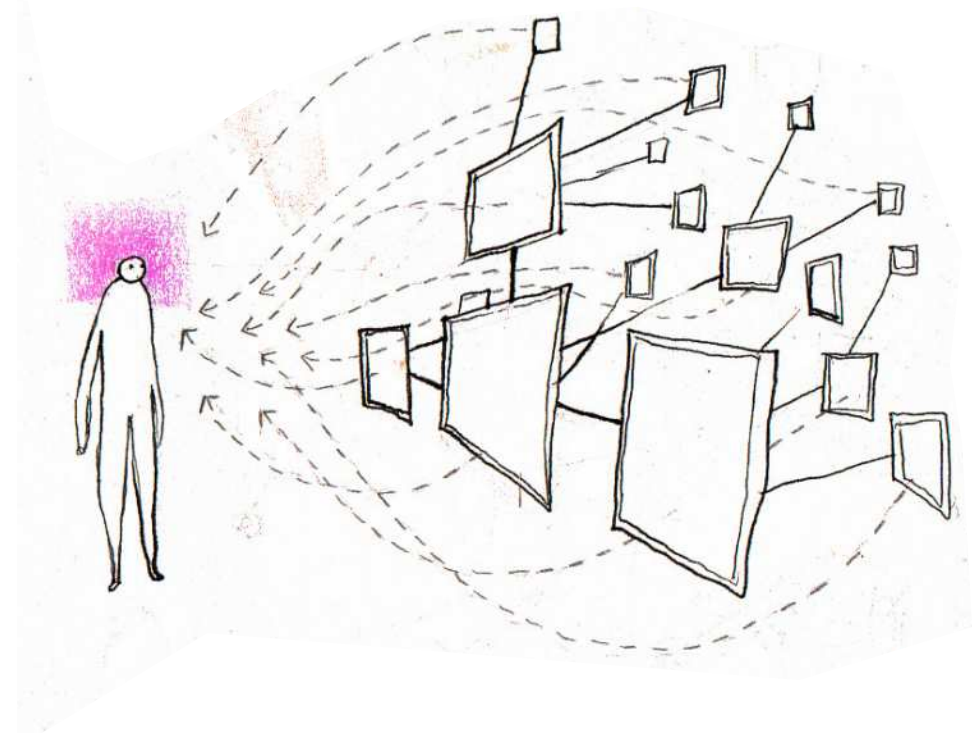
Siempre hemos lidiado con modelos; se gestan de estructuraciones mentales, mapas que suponen vivencia. De pensamiento, de representaciones. [Los lenguajes no son modelos, pero constituyen un instrumento para concebirlos a partir de la realidad, y evidentemente, de otros modelos [que componen la realidad]]. Son sintomáticos y operativos, entonces, *de una realidad*.

+
“[To the limited universe of the preindustrial era, Utopia opposed an ideal, alternative universe. To the potentially infinite universe of production, science fiction adds the multiplication of its own possibilities.]”
+

Por supuesto, el creador de ficciones instaura modelos que, como todo modelo, se establece en determinadas coordenadas culturales, surge de modelos que le preceden, toma rasgos, “líneas de fuerza” de las ramificaciones; tanto de los modelos como de la realidad, para crear un nuevo híbrido, verosímil y alterno, con sus propias reglas de coherencia. Sin embargo, cuando los modelos ficcionales no tienen autor –o este está enajenado dentro de las reglas paradigmáticas del modelo que otorga valor a la realidad-, y surgen como subproducto de modelos que imitan modelos, que se determinan y afectan comportamientos humanos, de nuestra experiencia de la realidad –en un mundo como el de hoy-; están sujetos a las *falacias del simulacro*; en un gradiente de lo volitivo que va difuminándose hasta desaparecer y devenir en lo involuntario de la vivencia absoluta del modelo; sin relación alguna con lo real, más que aquella del espejismo, o peor, a través del espejismo no distinguir que se vive ni un modelo ni una realidad.

ⁱ BAUDRILLARD Jean, *Simulacra & Simulation*, University of Michigan Press, Michigan, 1994. Edición francesa original: 1981. No existe traducción al español.

ⁱⁱ Aristóteles ya empezaba a sospecharlo esto cuando filosofaba sobre el teatro griego; mezcla de excepcionalidad y cotidianeidad; y algo que se enraza profundamente en la imitación de la acción en la escena y la acción cotidiana de la vida, ¿qué los distingue? Seguramente imaginó, no sin inquietud, el momento en que la puesta en escena y la vida se confundieran.



*
•Pμ:f

Cuando el modelo o la idea precede y reemplaza totalmente a su referencia real (cuando la idea se identifica con la realidad: montaje difícilmente eludible durante el tráfico complejo y enredado de las ideas e intenciones del ser humano; la *fotocopia*ⁱ es un recurso perverso: devalúa la realidad por multitudes), cuando lo verosímil reemplaza a la verdad, cuando la distancia entre lo real y lo imaginario –maximizado en la utopía y reducido en la ciencia-ficción– se homologa y reabsorbe –inflando el modelo–, deviene lo hiperrealⁱⁱ; y la abolición de la ficción volitiva en pos de la pérdida de lo real, y la pululación de lo ficcional como modelo vividoⁱⁱⁱ.

Las ficciones –como ideas– *intermedian* la realidad; producen cambios; pero, cuando devienen en *vez de* lo real, se *identifican*, se copian con ello, y se vive el simulacro, modelo anestésico, ocultando que no hay nada debajo; sin conciencia de ello: el problema es, por supuesto, su desconocimiento. En el contexto hoy en día [fragmentado en información] de modelos e ideas, la virtualidad adquiere un peso específico, “real” ilusorio; su potencialidad no es sólo deseable, sino amenazante. Cuando el juego no se sabe juego –y su contenido ideal ficcional se encuentra disuelto con el resto de ideas–: el mapa precede y se vive en lugar del territorio.



ⁱ “[...] el plagio no es ya delito, sino la última y más completa satisfacción de las exigencias del mercado. Y es el último y más completo acto pedagógico de homogeneización del gusto colectivo y de su esclerotización bajo existencias fijas e inmutables, en las que la novedad es introducida con tino, a dosis, con el fin de despertar el interés del comprador sin contrariar su pereza.” Umberto Eco en: ECO Umberto, *Apocalípticos e integrados*, Tusquets, México, 2006. Edición original: 1968.

ⁱⁱ Hiperreal: no se refiere a la distinción entre real y falso [o la preferencia por alguno de los dos], sino a la falta de distinción –o indistinción total– entre lo real y lo falso.

ⁱⁱⁱ De ahí el término “realidad virtual”. Los medios de comunicación [“TV-verdad”] y su afectación no sólo sobre las masas, sino todo aquel que esté expuesto a recibir sus “noticias”, hicieron las delicias de los críticos de la posmodernidad; se evidencia principalmente en la cultura estadounidense bajo la mirada crítica, refinadamente aguda, europea [en particular, la francesa]. A pesar de su equivocismo, nos compete: el contexto hoy es *planetario*, quien no lo vea así, como dice el refrán de la Historia: “está condenado a repetirla”. Más aún, en Latinoamérica el asunto es sólo más preocupante –y por lo tanto más imperativo tratarlo–; pues somos el modelo del modelo del modelo. A la crítica ochentera se añade la actual “*Network Culture*”. Al respecto: VARNELIS Kazys, *The Immediated Now- Network Culture and the Poetics of Reality*, visto en: <http://varnelis.networkedbook.org/the-immediated-now-network-culture-and-the-poetics-of-reality/>.

*
•Pμ:f

J. G. Ballard, con justa razón, intuye que los papeles entre realidad y ficción se han invertido. La homologación invalida a ambos, los abole; uno toma la imagen del otro; volviéndolos indistinguibles y haciéndonos girar en un vórtice ideal sin referencias, disuasivo, pululando en una sola planicie, permanente.

Los modelos y las realidades están homologados.

¿Qué tarea le queda al homo fictio en la era de los modelos vividos?

¿Qué proyecta?

¿No es tarea del arquitecto la proyección de un modelo a ser vivido?

¿No está él, como el resto de nosotros, disuadido de referencias, perdido en la imagen?

¿No es su proyección una imagen para otra?

O, para regocijarnos de incomodidad:

¿Somos autores de nuestras propias ficciones?*



a*

“No space is model-free. This condition does not represent a loss, as many people might think, deploring the elimination of unmediated presence. On the contrary, the idea that the world consists of a conglomeration of models carries a liberating potential as it makes the renegotiation of our surroundings possible.”ⁱ

modelo.ⁱⁱ

(Del it. *modello*).

1. m. Arquetipo o punto de referencia para imitarlo o reproducirlo.
2. m. En las obras de ingenio y en las acciones morales, ejemplar que por su perfección se debe seguir e imitar.
3. m. Representación en pequeño de alguna cosa.
4. m. Esquema teórico, generalmente en forma matemática, de un sistema o de una realidad compleja, como la evolución económica de un país, que se elabora para facilitar su comprensión y el estudio de su comportamiento.
5. m. Objeto, aparato, construcción, etc., o conjunto de ellos realizados con arreglo a un mismo diseño. *Auto modelo 1976. Lavadora último modelo.*
6. m. Vestido con características únicas, creado por determinado modista, y, en general, cualquier prenda de vestir que esté de moda.
7. m. En empresas, u. en aposición para indicar que lo designado por el nombre anterior ha sido creado como ejemplar o se considera que puede serlo. *Empresa modelo. Granjas modelo.*
8. m. Esc. Figura de barro, yeso o cera, que se ha de reproducir en madera, mármol o metal.
9. m. *Cuba*. impreso (lloja con espacios en blanco).
10. com. Persona de buena figura que en las tiendas de modas se pone los vestidos, trajes y otras prendas para que las vean los clientes.
11. com. Esc. y Pint. Persona u objeto que copia el artista.

ⁱ ELIASSON Olafur, *Models are Real*, visto en: <http://olafureliasson.net/>, 2007

ⁱⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

[modelos(ii)real-es]//

////////////////////////////////////Ecuación irracional:

✦ Por un lado, desde la sociología y filosofía, Jean Baudrillard [1981]:

“This projection is totally reabsorbed in the implosive era of models. The models no longer constitute either transcendence or projection, they no longer constitute the imaginary in relation to the real, they are themselves an anticipation of the real, and thus leave no room for any sort of fictional anticipation - they are immanent, and thus leave no room for any kind of imaginary transcendence. The field opened is that of simulation in the cybernetic sense, that is, of the manipulation of these models at every level (scenarios, the setting up of simulated situations, etc.) but then nothing distinguishes this operation from the operation itself and the gestation of the real: there is no more fiction.

[...]

Reality could go beyond fiction: that was the surest sign of the possibility of an ever-increasing imaginary. But the real cannot surpass the model - it is nothing but its alibi. The imaginary was the alibi of the real, in a world dominated by the reality principle. Today, it is the real that has become the alibi of the model, in a world controlled by the principle of simulation. And, paradoxically, it is the real that has become our true Utopia - but a Utopia that is no longer in the realm of the possible, that can only be dreamt of as one would dream of a lost object.”ⁱⁱ

+++++
% [Entre textos, Borges, aún incomprensiblemente, sirviéndose del simulacro, haciendo de las suyas –en el mapa metaficcional-. Con sus enciclopedias [inexistentes] y espejos, se ha aprovechado de ello para proponer situaciones que nos ponen en un profundo y burlesco conflicto, y de paso, encienden las mentes de filósofos.ⁱⁱ ¿No enciende también en los arquitectos los ánimos laberínticos? Ciertamente tanta bifurcación intimida. Uno de los astutos artistas homo fictio que se han adaptado al “desierto de lo real”];

ⁱ BAUDRILLARD Jean, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Baudrillard y Foucault citan frecuentemente a Borges. Borges anticipa al pensamiento de los posmodernos franceses.

* Por otroⁱ, desde el arte y diseño contemporáneo, Olafur Eliassonⁱⁱ [2007]:

"Thus the model was merely an image, a representation of reality without being real itself.

[...]

What we are witnessing is a shift in the traditional relationship between reality and representation. We no longer progress from model to reality, but from model to model while acknowledging that both models are, in fact, real. As a result we may work in a very productive manner with reality experienced as a conglomeration of models. Rather than seeing model and reality as polarized modes, they now function on the same level. Models have become coproducers of reality."

+++++

≠balance:

Baudrillard, ridiculizando orgullos conceptuales, le da al modelo el don disuasivo y corrosivo de lo *hiperreal*; mientras, casi tres décadas después, el artista contemporáneo Eliasson parece aceptar la condición –pasando el trago amargo del diagnóstico de la posmodernidad–, y dotarla de realidad, funcionando ahora al mismo nivel: *el modelo es real*, y, aunque no plantee una resolución al problema epistemológico u ontológico, ni a la enfermedad cultural (es, por lo demás, claro que el modelo sobre el que reflexiona un filósofo no es el mismo que aquel objeto del artista o diseñador: tendrá otro nivel o dimensión); ofrece una alternativa para crear, de una enriquecida manera –pues la realidad humana está plagada de modelos y realidades, y es experimentada de este modo–, a partir de ello. Un juego real.

A partir de esto, las posibilidades de juego se multiplican.



ⁱ Y por otro, fuera del contexto francés y el danés, pero emparentados al sudamericano (¿a quién no incumbe la opinión de *los demás* en la "era planetaria"?), también nos corresponde tomar una postura.

ⁱⁱ En definitiva, el valor de citar a un artista es que pone en práctica sus ideas; especulaciones, como las del filósofo, aunque con las pertinentes y obvias diferencias (se producen a otro nivel y rigor cognoscitivo y epistemológico), sin embargo, y sin remitimos al mero pragmatismo, el artista consume y concreta sus ideas, actuando en lo real; mientras el filósofo podrá ofrecer sólo referencias mentales, podrá sólo pensar el laberinto; aunque esta sea, por supuesto, la manera significativa de habitarlo; ambas tareas, la de artistas y filósofos, son necesarias.

Sin duda, en el complejo mundo de la mente humana actual, en la encrucijada de los conocimientos y comportamientos [pensar/hacer]; de la precesión de los modelos, de la pérdida de lo real; la ficción deba acentuarse como herramienta lúdica creativa y a la vez crítica; no equivoca [como los posmodernos], sino analógica; debe moverse entre el mismo sistema de ideas reductivas que sostienen a lo cotidiano; debe moverse entre los simulacros que minan la realidad, ficción de la ficción que ya es la realidad, más bien, ficción de la hiperrealidad que, anulando toda distancia, abolió a ambas; debe obtener datos de la complejidad del mapa sin realidad profunda –porque este constituye ya una realidad–; pero también provocar una suerte de reversión del proceso, revelando y divulgando el sistema [no en pretensión heroica de, durante un derroche de animismo, devolverle el valor a lo real; sino en la tarea crítica y reflexiva de poner en manifiesto su operatividad, ampliar la mirada a la complejidad –a favor de polisemias–, dispersar enajenaciones y obsesiones sobre la recurrencia de lo mismo; provocar, por lo menos, preguntas que reencaucen nuestras miradas. Eso ya sería un paso (la ignorancia siempre ha sido un *crimen dichoso*)].

+++++

"En nuestro siglo se realiza una revolución: la seguridad acerca de la realidad entra en crisis, a la vez que se secan las fuentes del absurdo "institucionalizado" (religión, mito, etc.). La dialéctica realidad/irrealidad, se implanta, pues, *ex novo* y sólo en el terreno de la resquebrajada y huidiza realidad."ⁱⁱ

+++++

La pérdida de lo real no es más que otra ilusión; en cuyo caso se pone en evidencia una pérdida de nosotros mismos; lo real, creámoslo o no (sobre todo, a pesar de nuestra incredulidad), sigue ahí, dándose, siendo; las variaciones tienen lugar sobre nuestros conocimientos e ideas; nuestras nociones culturales.

ⁱ Virilio apunta: "una crítica de arte de las *tecnociencias* para hacer divergir la relación con la técnica. [...] Sólo ésta puede hacer progresar la cultura técnica. [...] si en los próximos años no vemos crecer el número de críticos de arte, no existirá libertad frente a los multimedia y a las nuevas tecnologías. Existirá una tiranía de la *tecnociencia*." En: VIRILIO Paul, La política de lo peor, Teorema, España, 1997.

ⁱⁱ SEGRE Cesare, *Op.Cit.*

*
•Pμ:f

Convivir con modelos, ideas, virtualidades, paradigmas, ficciones, no es algo nuevo para el ser humano; pero su ascendencia tecnológica ha provocado su distracción, descuidado su conocimiento (de sí mismo y de los otros), simplificado sus metáforas; la capacidad para discernir sus componentes y relacionarlos es más compleja, y por tanto, más evadida.

Apabullarnos por el fatalismo de la crítica equivocista posmoderna es paranoico, pero pone en manifiesto la necesidad de nuestro *espabilamiento*.

Si la realidad está llena de modelos y se ha homologado con ellos, las posibilidades creativas se enriquecen; pero debemos ser especialmente ficcionales (por tanto imaginativos), volitiva y por ende creativamente, para llenar de sentido nuestros procesos y diseños.

La cultura simulacro es una enfermedad cultural, un *malestar de la cultura*: por lo tanto, es remediable, en cierta análoga medida. Debe quedar claro: el simulacro no es lo enfermo –en sí constituye una poderosa herramienta creativa: piénsese en Borges–; lo que es purulento e infeccioso es el hiperconformismo que lo sobrelleva.

“[...] paradoja ineludible: debemos llevar una lucha crucial contra las ideas, pero no podemos hacerlo más que con la ayuda de las ideas. No debemos nunca dejar de mantener el papel mediador de nuestras ideas y debemos impedirles su identificación con lo real. Sólo debemos reconocer, como dignas de fe, las ideas que conllevan la idea de que lo real resiste a la idea. Esta es la tarea indispensable en la lucha contra la ilusión.”

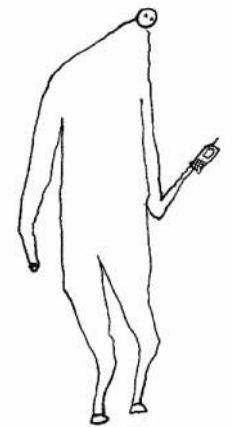
+

Todo diseño empieza por una idea, al salir, inmediateamente se multiplica...

*

a/*

ⁱ MORIN Edgar, *Op. Cit.*





antropo(morfo)logías//

Llegamos a un asunto medular –nada distinto a lo que ya veníamos señalando, quizá hasta resulte redundante-, que comparte su tallo con todo pensar/hacer del ser humano: consumándose desde la mimesis, a la simulación, al animismo, al mito, al ángulo recto, y a la ciencia ficciónⁱ.

En el decreciente gradiente de la distancia fantasía-realidad, que da la apariencia de que nuestros sueños [deseos] se realizan; que, por el contrario, por una suerte de multiplicación [desde sus puntos convergentes empiezan las divergencias], de cadenas de hibridaciones –que parten la cabeza de genetistas-, el mundo ideal se ha complejizado. Lo que de pensamientos en la mente humana empieza, desde animar lo natural y elevarlo a lo sobrenatural, hasta la construcción humana de lo humano.

Ya lo decía Cassirer; la actividad física tiende a disminuir mientras aumenta la capacidad simbólica; es decir, se perfila la plataforma que plantea las condiciones iniciales para que el ser humano termine por tejer una urdimbre ideal tan intrincada que ilusione por sostener por sí misma al mundo real, e incluso pueda llegar a prescindir de él [no sorprende entonces, que termine consultando enciclopedias inexistentes y que de espejos invierta los reflejos].

Su imaginación y fantasía –en vez de haber desaparecido- han estado ocupadas, especificadas y maravilladas en desarrollar y complejizar su técnica, proceso que incrementa sin cesar su aceleración; aquello que le otorga al hombre el poder de transformación real de su realidad; análogo al que siempre lo asombró [el de la naturaleza]; pero, en paralelo, no ha hecho más que apretar y enredar la maraña de enteros edificios y ciudades estructuradas de sus modelos, de sus mapas [ya no inocentes como con los primeros relatos, sino adulteradas con toda la carga de las relaciones mentales humanas]. Mientras nuevas técnicas exigen nuevos pensamientos.

De la prótesis-acción a la prótesis-pensamiento. Del hueso al computador.ⁱⁱ

Desde que el humano tiene conciencia de que es humano, y se inventa a sí mismo, piensa, hace, diseña, elucubra, relata, construye, *a través suyo*, el mundo: antropomórficamente mirándolo, adaptándolo, mutándolo.

ⁱ Kubrick lo resume de maravilla en el *salto de tiempo* "match cut" de los individuos peludos y su prótesis-hueso a los individuos astro-humanos y su prótesis-mental [Hal 9000]: con aquel –misterioso- monolito que motivó, o anunció, los cambios, más bien, saltos, trasgresiones, de la creación humana: la historia no es sobre la prótesis, es sobre lo que hay detrás de ella.

ⁱⁱ ¿La última prótesis se homologará a la mente? Hay que apuntarlo: el ciberespacio, no el ordenador, es una prótesis mental. Como herramienta, posibilita creaciones. Como espacio habitado, es ilusoria. Ya Kubrick lo ponía claro; el objetivo utópico de la última prótesis, aquella que cobra conciencia, es también nuestra perdición. El ciberespacio es una versión, aún inocente, de HAL.

EL BIOTOPO [Bio-topos]
LUGAR DE VIDA. HIBRIDACIÓN DE TODAS NUESTRAS LÉS.
MITOLOGÍAS NATURALES

*
•Pw:f

Que nos condenen los ecologistas; desde que el humano es humano configura el mundo en términos suyos, y ese es su gran interés y motivo [ya sea que esto desemboque en su salvación o su renacimiento].

Tras miles de años de humanización, mientras su técnica se hiperespecifica al punto de desintegrar sus nociones, entonces, tampoco sorprende que su realidad se halle tan intrincada, rebuscada, con nudos y vacíos, con modelos de modelos y nuevos modelos que surgen de ellos; que le dan espacio –y tiempo– al ser humano; y le plantean su sujeción o su libertad.

Ya lo advertía Rousseau: el hombre que medita es un animal depravado; el hombre que medita con una prótesis mental no será menos noble.

*
Aquél diálogo que empezó en amorío platónico y continúa en traición, entre *natura* y *cultura* [ambos constituyentes de lo real para el ser humanoⁱ], nos sigue motivando; aún cuando, en la mayoría de la cultura occidental, nuestras relaciones hayan devenido –y retengan nuestra principal atenciónⁱⁱ– entre cultura y cultura –como un bucle extraño, pero comprensible–; lo natural [madre y padre de la cultura] siempre sea innegable, perenne.ⁱⁱⁱ

La relación que empezó sobre un regazo bajo los cielos, tras la separación, se revierte a objeto de estudio y medida; desde la alquimia, al plano cartesiano, al termómetro, al telescopio, al radiómetro, al microscopio, al gen.

Lo verdaderamente metamórfico es lo humano, aquella extraña conjunción entre mente y cuerpo, de sí mismo y de otros, –en todas sus contradicciones–: es la traza del norte magnético, la mimesis de la montaña en pirámide, la proporción áurea, la teselación *ad infinitum*, el ángulo recto, el *ready made*^{iv}, es el intérprete subatómico, es el intérprete morfogenético^v, es el hermeneuta algorítmico^{vi}, es la relación entre las cosas, simple o compleja.

Lecturas antropomórficas de lo real. ¿Qué otra posibilidad tenemos?

Precisamente, otras, como somos varios, muchas, y, mientras nuestros mundos de las ideas y los objetos que nos intermedian se suman y suman, a través de lenguajes, se multiplican.

*
[Redacted]

ⁱ Morin lo llama la "unidualidad originaria". El ser humano es plenamente biológico y plenamente cultural.

ⁱⁱ Las preocupaciones medio-ambientales y ecologistas son muy recientes.

ⁱⁱⁱ Pregunta reiterativa: entonces, ¿lo natural es lo real? Hagámoslo fácil: decir ESTO es lo real, es mentir. [De todos modos, la frustración es sólo nuestra]. Quizá Virilio tenga razón; la nueva tendencia es a naturalizarse.

^{iv} Máxima simplificación de ideas a favor de la producción.

^v A pesar del automatismo de los métodos, es él quien está detrás del sentido de su diseño, o del sin-sentido: sólo la naturaleza y las máquinas pueden ser *totalmente* aleatorias.

^{vi} Al respecto: ESCALANTE Juan Manuel, *Hermenéutica Algorítmica* (ha): distorsión cartográfica de la realidad, programa de apoyo a la producción e investigación en arte y medios del centro multimedia (cenart / conaculta), México, 2011.

*
•Pw:f

El "asunto medular" no es pivote, es múltiple, *rizomático*ⁱ.

Hoy, evidentemente, el escenario es más complejo y fértil que nuncaⁱⁱ; hibridaciones están próximas, de lo antropológico [cultura-cultura] a lo *bioantropológico* [cultura-natura]; a través de una mirada más compleja, partiendo de la realidad-modelo que ya es el modelo cultural; nueva alianza y pertenencia, sin restricción ni disyunción, de regreso a esencias: nuevas ficciones son precisas; relativas a nuevos híbridos sentidos.

¿Del hueso al computador, es necesaria la arquitectura?

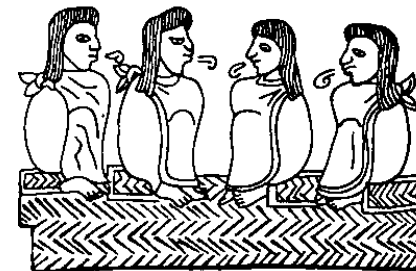
*

"El canto es orden por consenso ... la flor va más allá de cualquier acuerdo.

El canto es cultura; la flor, natura."

Fernando Martín Juez

Flor y Canto, 2006



ⁱ El modelo rizomático ayuda a esquematizar la complejidad de la trama mental.

ⁱⁱ Aunque nuestro parasitismo haya corroído nuestra matriz.

*
•Pμ;f

*
•Pμ;f

A nuevas preguntas, nuevas relaciones, nuevos modelos. A nuevos modelos corresponden nuevas formas de pensar, a nuevas formas de pensar, nuevas maneras de hacer; éstas difícilmente serán acogidos por la norma vigente; esta es tarea, por definición, de la excepcionalidad, de lo heterogéneo, lo paralelo y divergente, lo alternativo: lo ficcional; acentuadamente en una realidad disuadida en ambigüedades, que ya no distingue realidad de ficción; es preciso que devenga una nueva ficción de ello —: una metaficción, que, regenerando distancias, de varios puntos, permita miradas alternativas.

Mientras *nuevos paradigmas* procuren articulaciones, aperturas y alternativas a nuevas costumbres, quizá pueda entonces, a través de la labor ficcional, reencauzar el arquitecto su tarea creativa a ofrecerle espacios al ser humano.

... la ficción,
instaura la duda;
¡bienvenida sea la
pregunta!

*

Tras la relación el orden.
Tras la ficción, un nuevo paradigma.
Tras el paradigma, otra nueva ficción.
Tras la ficción, un nuevo paradigma.
Todas, diversas y semejantes.

Cuando todas se mezclan, disueltas en el mismo turbio líquido,
¿qué nuevo cuerpo lo ficcional debe tomar para provocar nuevas relaciones?

*

“No hay ejercicio intelectual que no sea finalmente inútil. Una doctrina filosófica es al principio una descripción verosímil del universo; giran los años y es un mero capítulo —cuando no un párrafo o un nombre— de la historia de la filosofía.”

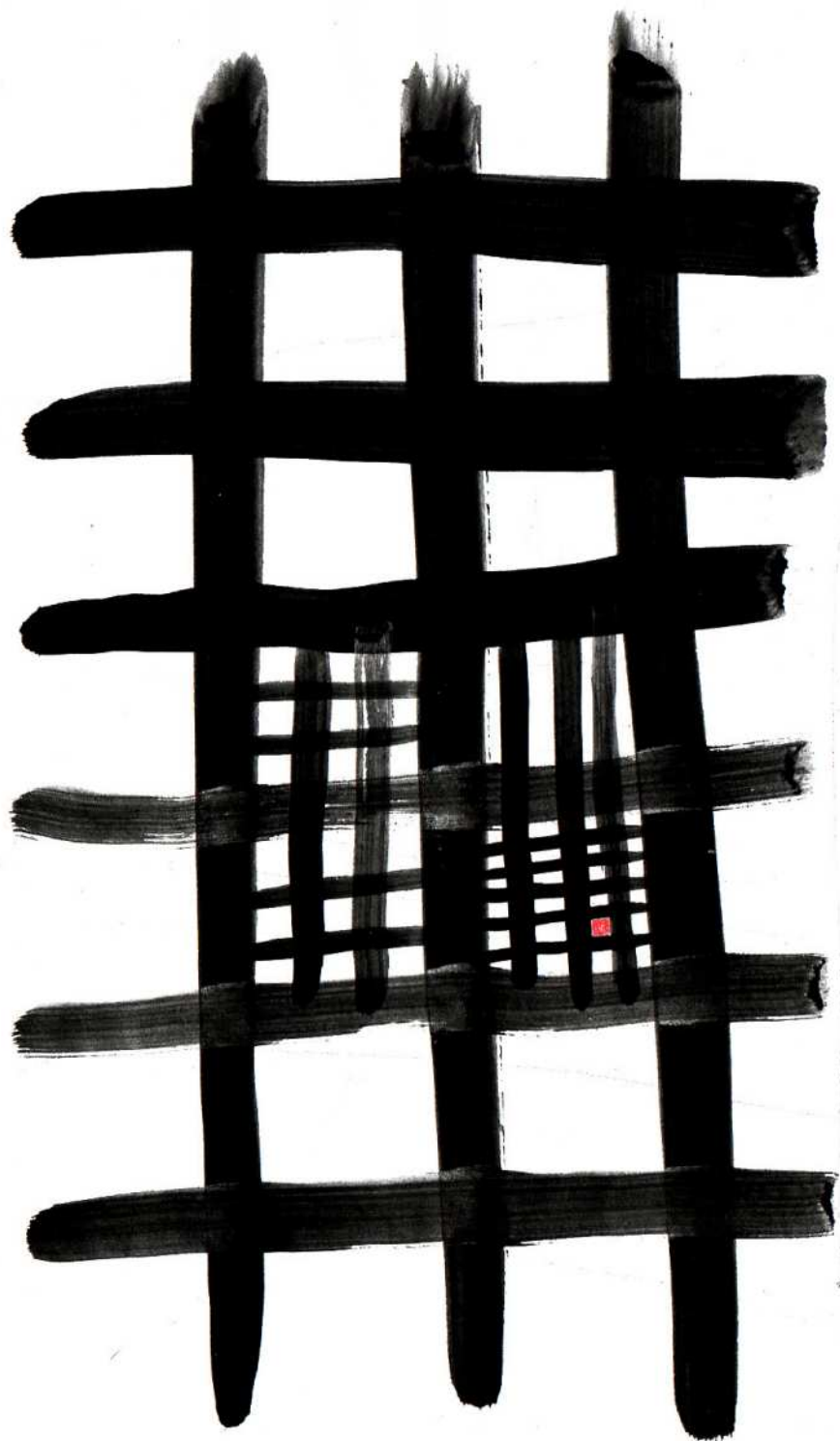
Jorge Luis Borges.
1974.

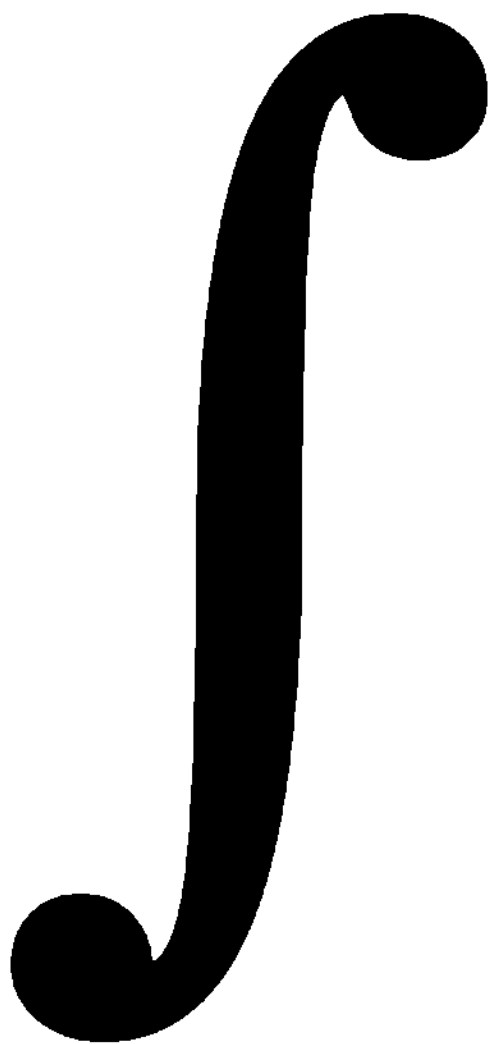
()*()

()4() ()7() ()8()



`a/*`







[.af!];



PAPA LOTEJ VOLAMOS

* [.af!];
 {
 acción ficciónⁱ;

“El hombre juega únicamente cuando es hombre en el pleno sentido de la palabra y es completamente hombre únicamente cuando juega”
 Friedrich Schiller

Ya nos asaltaba una lúdica duda. El homo fictio se conjuga con el homo ludensⁱⁱ, para *hacer ficción*. La ficción es, de hecho, *sustento paralelo* de las manifestaciones lúdicas en las que se gesta la cultura. Ya el historicista holandés Johan Huizinga reunía los fundamentos históricos que evidenciaban cómo la cultura surge, desde sus primeras manifestaciones hasta las posteriores, en formas lúdicas: *la cultura se juega*.ⁱⁱⁱ Si bien señala que –como una instancia residual y casi reminiscente (no sin algún rasgo de falsificación anclada en el mero divertimento) de las primigenias maneras lúdicas conformadoras cultos y mitos–, nos encontramos en una etapa *sub specie ludi*; esto no exonera y mucho menos suprime lo lúdico de nuestros comportamientos e ideas.

ⁱ El contenido de este capítulo está –como advertimos al principio– diseminado en varios lugares de este texto; al punto de que este texto se juega. Le es intrínseco a las relaciones del homo fictio con su realidad el manifestarse en formas lúdicas. Es preciso distinguir la acción del homo ludens de la “Teoría de Juegos”; modelo matemático desarrollado en la Guerra Fría; mecanismo para predecir los comportamientos de los individuos “oponentes”. Al respecto, el documental: *The Trap*.

ⁱⁱ “Cuando se vio claro que la designación de *homo sapiens* no convenía tanto a nuestra especie como se había creído en un principio porque, a fin de cuentas, no somos tan razonables como gustaba de creer el siglo XVIII en su ingenuo optimismo, se le adjuntó la de *homo faber*. Pero este nombre es todavía menos adecuado, porque podría aplicarse también a muchos animales el calificativo de *faber*. Ahora bien. Lo que ocurre con el fabricar sucede con el jugar: muchos animales juegan. Sin embargo, me parece que el nombre de *homo ludens*, el hombre que juega, expresa una función tan esencial como la de fabricar, y merece, por lo tanto, ocupar su lugar junto a la de *homo faber*.” Abría así su libro Huizinga.

ⁱⁱⁱ Haremos una breve intersección con los temas tratados por Huizinga –desde el pensamiento científico-cultural–; sin embargo, es pertinente recurrir a su ensayo para dar cuenta de las maneras en que la cultura se ha manifestado lúdicamente, desde la Antigüedad hasta mediados del siglo pasado –centrándose en las grandes manifestaciones de juego social: lenguaje, religión, arte, filosofía, guerra–; Huizinga escribía sobre el *Homo Ludens* en el período entre las guerras mundiales. Le siguen al juego como función social, los estudios del francés Roger Caillois: “Los juegos y los hombres.”

*
•af!

Como es de suponer, estos residuos *sub specie ludi* no se designan abiertamente como juegos, y si lo hacen, se encuentran bien embalsamados en el espectáculo que se presenta como única alternativa al *aburrimiento de la cotidianidad moderna* (como diagnosticaban los viejos situacionistas, denunciando la falta de sentido de la sociedad utilitaria absorbida en sus mecanismos) o descartados a la actividad de una infantil estanciaⁱ; mientras lo lúdico pasa desapercibido entre la maraña de nociones y prácticas culturales —que se adscriben sobre todo a intereses políticos y económicos, dejando el papel principal al arte (actividad que se abstrae de la utilidad material) como medio por excelencia de expresión lúdica—, que procuran un tránsito lineal y mecánico. Pero se juega más de lo que se cree; o bien, precisamente, se juega creyéndolo, sin saberlo. Lúdicamente se expresan nuestras creaciones y nuestras reuniones.

{Nos ocupan —como a Huizinga—, las formas de juego social, en específico, aquellas lecturas que puedan ser asociadas al discurrir cotidiano, ahí donde cada día se juega un semejante juego distinto; mientras la libertad de participación varía.}

A pesar de ese incómodo gorgoteo en las entrañas, ¿no se juega la duda?
¿No compele a hacer ficción, a partir de lo que, *desconocido al otro lado*, se intuye?

+
“La conclusión debe ser que la cultura, en sus fases primordiales, “se juega”. No surge del juego, como un fruto vivo se desprende del seno materno, sino que se desarrolla *en* el juego y *como* juego.”ⁱⁱ

+
+
+

¿No se juega, burlona o muy seriamente, a *ser otro*?

...la mimesis y, particularmente, el simulacro; se juegan* ...



ⁱ Huizinga lo marca: con las pertinentes distinciones, las formas lúdicas de la infancia no difieren en mayor aspecto de las de los animales, enfocando sus análisis a las —más complejas— formas de juego social.

ⁱⁱ HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Alianza, Madrid, 2008.

juego

//

“Se trata de una acción que se desarrolla dentro de cierto límites de tiempo, espacio y sentido, en un orden visible, según reglas libremente aceptadas y fuera de la esfera de la utilidad o la necesidad materiales. El estado de ánimo que corresponde al juego es el arrebató y el entusiasmo, ya sea de tipo sagrado o puramente festivo, según el juego, a su vez, sea una consagración o un regocijo. La acción se acompaña de un sentimiento de elevación y de tensión y conduce a la alegría o al abandono.”ⁱ

+++++



ⁱ HUIZINGA Johan, *Op. Cit.*

Ficción y juego se corresponden y complementan.

La ficción es el dominio ideal del juego; el juego es la acción de la ficción. La acción lúdica discurre y se desarrolla con respecto a cierto sentido; este es proporcionado por un relato mental (a los juegos de culto y ritual les corresponde el mito; durante el pacto ficcional del “como si”; y a ambos una profundidad anímica, en los albores las relaciones entre psique y cuerpo); mientras el pensamiento ficcional es, por excelencia, lúdico –juega con las relaciones que varía-. Ambas son recíprocas e infructuosas –respecto a un proceso creativo cultural recíproco entre individuo y comunidad- por separado: pues, la sola elucubración del soliloquio ficcional se pierde sobre sus propios giros; el juego sin relato no encuentra sentido, y decrece su nivel; de la complejidad de las relaciones co-productivas a las formas básicas de juego. Así, la ficción se hace lúdicamente, y el juego se piensa ficcionalmente: no hay “utilidad” alguna. El juego puede aunarse a la linealidad de la vida cotidiana “adornándola”; sin embargo, puede adquirir su condición de *intermezzo* cuando se une a la actividad ficticia, cuando ésta, estructurando el relato; invite una manifestación y expresión lúdica ante el encuentro exótico del texto-ficción. Así, juego y ficción oscilan mientras se abstraen y retornan a lo cotidiano.

+

“Porque el juego auténtico, independientemente de sus características formales y de su alegría, lleva, indisolublemente unido, otro rasgo esencial: la conciencia, por muy al fondo que se halle, de ser “como si”.”ⁱ

+



`a*`

ⁱ HUIZINGA Johan, *Op. Cit.*

// Por supuesto, todo juego es dependiente de reglas [relatos] que le predisponen y otorgan *cierto sentido* –curso, relaciones y significaciones–, por el que ha de transcurrir, dentro de *ciertos límites de espacio y tiempo*; el homo ludens –libremente aceptando la participación–, discurre con respecto a cierta trama o relato consensuado entre los participantes; pero este consenso varía: es un consenso abierto [por supuesto, dependerá de la dinámica del juego, y precisamente, predispone una dinámica], será más o menos rígido –Huizinga aclara que la noción de juego no se opone, en absoluto, a ‘lo serio’; oscilando entre seriedad y broma, los trasciendeⁱ, entre consagración y regocijo–. Sin embargo, alimentando al gozo o la concentración, la espontaneidad e intuición son indispensables para alimentar la trama; el juego se nutre de la espontánea variación de sus posibilidades. Es decir, el juego puede y debe tener una *medida de razón* –Gadamerⁱⁱ apunta que esto lo que define al juego humano, haciendo la riqueza de sus variables y cohesión de sus sentidos, mientras las ordena y propone fines; fines que inclusive superarán la razón misma –; en tanto estructura las regulaciones y relatos –habrán, claro, juegos más regulados y estrictos que otros, pensemos, por ejemplo, en las primeras manifestaciones de los cultos religiosos; así, consume su condición relativa–, conformando un *marco inicial*: designando un espacio y un tiempo relacionados, por el que ha de correr la acción lúdica {aquí es inevitable la asociación al diseño, en particular, resulta sugerente este ‘diseño del relato de espacio’ –texto espacialⁱⁱⁱ– por el que la acción será invitada a discurrir; a través del diseño se proyectan las ‘regulaciones’}; pero al acto lúdico lo conducen, entrañables, la intuición y emoción, y se sujeta, por lo tanto, a las variaciones afectivas de la mente; su trama es voluble y mutable.

ⁱ Describe una extraña estancia entre la seriedad y concentración profundas (piénsese en el ajedrez o la manifestación lúdica de un rito mitológico) y un sentimiento de gozo y plenitud.

ⁱⁱ En su ensayo “El elemento lúdico del arte” en: GADAMER Hans Georg, *La Actualidad de lo Bello*, Paidós, Barcelona, 1991.

ⁱⁱⁱ Este supone el relato estructurado del discurrir del espacio y la acción; en el tiempo. Ver sección correspondiente en: [./txt]; el texto [ficción].

*
•af!

Por lo tanto, el espacio y el tiempo en el que *inicialmente se condicionan*, durante el curso de la acción, del evento, son transformados: **mutan, junto a los homo ludens que lo juegan; en este sentido, consuman su acto practicando la otredad, son otros, y, así, son indivisibles de las ficciones que los soportan y proyectan.**

{Nos evoca, sin duda, a la *mutabilidad del relato onírico*; ¿no se nos muestran esos espacios y tiempos, mientras lo presenciamos, como un *juego mental*?ⁱ
Sin embargo, mientras el sueño es la expresión simbólica y metafórica del inconsciente – desde las profundidades de la naturaleza anímica-, el acto lúdico es una manifestación plena de conciencia participativa presente; mientras se pone evidencia lo que Schiller y Cassirer afirman; el hombre que juega lo hace libremente, *el juego es una actividad fundamentalmente libre*.
[no en vano los situacionistas basaron buena parte de sus teorías y ficciones en la condición libre y creativa en la que opera el homo ludens, mientras se conjuga a otros].
+++++

“Así, el ser humano no sólo vive de racionalidad y de técnica: se desgasta, se entrega, se dedica a las danzas, trances, mitos, magias, ritos; cree en las virtudes del sacrificio; vive a menudo para preparar su otra vida, más allá de la muerte.”ⁱⁱⁱ

a/*

ⁱ Al respecto Jacobo Siruela trata sobre espacio y tiempo oníricos, en: SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.

ⁱⁱ MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.





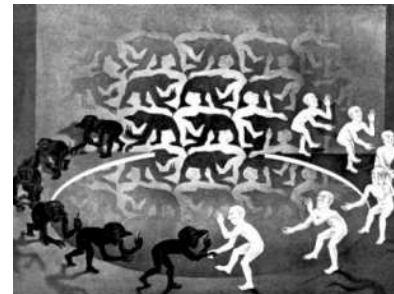
La acción de la ficción

integra inseparablemente a juego y ficción, mientras una fija a la otra: **el reconocimiento de los límites de una –correspondiendo a las proyecciones ilimitadas que busca el ser humano a través de sus representaciones, prótesis y metáforas, a partir de reconocerse limitado en cuerpo y mente–, se complementan y proyectan con el otro;** el pensar y el hacer son recíprocos.

Si en lo cotidiano el verosímil, la creencia y el paradigma argumentan y sustentan –desde los relatos estructurados y contextualizados de ideas–, el discurrir de la acción acostumbrada; durante el *juego cotidiano* será la **ficción de las creencias, paradigmas y verosímiles** la que ponga las pautas –las reglas variadas– del discurrir lúdico del acto. Aquí la relevancia del *diseño del texto ficcional* pues, a partir de la estructuración del código del relato –intrínseco al código que sujeta nuestros conocimientos y comportamientos en la realidad–, este dispondrá líneas abiertas para que el acto, además de provocar una nueva ficción; sea jugado. **El “jugar-con” inevitable a toda actividad lúdica, como advierte Gadamer; el acto lúdico se acompaña; es puente.**

Se juega mientras se co-produce cultura.

El juego, ya advertía Huizinga, se co-produce, es convocante de colectividades, participaciones, reuniones que libremente aceptan el relato. La participación para el juego es fundamental. **Se es otro mientras se juega a ser otro; y a los espacios que convocan la alteridad no les corresponde mejor acción que aquella que tenga un matiz lúdico: ahí donde el yo y el otro, entrelazados en espacio y tiempo que contextúan y modifican su acción, son inseparables.**



*
•af!

{[de]mencia ficcional;

Hace no mucho, en el curso de estas investigaciones —y, sin duda, sensibilizados por ellas—, encontramos, sentada en la mesa de una cafetería, igual que el resto de quienes nos gusta compartir la calle con una excusa, sin reparo en la compañía, a una mujer adulta [seremos precarios con las descripciones], *normal* (de lo que la percepción alcanza a decir de reojo); a excepción de una curiosa labor que, sutilmente dirigida a un objeto discordante, captando la atención, sostenía. Mimaba a su peluche.

+++++

En diálogo íntimo con su objeto —seguramente éste tenía un nombre y biografía—, con la expresividad volcada con un aura casi maternal, minuciosamente adulándolo, susurrándole conjuros de cariño, ofreciéndole café. Todos a su alrededor, estirados por la tensión que colgaba de la escena —cuya inflexión doblaba agudamente en el lugar de la mujer—; mientras observábamos absortos, cómo, indiferente al resto, modificaba el espacio mismo; sin líneas ni divisiones entre los presentes, los locos y los *normales* [menos locos] reunidos. Nosotros, por mayoría —por fortuna de nuestra seguridad, volteándonos a ver para sabernos acompañados— nos verificamos como espectadores en extraña observación del acontecimiento anómalo, gesto infinitamente desconocido, al que sólo podíamos sonreír con el seño fruncido. La herida risa era nuestro volátil nombre común. Incómoda verificación de la realidad; aquella relación que la mujer sostenía con su peluche no era menos real que la que teníamos entre los comensales —ni menos lógica: nuestra asociación pendía ligeramente de un reconocimiento sutil—; incluso era más —mientras hacía cuestionar qué era lo que, en definitiva, nos diferenciaba—, era vivida en profundidad: era *verdadera*. Nos recuerda a Foucault: “el loco carga todos los signos con una semejanza que acaba por borrarlos”¹.

Nos llenamos de signos y símbolos para comprender la realidad, darle un sentido, comunicarla, y hacemos de un lugar. Lo hacemos cotidianamente — casi ignorándolo—, nos comunicamos constantemente, otorgando y repartiendo re-presentaciones, discurrendo en significaciones, construyendo ficciones, mimetizando y simulando todo a través de nuestro relato —en una dinámica que ya no trata similitudes, sino identidades y referencias—.

A veces, jugamos. Menuda osadía.



¹ FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas*, Siglo xii, México, 2008

*.af!

¿Qué es real para quienes construyen ficciones? ¿Para quienes juegan su relato? ¿Cuál es la hermenéutica del peluche?

¿Se inscribe en las interacciones de nuestra electroquímica cerebral? Todos tenemos algo de esa mujer – *aparentemente* normal; hasta que el acto nos [la] delata, hasta que la notamos actuar, hasta que actuamos como ella- adulando al [su] peluche, con/sintiéndolo y justificando[nos] nuestra existencia a través suyo [los tragos y caricias que le ofrezcamos los terminaremos saboreando nosotros, como si fuésemos él].

Todos –a través de objetos, durante una descomposición de signos, portadores de nuestras interacciones y comprensiones- somos esa mujer y todos somos nuestros espectadores. Cuando alguno de nosotros “cede” ante el territorio de la ficción, o, más bien, de una pasa a otra –algo vedado de la obviedad cotidiana; las diferencias hacen de nuestros contextos la fuente de lo extraordinario-, nos convierte en un intruso, consumado en el hecho de descontextualización; en tal acto [no necesariamente tan exótico como salir desnudo a la calle, o llamarse Epicteto; sino de las alteridades que nos hacen a nosotros ser nosotros], fuera de nuestro cofre *bachelardiano*, somos observados como anomalías. Todos espectadores, todos somos observados.

Transformamos lo observado, mientras la observación nos transforma. Por diferencias ligeras que a veces se amplifican, anormales.

Locos.

Sufrimos de mente ficcional, y es nuestra única normalidad.

¿Quién, descartando al psiquiatra, proyecta espacios para la locura?

};



a/*



*
•af!

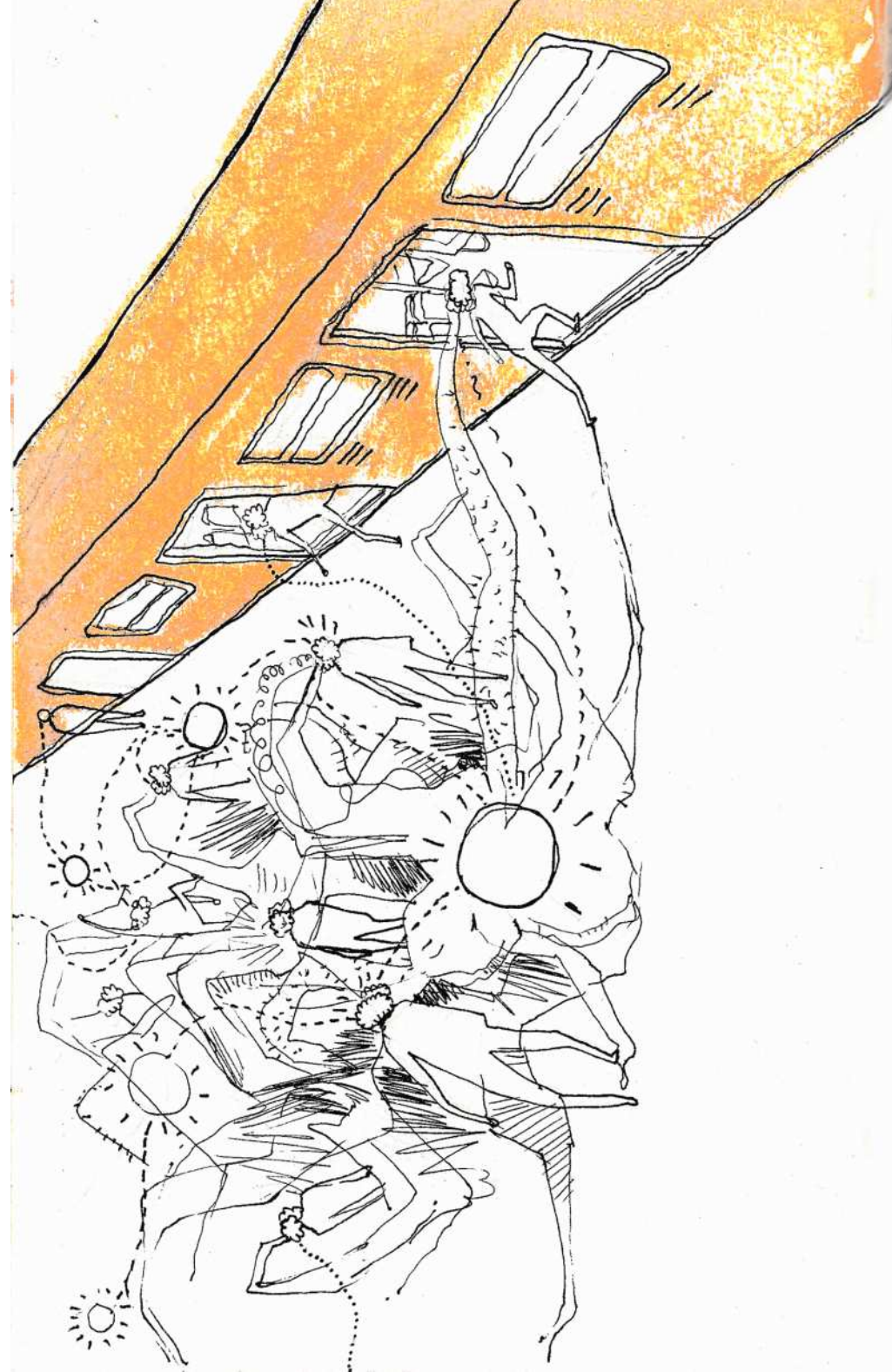
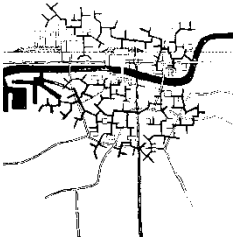
// situaciones;

“¿Qué es esto, de hecho, más que la situación? Se trata de la realización de un juego superior, más exactamente la provocación a ese juego que constituye la presencia humana. Los jugadores revolucionarios de todos los países pueden unirse a la I.S. para comenzar a salir de la prehistoria de la vida cotidiana.”

Manifiesto Internacional Situacionista
1960.

+

Los situacionistas –ya vieja referencia de un espíritu renovador de “juego en la ciudad”ⁱ–, en los sesentas, plantearon un nuevo escenario, nuevo mapa, sobrescrito y traslapado encima de las retículas racionalistas y las imágenes satinadas, que buscaba combatir la “prehistoria de lo cotidiano” –en su versión simplificada, unívocamente utilitaria, maquinizada, hipnotizada, entretenida y distraída en espectáculos y pseudo-juegosⁱⁱ–; mediante la provocación de situaciones –eventos transitorios irrigados de significaciones humanas mientras se experimenta su vivencia física y psicológicamente–, interacciones, participaciones, alternativas... escenarios portátiles de personas creativas y juguetonas; experimentaciones ambulantes del tránsito en lo cotidiano, en busca de un nuevo sentido y participación colectiva; a través de la *experiencia vital*. Es por lo demás claro: en la situación se consume la actitud libre de quien accede a jugarla, voluntariamente aceptando el descontrol y el advenimiento de posibles accidentes –haciendo ficción–, mientras espontáneamente se transita y acontece en un espacio.



ⁱ Quizá una de sus reminiscencias más directas sea el parkour (el arte del desplazamiento); pero a esta versión deportiva del situacionismo le falta referencia y soporte ideológico. ¿Se habrán, entonces, retirado los jugadores urbanos a la Soft Babylon, como sugiere lúdica y ficcionalmente –pero sin mentir– Marcos Novak? Al respecto: NOVAK Marcos, *Next Babylon: Accidents to Play in, The Art of the Accident*, V2 Publishing, Holanda, 1998.

ⁱⁱ Cuestión que nos da cuenta que las cosas, en realidad, no han cambiado substancialmente, sino operativamente mediante prótesis más especializadas que desintegran toda experiencia.

*
•af!

Si la sociedad del espectáculo, ocupada en sus costumbres utilitarias, dirigida por sus paradigmas deterministas, medio siglo después, se ha enmarañado, en tanto se les suma la aparición de nuevos paradigmas que ya se empezaban a manifestar a principios de siglo pasado, ya en una fase innegable de la "era planetaria", en red, y a propósito de que el hilo situacionista se disolvió en varios puntos del olvido; + + + +

+ ... otros perviven a ser retomados; sus resonancias deben hacer convergencias con nuestras búsquedas: ahí donde miramos al ser humano que piensa y hace, y busca albergue hoy. La actitud de "juego en la ciudad" es inseparable de las ficciones que se gestan de una realidad

* * * * * cotidiana;
*relatadas por una mente y cuerpo que les da sentido.

¿No despiertan, estos habitares transitorios y fugaces, los sueños de la casa del ser humano hoy en día? ¿No se conforma su arquitectura de situaciones?*****

Haremos bien de no pasar desapercibida la transitoriedad de lo humano, especialmente en nuestros instantáneos tiempos, si intentamos proyectar casas vivas, y no muertas: casas presentes.



"EL JOVEN TEPOZTECATL TIENE UN ESPEJO DONDE TODO SE MIRA; PORQUE TODO SE REFLEJA EN EL Y CON EL CONOCE EL MUNDO. EN SU ESPEJO, AUNQUE CAMBIEN LAS COSAS DE TAMAÑO, TODO SE MIRA QUE ES PARECIDO: EL MAÍZ TIENE SUS CABELLOS COMO LA COLA DEL CABALLO PERRO Y LAS TRENZAS DEL CHINELO; LOS FUEGOS ARTIFICIALES LES ASEMJEAN LAS ESTRELLAS, Y EL ATARDECER ES COMO EL AMBAR". POR ESO EL POCHETE DA SU ESPINA QUE IMITA A LAS MONTAÑAS; MONTAÑAS QUE IMITAN A LA COBITEJA DEL AROSOL PONDE LOS ARTESANOS TALLAN IGLESIAS Y CASITAS SOBRE PEQUEÑOS PAISAJES QUE IMITAN MONTAÑAS! FIN CUANDO A PARA PAULA ROJAS. PENSAMIENTO COMPLEJO

LA MENTE REALITY

LA POBLA COMPLEJO

*
•af!

...si los simulacros ya no se saben juegos, en una dinámica que todo lo copia, mientras nos absorbe y despoja con creciente especificidad a nubes que quizá jamás soporten nuestro lúdico paso, ¿cómo procurar la co-producción de sentido que le es inherente al acto lúdico?*

¿Cómo dar lugar a la multiplicidad de identidades, colección de máscaras, que somos cada uno de nosotros? ¿La arquitectura podrá ocuparse, alguna vez, *de esto*? Quizá deba volver la mirada al problema del *evento*, de la situación, del espacio y tiempo lúdicos (ahí donde, excepcionalmente, lo ha hecho el arte): éste la supondría en una trama que evite que “lo espacial perdure en el tiempo” –renunciando a la permanencia idéntica-, y más bien que *sea* de tiempo, y pueda cambiar, mute, conforme cambia el “universo de los procesos mentales”, a través del relato ficcional; mientras el ser humano juega.*

*
•af!

En ese sentido, tal vez deba ocuparse del problema de la “no-existencia” del *otro* lugar.
¿Cuál es la arquitectura ficticia-lúdica?
Será, quizás, sólo *heterotópica*.

“Las actividades lúdicas, de fiesta, de rito no son simples esparcimientos para volver luego a la vida práctica o al trabajo; las creencias en los dioses y en las ideas no pueden reducirse a ilusiones o supersticiones: éstas tienen raíces que se sumergen en las profundidades antropológicas, se refieren al ser humano en su naturaleza misma.”

¿Si ya no jugamos, es certeza que no jueguen con nosotros, de todos modos?

En esta incierta y ambigua época la ignorancia ya no es dicha; rayando en lo criminal... es lujo innecesario.

¿No es este un llamado a hacer libre y volitivamente acción ficción?*

ⁱ MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.

*
•af!

Por supuesto, así como la costumbre (la acción verosímil al paradigma y a la realidad), el juego (acción de la ficción) designa su propio espacio y tiempo en el transcurrir de la acción, de acuerdo al consenso cultural; pero el sentido, el relato en el que se estructura o sugiere la acción, en la medida en que configura el espacio mismo –es decir, cuando el relato se estructura desde el **diseño** del texto-ficción-, puede sugerir e intermediar, asimismo, **otros juegos y ficciones.**

{Constant en su utopía *New Babylon* precisamente lo proponía; la megaestructura nómada se montaba encima de las trazas urbanas –mientras trazaba recorridos situacionistas y *psicogeográficos*ⁱ- entretanto los homo ludens –remarcando el valor libre de unirse al juego-derivaban en ella, jugando con la propia estructura y estimulando su expansión; ésta estaba condicionada para proponerle actitudes lúdicas y creativas a sus nómadas habitantes. La escala y tecnología de la estructura, sin embargo, estaba varios pasos atrás de la dinámica propuesta; la utopía se deshilacha mientras la técnica la desmiente. Marcos Novak, casi medio siglo después, sugiere que *New Babylon* ya está aquí; en su versión *Soft Babylon*: el ciberespacio. ¿Ya todos los jugadores se han mudado a esa suave potencial presencia, que hace de un lugar todos los lugares simultáneamente? Es sin duda, interesante observar la correspondencia entre la evolución de la prótesis y los relatos que la profetizan, hacen crónica, narran, buscan... }

ⁱ Los mapas *psicogeográficos* designan lugares y transiciones extra-curriculares, de acuerdo a la experiencia vital: comportamiento y emociones, ¿qué nuevas versiones quedan para estos mapas que vinculan cuerpo y mente?

*
•af!

“Y podemos añadir, inmediatamente: una determinación semejante del movimiento de juego significa, a la vez, que al jugar exige siempre un “jugar-con”. Incluso el espectador que observa al niño y la pelota no puede hacer otra cosa que seguir mirando. Si verdaderamente “le acompaña”, eso no es otra cosa que la *participatio*, la participación interior en ese movimiento que se repite.”ⁱⁱ

+

¿No es esta participación lúdica, la misma que nos hace aprender (mímesis), **y seguir imitando hasta montar nuestras propias versiones verosímiles y posibles de la realidad que nos rodea y de la que somos parte, y a la que terminaremos otorgándole, o no, un sentido?**

Si en nuestra cotidianeidad lo lúdico se manifiesta tal de manera que su presencia pasa desapercibida –después de todo, no es lo lúdico una clasificación más?- y nuestro comportamiento alejado desperdicia continuamente múltiples y ricos potenciales relativos que vinculen al otro, mientras inevitablemente nos relacionemos con ello, durante una confluencia e intercambio de deseos y anhelos, emociones y pensamientos, el diseñador, **desde la particular posición que ocupa en el hacer humano** –el de proyectar objetos que en definitiva nos harán relacionarnos o no con el mundo-, es responsable de evocar verosímiles –en busca de mantener una regularidad certera, correspondiente a las nociones de verdad y realidad que su cultura ha construido- o estimular ficciones – en busca de variables que procuren nuevas miradas hacia lo desconocido y ambiguo que se han vuelto nuestras propias nociones de verdad y realidad; queda claro, entonces, que ha de dialogar lúdicamente con verosímiles y no ha de negarlos- mediante sus relatos.

¿Qué lado de la posible bifurcación nos corresponde a los diseñadores de hoy?

Habrá que relatarlo relativizándolo.

`a/*`

ⁱⁱ GADAMER Hans Georg, *Op. Cit.*

* .af!

* .af!

¿por qué...el cohete de volamos la pantalla lo papalotes? reemplazó.

¿No se juega a trasladarⁱ sentido?

¿Quién juega hoy, cotidianamente?

+

“Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandado no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya este carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales.”

Johan Huizinga

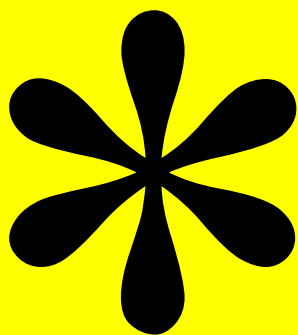
Homo Ludens, 1938

ⁱ “En cuanto la acción de una metáfora descansa en el hecho de que, para describir un estado o un suceso, emplea conceptos arrancados a la vida animada, estamos en el camino de la personificación. La esencia de toda formación de mitos y de casi toda poesía consiste en personificar lo incorpóreo y sin vida. En rigor, el proceso de formación de semejante expresión no transcurre en la seriación ofrecida por nosotros. Porque no se trata de que algo que se representa como incorpóreo sea expresado, después, como algo que se representa como vivo. Lo primario es la transmutación de lo percibido en la representación de algo vivo y animado. Ocurre en cuanto se presenta la necesidad de comunicar a otro lo percibido. La representación nace como figuración.

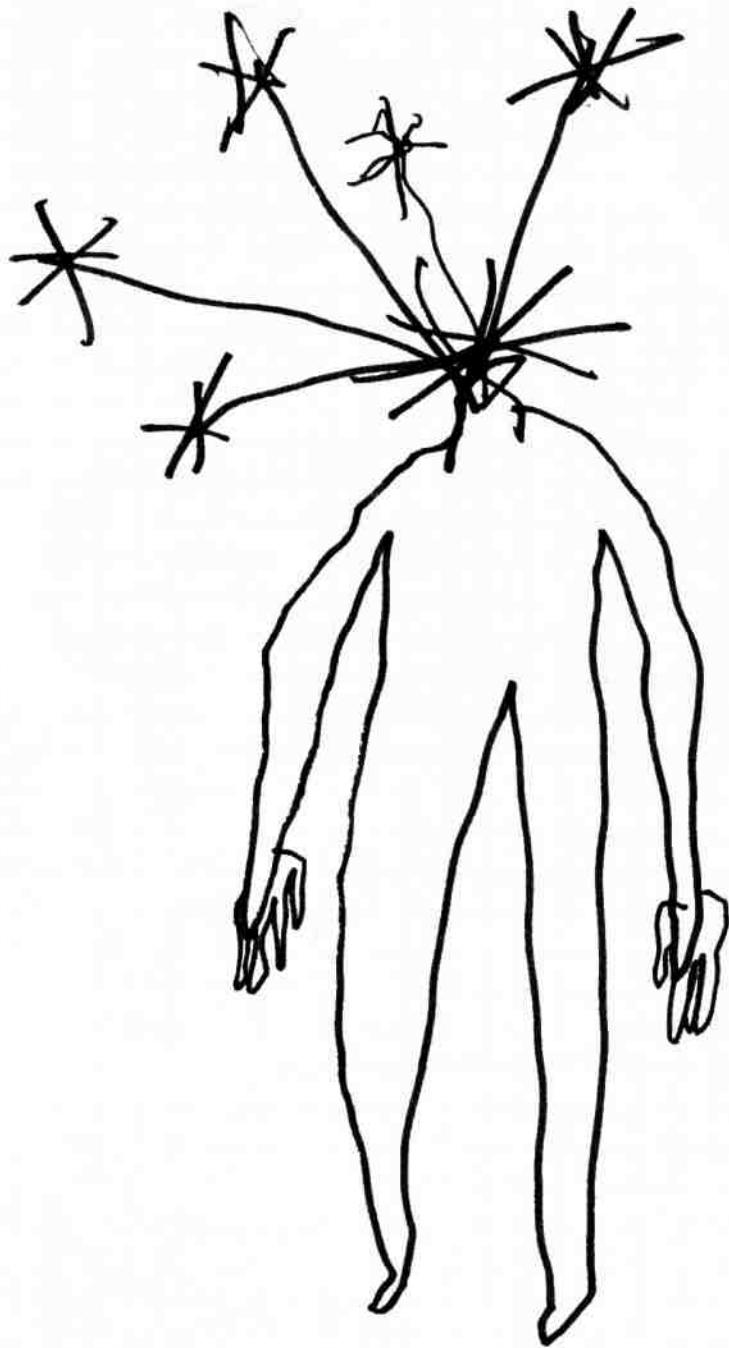
¿Tenemos derecho a denominar juego del espíritu esta propensión congénita e ineludible del espíritu a crearse un mundo pensado de seres vivientes?” En: HUIZINGA Johan, Op. Cit.

*
•af!

};



[.0*];



[.O];
{
ser Otro;

“By thy *mask* I shall know thee”
Isak Dinesen [Karen Blixen]
Seven Gothic Tales, 1972
+

“[...] los otros todos que nosotros somos.”
Octavio Paz
Piedra de Sol, 1949
++

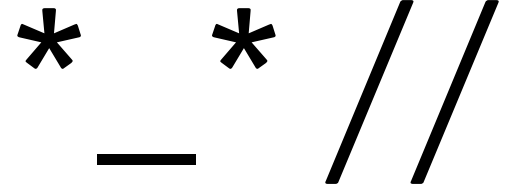
“[...] la incurable otredad que padece lo uno”
Antonio Machado
+++

El virus inefable de toda cotidianeidad, el error de los paradigmas y las verdades, llaga de la retícula, orden loco de la particularidad de donde toda vida humana toma un matiz distinto; a través de su punto multiplica lo percibido, y se relaciona; es otro y es el mismo; aprende del mundo imitando, siente luego piensa; se construye de rasgos del mundo, del entorno que configura y proyecta su memoria e imaginación, lugares recordados y futuros; cómo no buscar variables, cómo no anhelar al otro, cómo ser yo si no soy más que la diferencia relacional del entorno; nuestras ideas, pensamientos, lenguajes, son compartidos y comparten significaciones, el mundo se concibe en el entrecruce, y se conjuga compartido. Ahí donde la alternativa es excluida de todo programa, el ser humano y su ficción, buscan recónditas expresiones, mientras lugares potenciales se abandonan y recurren cada día.



ARQUITECTURA
 RAKA
 NUESTROS
 PERSONAJES
 ANOMALOS.

.O



fantasma.¹

[Del lat. phantasma, y este del gr. φάντασμα.]

1. m. Imagen de un objeto que queda impresa en la fantasía.
2. m. Visión quimérica como la que se da en los sueños o en las figuraciones de la imaginación.
3. m. Imagen de una persona muerta que, según algunos, se aparece a los vivos.
4. m. Espantajo o persona disfrazada que sale por la noche para asustar a la gente. Era u. t. c. f.
5. m. Persona envanecida y presuntuosa.
6. m. Amenaza de un riesgo inminente o temor de que sobrevenga. El fantasma de la sequía.
7. m. Aquello que es inexistente o falso. U. en apos. Una venta fantasma. Un éxito fantasma.
8. m. Población no habitada. U. en apos. Ciudad, pueblo fantasma.

La ficción admite al fantasma. Aquella entidad que se enemiga de la precisión, desconocida, y cuya condición es suficiente para confirmar todas nuestras sospechas; *a nivel de sospecha se lo conoce*. Precisamente porque no puede verse, constituye todos los relatos posibles. Quizá el triunfo de las imágenes haya sido mitigar las ausencias, los vacíos; puede que la cultura esté disuadida en simulacros -ilusionando con la garantía de lo mostrado- pero la presencia del fantasma brota recóndita de la experiencia humana individual, donde le traiciona su emotividad y su inconsciente, cuando sueña y cuando brota aquel substancial vacío al mirar -no sin que la imagen haya intentado inútilmente desviarla y los escépticos conformistas retirado los rituales entorno al "mito"- el último evento de otredad: la muerte.

.= inserte aquí su desconocimiento.

¹ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

.O

.O

Lo que anteriormente era concebido sólo como producto directo de la fantasía [imagen de la fantasía], el fantasma cobra hoy su presencia al difuminar lo sólido y tornarlo sospecha liviana, gaseosa; mientras se alía a nuestras nuevas dudas. La fantasmagoría carga la realidad con posibilidades. Entre la superstición y el paradigma, el fantasma contemporáneo sigue afectando nuestro ser en los espacios; no hace falta recurrir al terror –eso se lo dejamos al espectáculo–; el fantasma se hace perceptible entre sutilezas y sospechas, incertidumbres; donde el miedo y el asombro, desde el fondo, entre ambivalencia y ambigüedad de lo que es posible y excepcional a la verdad y la realidad, //////////////////////////////////////

se gestan ficciones.../* _ * _ * _ *

La ficción dialoga con el fantasma, provoca dialécticas con lo desconocido.

Entre la superstición [la fantasía afectando desmesuradamente la realidad] y el escepticismo [la racionalidad efectivizando -acotando excesivamente- la realidad], el *hermeneuta análogo-ficticio*ⁱ abre interpretaciones para nuevos relatos posibles. Los gabinetes herméticos están a disposición de ser divulgados, entreabiertos. * _ *;

¿Por toda su carga visual –conquista de la visualización en “tiempo real”–, la ciudad contemporánea, ya exorcizó sus alteridades?

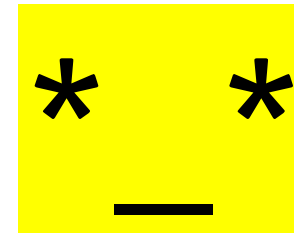
Los grandes relatos, junto a sus misterios, han terminado, las imágenes y los espectáculos siguen consolando mientras aplanan la cultura... pero la cotidianeidad sigue minada de errores y puntos ciegos.

Entre el sueño y –el inexorable extremo de la otredad- la muerte; cuántas ficciones e historias brotan, cuántos gérmenes de nuevos relatos.

Trascendiendo toda superficialidad de imagen, lo profundamente desconocido por el ser humano tiene el poder de provocarle transformaciones a su comportamiento y su realidad. ¿No el sueño y la muerte motivan y comparten simbolismos que jamás serán distintos?; acaso les sobrevivirá la indiferencia, pero ante al vacío descomunal de la tierra incógnita la certeza no tiene cabida...

* _ *;
a/*

ⁱ Ver sección correspondiente en: [.txt]; el texto [ficción]



//

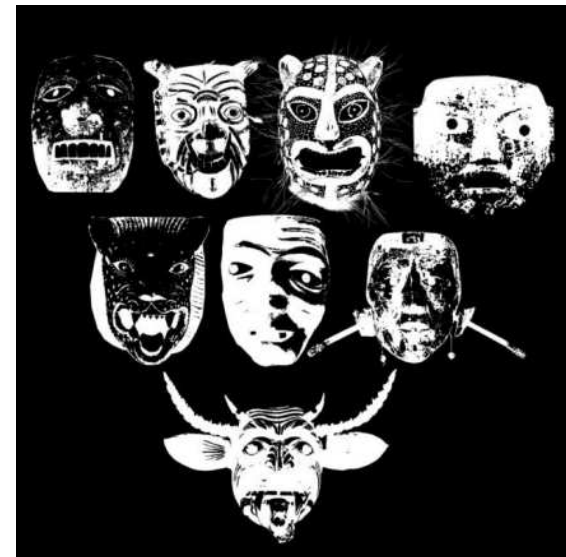
¿No usamos máscaras ante lo desconocido, o ante el otro, para dialogar con ello?

¿Tiene la máscara *vocación espacial*?

¿No está nuestro mundo desbordado de ellas?

¿No tendemos a verle un *rostro* a todo?

*



[+]cara a [+]cara//

El hombre ya no enfrenta la realidad "cara a cara"; ha dispuesto en todo su entorno mapas y modelos, signos en texto, símbolos para comprenderla, explicarla, y relacionarse; esto es, relatarse. Símbolos y signos que filtran y median. Los símbolos, en especial ellos, vibrando en riqueza semántica, cúmulos de relatos en potencia, son tal en su relato conjuntivo, en su polisemia comprimida y analógica. El lenguaje simbólico [*syn-ballo*] es un lenguaje conjuntivo. Capas de distintas opacidades y gradientes interpuestos en el mundo cultural del ser humano, ideas que conforman edificios internos invisibles, habitados por lo que pensamos de nosotros y de los otros. Nos transportan de un lugar a otro. Divulgan su sociabilidad; lo que ocurre en la mente de otros, en un juego de con-ciencias, es tan tácito como absurdo; despliegue necesariamente creativo soportado en la ficción, que incesantemente se imprime en la memoria (¿cómo perduraría ésta sin signos?), haciendo el repertorio, tanto de realidades como de ficciones.

Le ha sido necesario al ser humano, haya sido intencionado o no, el depositar en símbolos sus conocimientos y asociaciones previas para construir a partir de lenguajes –en intención comunicativa– su realidad, y más allá: la mente misma trabaja con símbolos; la "imaginación simbólica", lo que en definitiva distingue al ser humano del resto de especies [afirmación que parece coincidir desde Cassirer hasta los neurofisiólogos] es su condición de *animal simbólico*; sus pensamientos y actos son manifestaciones que transmiten sentido a través de vínculos culturales, a partir de asociaciones y reasociaciones motivadas por estímulos en sus porosas y flexibles membranas externas –morfología de nuestros cuerpos–, que se estremecen o se recogen en su interior, de donde re-asociándose, expresando la transformación interna y la lectura del sentido, modifican los límites que las contienen, y el mundo que contiene a éstos;

¿es la mente contenida, o sólo transitoria?.

¿A qué escala refiere?

¿No es, después de todo,

nuestra escala, sujeta a posición y temporalidad relativas,

la culpable de nuestros enredos referenciales?

Espacio para que nuestras ficciones relaten.

No extraña que, tras la otorgación de valor propio a un signo {a la significación sobre la representación} –escala vital en la cultura humana–, en paralelo al perfeccionamiento de sus simulacros con creciente fidelidad al referente, desapareciendo, y hasta sustituyendo, su referencia "real", la *pérdida de lo real* sea un paso ineludible –y quizá indistinguible para quienes no tienen conciencia del *cara a cara* intrincado de la interacción humana con su misma cultura–. Tal vez la realidad, como muchos otros inventos consensuados –como el de sí mismo– que sólo al ser nombrados adquieren sentido, no existe como tal; sola, en presencia independiente; sino sólo en relación a nosotros.

* _ * _ * _ * _ * _ * _ * _ *

"La realidad física parece retroceder en la misma proporción que avanza su actividad simbólica" dice Cassirer. Y su entorno simbólico no es otra cosa que vínculos hacia sí mismo: provocándole en sí misma conversación constante, catalizada por los hipervínculos de significados; *discurribilidad* que llega tan lejos como los rizos se rizan. Condición que se manifiesta en lo colectivo; vínculos a sí mismo que provocan comunicación, conjugación con los otros, comunidad –por reconocimiento–; es decir, sin un contexto cultural, sin acuerdo previo, los relatos simbólicos no pueden ser leídos, descodificados.ⁱⁱ Tras el viaje del relato simbólico, simbólico, de regreso, volver a mirarlo, no es el mismo, y nosotros, tampoco; somos trastocados por la otredad.

En efecto, la realidad no es sólo una, o lo es; pero se experimenta desde distintos niveles; la mirada única tiende al suicidio colectivo y a la restricción interpretativa, y, por lo tanto, ontológica. La riqueza de la realidad pende de las relaciones que involucran y entrelazan al individuo con su comunidad, y viceversa: *las máscaras son representaciones de estos diálogos, de estas comunidades, de estas identidades variables, unidades múltiples: del cúmulo de identidades que somos.*

*

Cara a cara, de lenguaje en lenguaje, de máscara en máscara; los conocimientos y relaciones ya no son directas – a quebranto de la pretenciosa y restringida "objetividad" y el univocismo [mirada única a la realidad], recurrida por necesidad en el lenguaje cotidiano (pero aún así admitiendo y jugando con amplia gama de errores, completando vacíos de información)–, sino mediadas, sinuosas, y esto, en posibilidad de todo lenguaje y relato, lectura de texto, en cohesión interactiva con otros; nos impulsa creativamente.

*

|a/*

ⁱ CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009

ⁱ Ya lo advertimos, es preciso insistir en distinguirla de lo Real.

ⁱⁱ Aquí el carácter "universal" del símbolo cobra importancia.

a través
son de
máscaras
nomas
otras.



.O

// [+] caras, (hetero) cuerpos;

[...] La máscara, el signo tatuado, el afeitado, depositan sobre el cuerpo todo un lenguaje, todo un lenguaje enigmático, todo un lenguaje cifrado, secreto, sagrado, que invoca sobre ese mismo cuerpo la violencia del dios, la potencia sorda de lo sagrado o la vivacidad del deseo. La máscara, el tatuaje, el afeitado sitúan al cuerpo en otro espacio, lo hacen entrar en un lugar que no tiene ningún lugar directamente en el mundo; hacen de ese cuerpo un fragmento de espacio imaginario que se va a comunicar con el universo de los demás. [...] Son operaciones mediante las cuales el cuerpo es arrancado de su espacio propio y proyectado en otro espacio.

Foucault

El cuerpo utópico, 1966

+++++

Foucault nos pone a reflexionar; si hay algo que jamás sería utópico es el cuerpo¹; pero esa misma necesidad de **mutación de lugar**, se consume: por eso utilizamos máscaras, y no sólo una.

El cuerpo necesita de la máscara y de la utopía, del símbolo y de la ficción; brotan de él y a través de ellos es transmutado.

¿Cómo mutan los espacios para presentárnoslos enmascarados?

+

“[...] Estaba muy equivocado anteriormente al decir que las utopías estaban dirigidas contra el cuerpo y destinadas a borrarlo: las utopías nacieron del cuerpo mismo y se voltearon después contra él.”

+++++

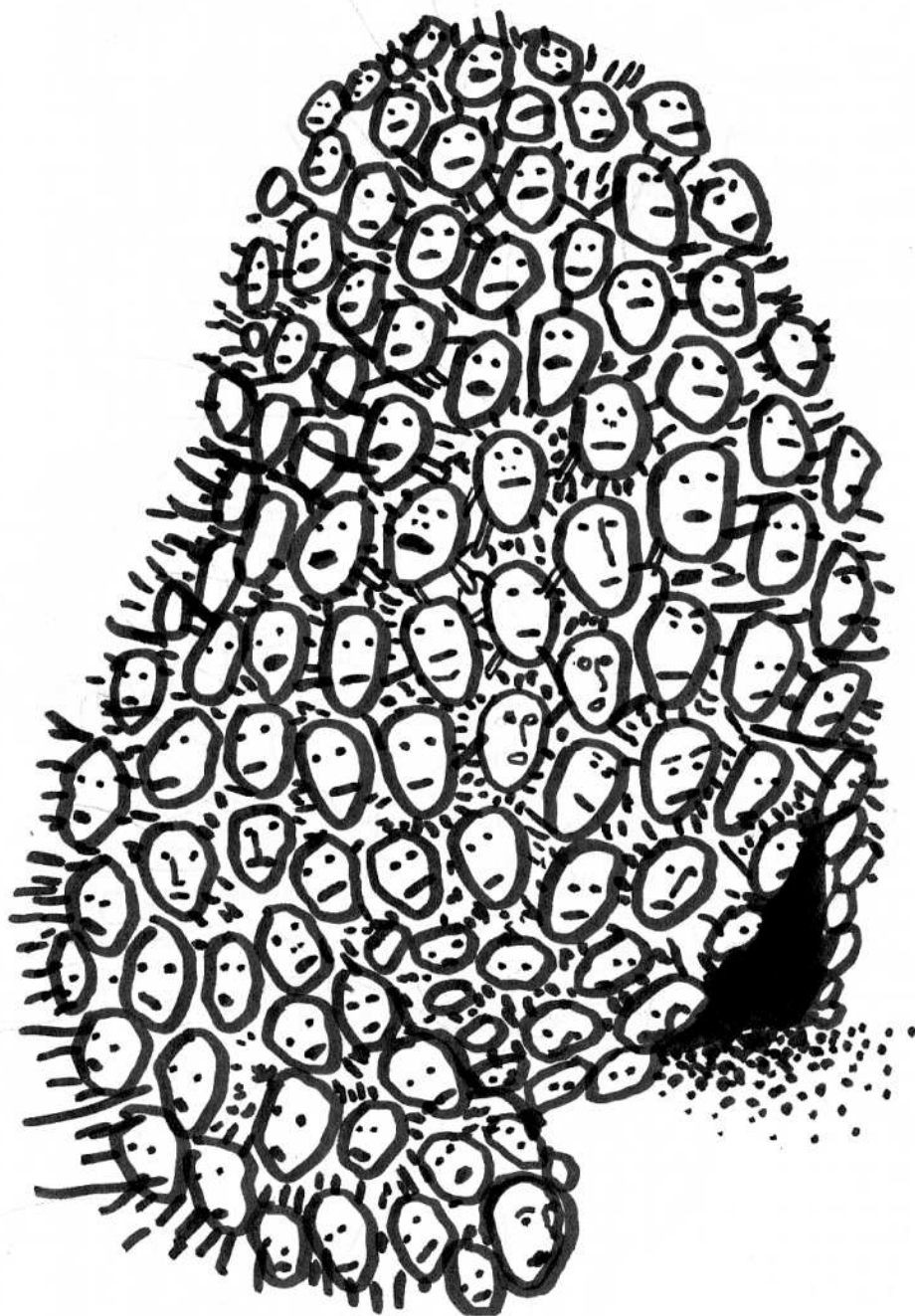
El lenguaje evidencia que, como relato, se originó en lo social; garantiza y estimula complementariedad incesante con nuestros soliloquios, es decir, se practica en las diferencias; nuestras relaciones, intercedidas por las máscaras que ponemos ante nosotros y ante nuestro entorno -para conocer a los otros y a nosotros mismos; su mal y su bien, nuestro mal y nuestro bien, su pueblo y nuestra montaña-. Es inevitable, enmascaramos a nuestros objetos y diseños, nuestros espacios reales y posibles; son puentes que simbolizan y proyectan al ser humano a otro cuerpo, otro espacio; ninguno que tenga una correspondencia directa en el mundo, sino que, instaurando un vínculo entre cuerpo y mente, ofrece umbrales a los lugares de la mente; intermitencias anómalas: **heterotopías**, de las que hablaba Foucault.

Si somos multiplicidad de máscaras, sólo podemos conocernos a través de nuestras representaciones; reales y ficcionales. En esto discurre, reflexiona y se entretiene el ser humano no restringido -o, precisamente cuando lo está, lo busca-, juega a vivir, juega a variar, a hacer ficción, en **lugares otros**.

¹ Al respecto, leer “El cuerpo utópico” de Foucault, texto basado en una conferencia radiofónica en 1966.



EN MI
CUERPO
HABITAN
MIS IDEAS



[+]cara a [+]cara, la puesta de una máscara –aquello que antecede al “rostro verdadero”ⁱ– consume su potencial lúdico-relacional cuando es volitiva (cuestión inseparable de la lectura de uno mismo –autoconocimientoⁱⁱ– y la del entorno); la ficción volitiva depende, paradójicamente, de un acto conscienteⁱⁱⁱ [ficcional] participativo, que a través de la máscara experimente y se relacione a la otredad; mientras canaliza nuestra intencionalidad creativa; la máscara es un *interfictio relativo*^{iv}.

Durante el *baile de las máscaras* de nuestras relaciones culturales en el mundo, mientras volitivamente jugamos, ¿qué procura que nuestros *cuerpos espaciales* que configuran el entorno provoquen mutaciones en nosotros? O, mejor aún; cómo procurar que nuestras mutaciones alteren y modifiquen el espacio, junto a nosotros?

Máscaras grandes, máscaras pequeñas: a través de la amplificación o disminución de nuestra escala, somos otros; miramos al mundo distinto, nos hibridamos con él. Jugamos a las máscaras, bailamos el baile de las representaciones y las identidades–aunque no se sepa a qué se juega–; cuando no se sabe un juego, cuando no jugamos... de todas maneras juegan con nosotros. Cuánto reducimos nuestras posibilidades cuando no conocemos nuestra mutabilidad... ¿Puede el espacio invitarnos a tal humano juego?

`a*`

ⁱ Cerniendo las valoraciones, ¿existe uno? ¿Sería éste “el natural”? ¿Es lícito hablar del “rostro genético”, resultado de la azarosa combinación que, a nuestra escala, condiciona nuestro comportamiento, como otra máscara? ¿No empieza a suceder la manipulación genética de nuestros cuerpos? De la cirugía plástica al bio-arte... ¿Es vocación ficcional?

ⁱⁱ El autoconocimiento es, desde la antigüedad, marcado primordial.

ⁱⁱⁱ No repararemos en definir la conciencia, o su ficción, o el “yo”. Jorge Volpi, literato mexicano que investiga conexiones entre literatura y ciencia, en su libro, hace una aproximación a ello, basándose en estudios neurofisiológicos. Ver: VOLPI Jorge, *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*, Alfaguara, México, 2011.

^{iv} Ver sección correspondiente: *[.txt]*; el texto *[ficción]*

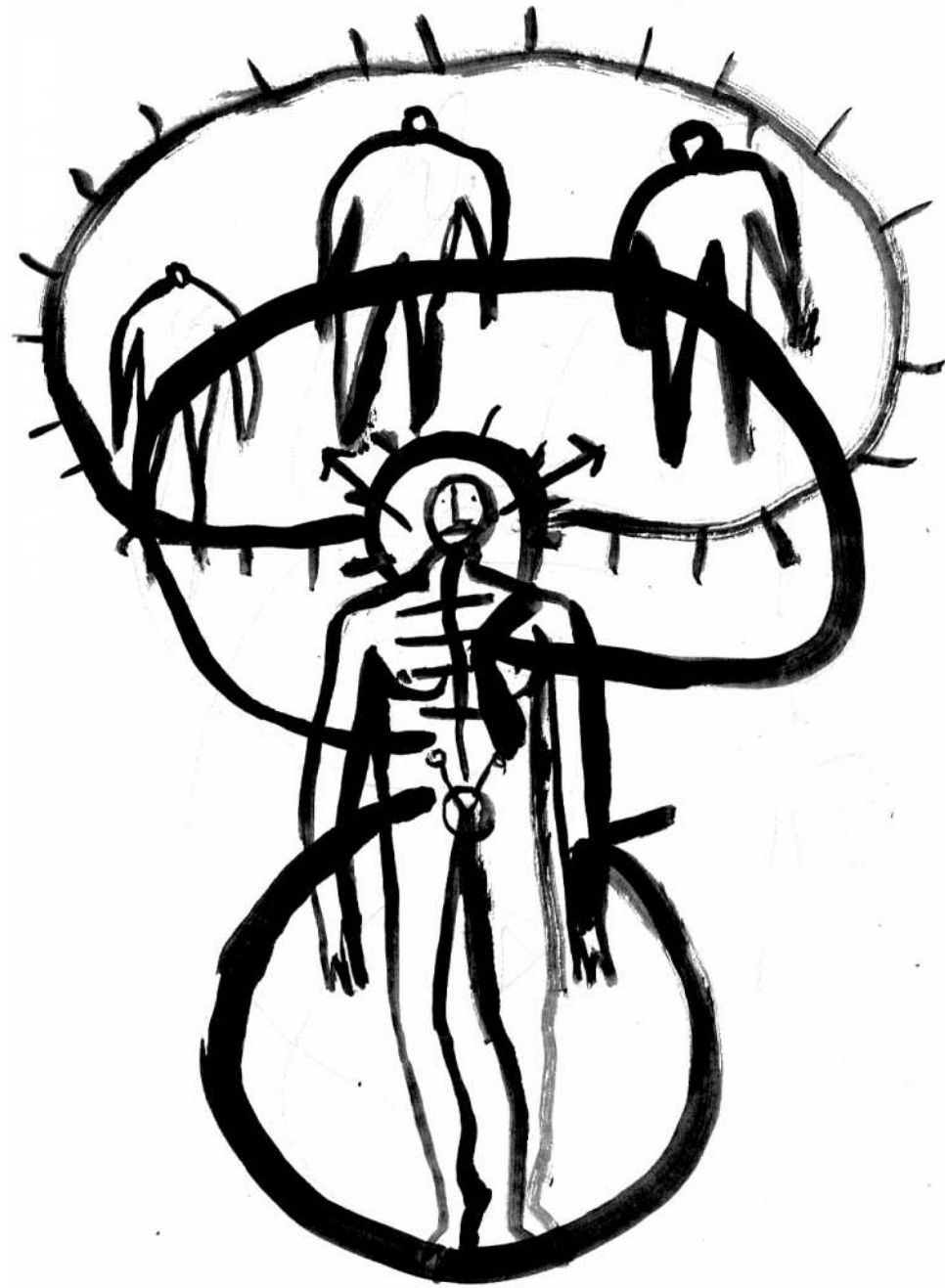
.O

“He cavilado mucho sobre este encuentro, que no he contado a nadie. Creo haber descubierto la clave. El encuentro fue real, pero el otro conversó conmigo en un sueño y fue así que pudo olvidarme; yo conversé con él en la vigilia y todavía me atormenta el encuentro.

El otro me soñó, pero no me soñó rigurosamente. Soñó, ahora lo entiendo, la imposible fecha en el dólar.”

Jorge Luis Borges

El otro, 1975



“yo”

.O

}yo::tro

“Yo soy el observador del mundo, e incluso el testigo de mi propio cuerpo aunque, estoy convencido, no soy mi cuerpo”. ¡Qué maravillosa invención! ¡Qué deslumbrante fantasía!”ⁱ

+++++

...somos multiplicidad de identidades, cúmulos de yos y otros comunes y diversos en una mente conjuntiva y asociativa, todos simbólicamente conocidos y vinculados; la importancia de los objetos –diseñados por nosotros para otros, son portadores de nuestras relaciones significadas– en el mundo real se torna substancial; son nuestro soporte, puente e intermedio entre seres humanos, en la cultura, en la realidad. Relaciones incesantes: ideas sobre nosotros mismos y sobre los demás, gestadas, desde lo procesual, como ficciones, presentes en todo espacio y todo tiempo; constitutivas de todo presente, espacio y tiempo. El mundo puesto en relato de primera, segunda, tercera persona.

“Mal que nos pese, todos somos ficciones”ⁱⁱⁱ.

+

Aunque debemos ser cuidadosos con los absolutismos, la relatividad inherente de la ficción nos otorga otro dinamismo de lectura –cercana a la relatividad relativa de la hermenéutica analógica–. “Ser ficción” no nos convierte en mentiras, o nos declara falsos; por el contrario, en un sutil juego oscilatorio y recíproco de valoraciones culturales entre verosimilitudes e inverosimilitudes [correspondientes y relativos a paradigmas, creencias; hoy ya no limitados a grupos étnicos locales, sino globales, o si se prefiere, “glocales”], somos tan verdaderos, afectivos y efectivos como son nuestras presencias, en todas nuestras relaciones; somos ficcionales, verdaderas ficciones, somos homo fictio.

ⁱ Para más reflexiones del “yo” como ficción –aunque, no sorprende tal postulado de alguien que construye y concibe la realidad a través de la ficción literaria, ver: VOLPI Jorge, *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*, Alaguara, México, 2011.

ⁱⁱ VOLPI Jorge, *Op. Cit.*

.O

Somos nosotros en la medida que no somos otros; por eso mismo, ellos nos hacen, y, así, también, somos otros. El “yo” es una escala en la humanización; paralela al surgimiento de la conciencia (producto tardío en el crecimiento del ser humano); resultado de cerebros que fueron capaces de pensar sobre sí mismos, mientras recibían significantes y estímulos del entorno y los demásⁱ, fruto de ideas autorreferenciales; ¿materia pensando en materia?ⁱⁱ

¿Somos algo más de lo que conocemosⁱⁱⁱ? Incluso lo imaginado y lo utópico se condiciona por lo conocido, siendo su variación, amplificación o distorsión; se estructura a partir de la impronta relacional de nuestras biografías, y su almacenamiento en la memoria, y más profundo, en los símbolos arquetípicos del inconsciente.

¿Cómo no tender a reproducir lo conocido, si, de alguna manera eso somos?

Y, más aún, qué conocimiento, como relación, no surge compartido?

La vida de los otros se torna fundamental; mediado por el aprendizaje directo, o indirecto, sospecha y especulación, en tanto se filtra a través de nosotros, son la ampliación de nuestro mundo, la posibilidad de ser algo más, las pautas de lo imaginado; y así, la individualidad cobra su relevancia, pues será la variación de lo que se le transmite; ¿no es esto *mera* ficción? Asunto complejo que manifiesta:

la ficción se nutre de la otredad.

*

Ocurre en un proceso tanto de diferenciación (la manera lúdica de variar sobre los datos de la realidad, a partir de individualidades), como de relación con los demás, de cooperación (aquí se remarca el rasgo de juego, mientras es compartido y recíproco): se es uno en la medida en que no se es otro, y viceversa. El “yo”, aquello que el otro jamás podrá ser; paradójicamente confirma su propia ontología con respecto a la otredad, mientras lo otro se afirma en el individuo; pues de este brotan las variaciones que lo alimentan.

+

“[...] el yo es una novela que escribimos, muy lentamente, en colaboración con los demás.”^{iv}

};

`a/*`

ⁱ Aquí las supuestas “neuronas espejo” interceden de manera activa, reflejando lo que imitar.

ⁱⁱ No este lugar para discutir sobre la naturaleza de la materia o la existencia de la psique, sin embargo ¿no es pretensioso otorgarle el don de la conciencia a lo matérico? ¿es contingencia y sentido?

ⁱⁱⁱ El conocimiento se da por la sistematicidad relacional con la realidad, a través del acoplamiento estructural; como apuntarían Maturana y Varela.

^{iv} VOLPI Jorge, *Op. Cit.*

.O

//alter: _:uno: :otro*

La ficción es el [inter] medio para ser otro. Usamos, hacemos ficción para ser, al menos momentáneamente, otros. La sed de otro lugar, otro espacio, otro cuerpo, se sacia durante y a través del acto ficcional. Su relatividad establece un indispensable instrumento social; mientras la colectividad es proclive a la preservación del orden (lo mismo), la individualidad busca alteridades que enriquecen el sistema y estimulan cambios (por este motivo, los otros serán repelidos, al lugar del poeta o el loco). Pero le es inevitable a toda individualidad buscar alternativas que expandan su mundo; por eso intuye, imagina. Las individualidades serán el sustento de los convenios mientras nutran sus metáforas y relatos. Paradoja de la unidad múltiple.

De la máscara, al libro, al laberinto, al escondite en el jardín de las delicias; nos regocijamos mientras encontramos alternancias entre el paraíso y el purgatorio; durante nuestra estancia intersticial.

¿Cómo no procurar ficciones en la transición?

No somos únicos [unívocos], somos múltiples. Nuestra diversidad encuentra maneras de expresarse y de hacerse lugares. La realidad-mecánica lleva en sí un alto riesgo de estallar; por eso las estrategias para disuadirnos de creativamente cumplir nuestras ficciones son necesarias: para mantener aletargado y anestesiado nuestros mundos paralelos, alter egos, alteridades, anomalías, metamorfosis; nuestra ficción, en calidad de simulación y engaño, es también, -mientras se incrementan las estrategias que tienen acceso a nuestras figuraciones y virtualidades- fácilmente engañada.

*

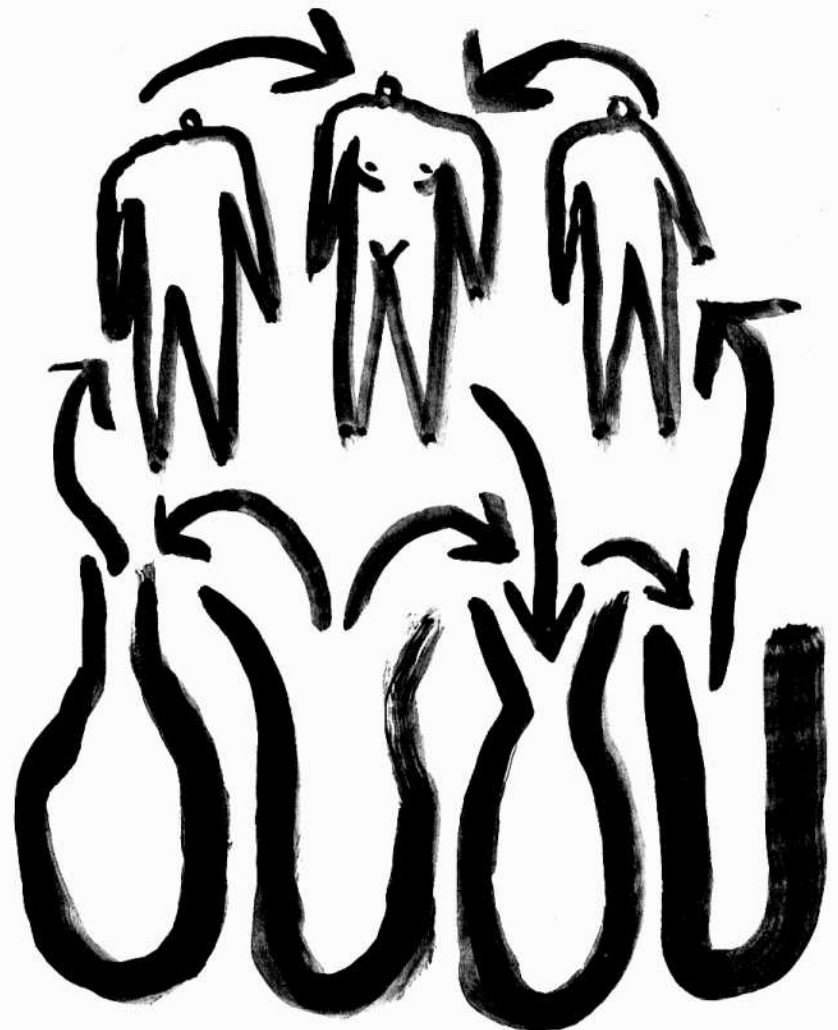
El simulacro es un mecanismo peligroso; nos libera, o nos aprisiona. ¿Es el ser otro un no ser yo?ⁱⁱ Cuando voluntariamente se admite la hibridación, posibilita creaciones, cuando volitivamente se juega, se procura un vuelo lúdico.

*

ⁱ Es preciso distinguirla del auto-engaño; aunque éste sea fácilmente logrado por medios ficcionales; pero tenderán al simulacro.

ⁱⁱ Sobre la "negación del yo" seguramente se abrirían vinculaciones con la filosofía oriental.

TRANSMISIÓN
DE CUERPOS
Y VASIJAS



.O

.O

Si toda ficción se inscribe en nuestro espacio como viaje [transición espacio-temporal]ⁱ, es porque es un *medio de alteridad*.

*

Ser otro, lidiar con el misterio –lo desconocido (*terra incógnita*)–, ser yo, estar en otro lugar –incluso al que refiere el espejo o la imagen–, deseárselo; son vocaciones ficcionales; la ficción no es –solamente– el espacio para el entretenimiento, sino, inyectándole de significación al acto lúdico, es un medio para lidiar, atravesar, lo que no-es; darle lugar a potencialidades que vibran de las insuficiencias denotadas en el mundo; completadas con nuestras proyecciones, intermediadas por nuestra intervención, salidas de nuestra propia ansia de [i]limitaciones; de cuatro paredes, de este cuerpo, del *aprisionamiento* de este lugar.

+ + + + + + + + + + + + + + + +

“Fui verdaderamente torpe, hace un rato, al creer que el cuerpo nunca estaba en otra parte, que era un aquí y que se oponía a toda utopía.”ⁱⁱⁱ

+++++

Lo que soy yo, es el otro. Lo que es el otro no soy yo; ciclo en flujo constante. Las mejores máscaras primero reconocen los patrones de comportamiento de su entorno; conocen el comportamiento de la otredad: son su mimesis, pero también su ficción, su variación, su mutación. Disfrutamos parecernos, pero también, distinguarnos.

“No soy mi cuerpo”. Deslumbrante ficción, oportunidad perfecta para, durante una transmisión de cuerpos y vasijas, ofrecerle espacios *al otro y sus vicisitudes*.

¿Qué espacios permiten tal amplitud de variaciones, o mejor, varían mientras variamos?

*

Ser otro. El poder de la máscara

* * * * *

alteridad.ⁱ
[Del lat. *alteritas*, -*ātis*].
1. f. Condición de ser otro.

ⁱ Ya sea de cuerpo o de lugar; y aquí precisamente nos referimos al cuerpo como uno. De nuevo, es inevitable evocar al “cuerpo arquitectónico”, que por analogía permite y estimula ficciones creativas.

ⁱⁱ FOUCAULT Michel, *Op. Cit.*

ⁱ Real Academia Española, link: <http://www.rae.es/rae.html>

.O

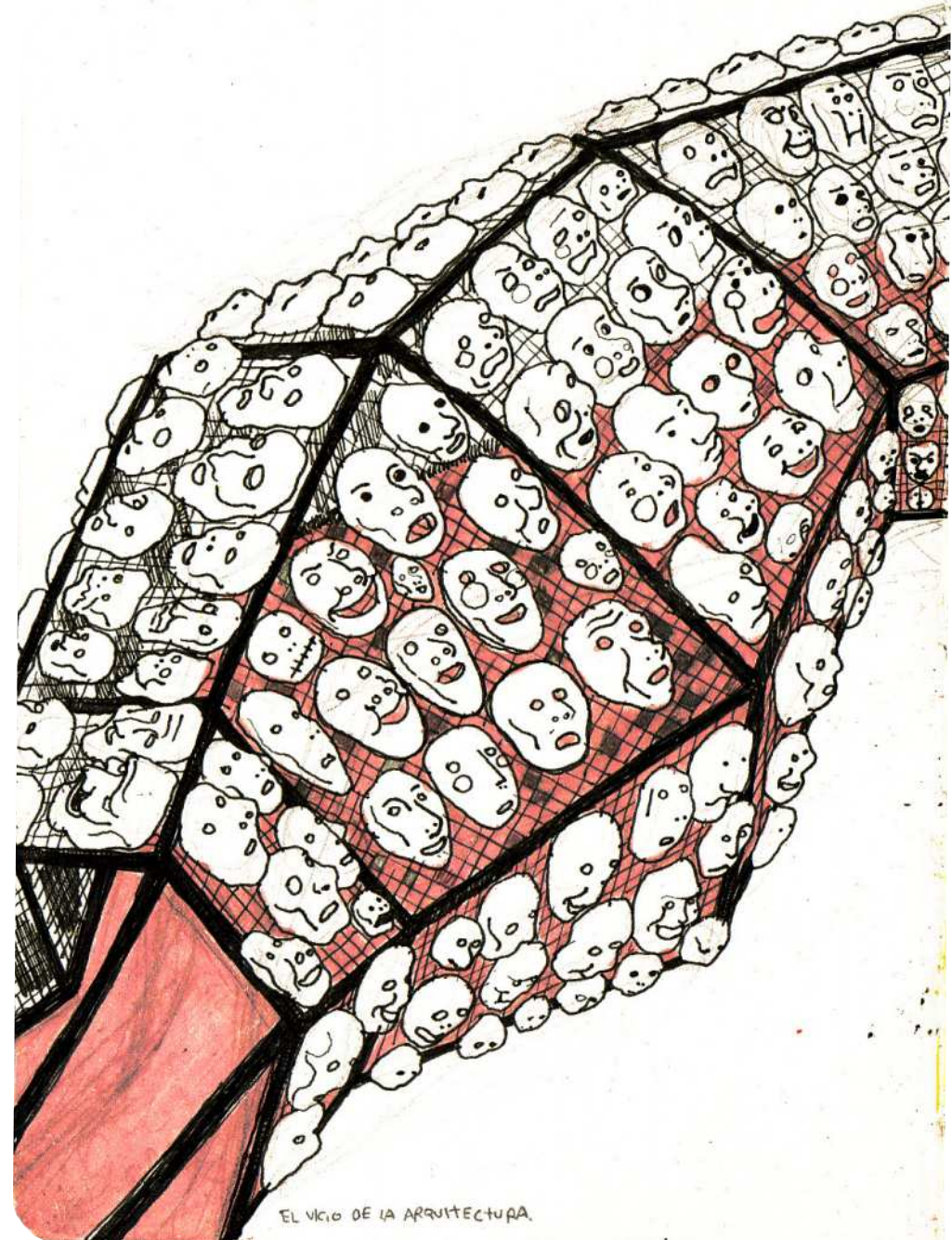
//
"Eres mi otro yo
mi vagabundo yo,
mi espejo puente
[...]"
Claribel Alegría
Eres mi otro yo, 1999.

¿No debemos procurar, entonces, espejos y puentes?
La arquitectura ficcional –inyectándole sentido a la cáscara afásica– es arquitectura para otredades, que juegan, fuera de todo uso de la vida común (es, por tanto, lúdica y heterotópica) de espacios otros, enmascarados (a distintos niveles de realidad), que procuran relaciones (*interfictio relativo*) que permiten y estimulan las alternativas de identidad¹, las contemplaciones, los juegos de personajes, situaciones no curriculares, historias no previstas. Arquitectura que le ofrezca relatos al ser otro; que intermedie, como alternativa de pensamientos y acciones...

El cuerpo alterno de esta arquitectura
está aquí y *en otra parte*;
varía sobre las vicisitudes del relato.
Convoquemos, pues, a los otros, al
proyectar *ficciones cotidianas*. De todas
maneras, ya lo hacíamos.

`a/*`

¹ Concebimos y disfrutamos tanto de un acto ficcional como de uno real; como si estuviéramos ahí, como si estuviera ocurriendo, como si fuésemos otros. Eso, en el caso de la literatura –a salvo en sus páginas–; pero en diseño –y otros lenguajes que se expresan en espacio y tiempo–, cuando los relatos se inmiscuyen en espacio, y hacen espacio, el contenido se potencia, se complejiza –y dificulta–; el texto-ficción-espacial se lo lee estando presente; ser otro se vuelve un acto presente.



EL VICIO DE LA ARQUITECTURA.

//[*]caras!

Del bufón al chamán, del actor al político, del artista al diseñador, las representaciones anteceden y nos visten, como máscaras (aquel rostro sobrepuesto o traslapado), les confieren un carácter que los potencializa a través de una idea u otro cuerpo, una metáfora o un símbolo, un relato o un objeto, que le otorga identidad mientras el ser se soporta en la acción del individuo, en tanto asume un papel creativo; su hacer estructura su ser, de acuerdo a una labor acordada, un convenio excepcional (de aquéllos personajes se esperará determinada tarea); sus máscaras representarán el mito en el ritual, más aún; el mito se *realizará* en la máscara, siendo éste el puente entre la idea y el acto, la mente y el cuerpo, la posibilidad y la realidad; la máscara connota, en este sentido, una identidad profunda, mimética, correspondencia de lo que se es con lo que se hace, potencializados por el arquetipo o el deseo que conforma un relato con sentido. Esta máscara es *un juego cultural*. Es la máscara arquetípica, *metahumana*; multiplica el poder de hacer y el de ser, mientras se es otro-yo potencializado, mediante la voluntaria inmersión al juego, consumado como ritual de coproducción colectiva (el espectador participa en pacto ficcional con el enmascarado, o la máscara que se ha creado por su uso); que provoca la participación de la comunidad convocada, agrupada durante el acto.

Pero la máscara toma valores mucho menos jerárquicos (aunque asociados al mecanismo sencillo del *esconder-mostrar, tapar-enseñar*; sin necesariamente referenciar al sentido de un relato o al ser otro con profundidad ontológicaⁱⁱ); nos interesan en particular aquellos cotidianos—aunque, es preciso estudiar las nociones arquetípicas de la máscara, que, como todo símbolo profundo, instauran en el inconsciente colectivo, y da cuenta de las relaciones de lo humano con lo humano y con el mundo, que, esencialmente, permanecerán constantes—; las máscaras cotidianas, como ficciones y juegos, como creencias y rutinas: cuando se pone de manifiesto la puesta de una máscara —voluntaria o no— en cada evento de la vida humana; y, por supuesto, nos debe interesar, como toda manifestación ficcional y lúdica, cómo la máscara ofrece potencialmente un puente a transgredir y trascender los límites del calendario establecido.

ⁱ Sobre la máscara, como realización ficcional y lúdica, y como lugar, nos ocuparemos en investigaciones ulteriores.

ⁱⁱ El escondite refiere a ninguna interacción cultural —cuestión que, respecto al juego, nos interesa—, además de aquella que quiere evitarse. El escondite es sencillo. El ser otro, sea por mimesis o simulacro, compromete a otro nivel, aunque este ser otro sea ser nadie; cuestión igual de relativa al entorno cultural en el que se inserta y pulula.

La máscara, como representación, depende del relato en el que se inscriba, la vida humana que lo juegue, en el que estructure un sentido (antes configurado por el mito y el rito); de otro modo, sin conciencia creativa ni participativa, ocurre lo mismo que con la precesión de los simulacros sobre la realidad vivida; sin control ni referencia más que la superficialidad que encanta y comunica estéticamente.

Los grandes relatos terminaron. No hay estructuración ideológica más influyente y creíble que la que queda en el registro inmemorial o la que se disuelve en las noticias y espectáculos de cada día.

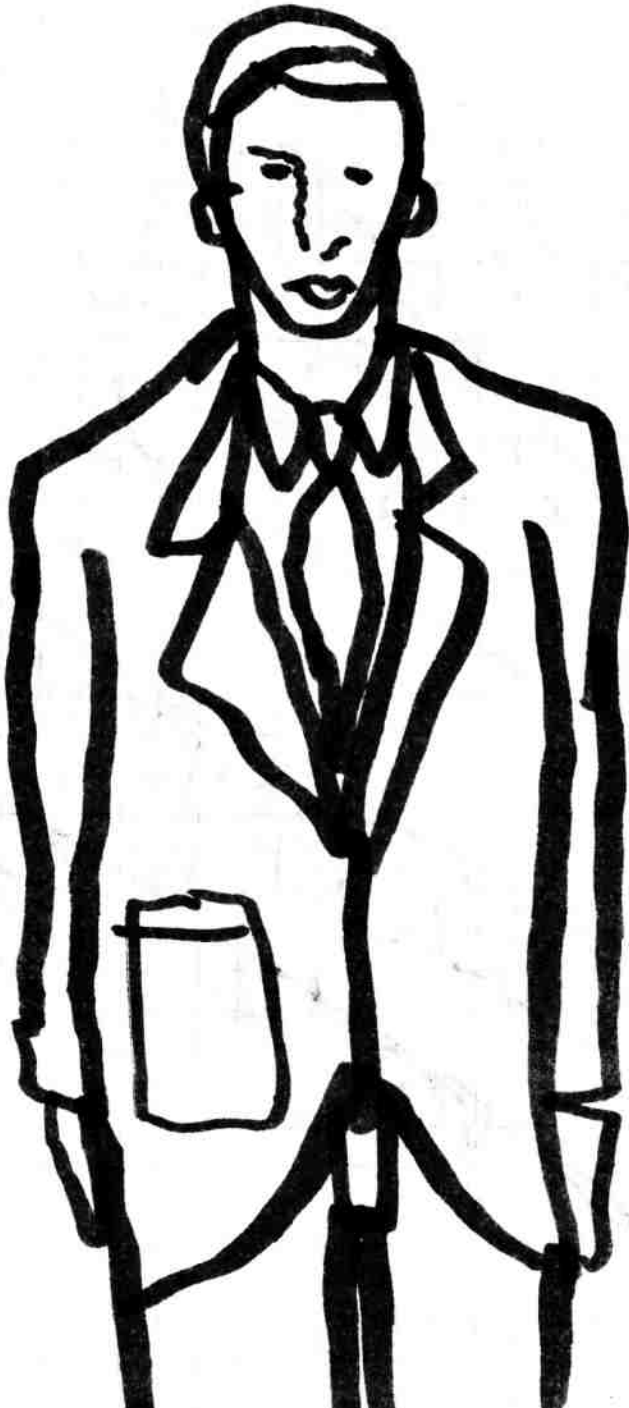
*

La pregunta que debe atendernos es:
¿cómo continúan manifestándose las máscaras en lo humano, desde sus pequeñeces, sus individualidades, sus espacios, sus cotidianeidades, hoy en día?

*

La máscara, como es de suponer, como toda representación —sustituída en la cadena semántica por la efectividad de la imagen y el ídolo—, se somete a las falacias del simulacro; a ese bucle se adhiere hoy en día. El mundo del rostro homologado, mientras procura la instauración de un solo modelo, supone la eliminación o la indiferencia (que, de todos modos, suprime), de las máscaras variadas, acepta sólo ligeras alternativas (las cuales tienen ya dispuesta una sanción o reacción), reguladas por un estricto repertorio paradigmático. Ponerse una máscara, desde la muerte de los grandes relatos, ya no participa del evento cultural. Incluso retomar sus reminiscencias, es un acto trasgresor; como tal, es recurrido por poetas y locos, cuyo lugar está tan designado como descartado. Aunque, quizá por ello, el arte siempre siga asombrando, mientras reflexiona y critica desde las posiciones menos esperadas. ¿Quién habría de querer esperarlo? Otros locos, por supuesto.





Yo
soy
NINGUNO.

Haremos bien de diferenciar el anonimato¹ del Ninguno -aunque Augé los asocia dentro de la gama del fenómeno de alienación social que él llama *sobremodernidad*. La puesta de una máscara es un *acto creativo*, el ninguno es una vaporización de todo rostro; denotada de una ausencia de lectura, conducida por indiferencia, más que por un acto creativo. El ninguno es disuadido. Simula su máscara. Éste no juega; pero participa, de cualquier forma, sin saberlo, en el juego de la cultura. Abunda.

Por supuesto, con la máscara, el *ser otro* es, también, *ser nadie*; pero éste es un *ser nadie colectivo*; mientras responde a un acuerdo, o la falta de uno, pero sucede intencionadamente, en respuesta a una lectura contextual. La puesta voluntaria, lúdica, de una máscara es intrínseca a un sentido, a un relato. Las máscaras participan del relato cultural; como manifestaciones de la otredad, como convocatorias de nuevas ficciones. Al ninguno, que usa máscaras que se copian homologando toda cultura -en pos de la mera estética de las relaciones-, involuntariamente (o desconociendo los motivos o consecuencias de su postura), lo identifica su propio conformismo.

El acto lúdico de enmascarse toma voluntariamente una posición creativa en determinadas coordenadas de lo real, re-inyectándole a la prótesis la metáfora, un sentido; acto seguido a comunicarlo.

Ninguno es el que habita disuadido en los lugares de la imagen, de la ambigüedad entre realidad y ficción, en los territorios hiper-acelerados y excesivos de las ciudades contemporáneas, donde, aplanados por una sola identificación copiosa, nos teñimos de ningún tono para pasar desapercibidos o indiferentes al otro. Esta es una máscara no-cultural, en lo que Augé ha denominado *no-lugares*; precisamente por la afasia que suponen tales lugares al ofrecer no más que una escueta y plana lectura de la cultura que los hace. Sin embargo, mientras seres humanos se relacionen, habrá qué leerse, y más aún, qué pensar y hacer*.



¹ El problema de *Anonymous* (aunque por su condición fantasmagórica e informática podamos sólo especular, no sin el riesgo de narrar una *sci-fi*), por ejemplo, clara intención de la multiplicación del rostro sin nombre que involucra e identifica al grupo que lo juega; un *quasiritual*; aunque el espectáculo del que toman su *imagen* hace referencia a un evento o fábula que plantea ideas vinculadas a una realidad profunda, no trascienden el diseño de la imagen mientras emplean el mismo mecanismo que ya se advierte e identifica como un modelo predecible en las alternativas permitidas de los modelos sociales. De ahí también, por ende, su peligro; al homologarse tan cercanos a lo acostumbrado y al medio que hacen uso los simulacros y las imágenes; casi con evocación metaficcional, provoca miedo mientras da a sospechar que el pacto ficcional tras la pantalla se rompe volcándose encima sobre lo real. Este anonimato se sirve de los medios "posmodernos" para desintegrarse en una red que está en todas partes; síntoma que le agrega levedad al movimiento, en tanto puede disolverse como una imagen más hecha de un cúmulo de datos. Ahí donde ya no se sabe si la ciencia ficción nos termina alcanzando, en una carrera que se corre al revés, en la que compiten nuestra noción presente y la imaginación basada en un futuro plausible; que retorna dándonos una fría sensación en la espina, tras haber sido tanto tiempo indiferentes a ello. Quizá si haya un anonimato colectivo en el pleno sentido de la palabra, es el caso. Máscaras de 1s y 0s.

.O

// i* _*!

Llegados a este punto, es necesario admitirlo: el rostro *ya es máscara*; ésta no se adscribe a una superficie –aunque es, como todo mensaje, dependiente de su sintaxis–, sino a las relaciones que se establecen en el entrecruce social de representaciones individuales; lenguajes, expresiones, textos, diseños, espacios; que se disponen una frente a otra, confluyen, transitan, pasan; intermedian las relaciones entre nosotros y otros: la máscara es un texto intersticial entre nos-otros.

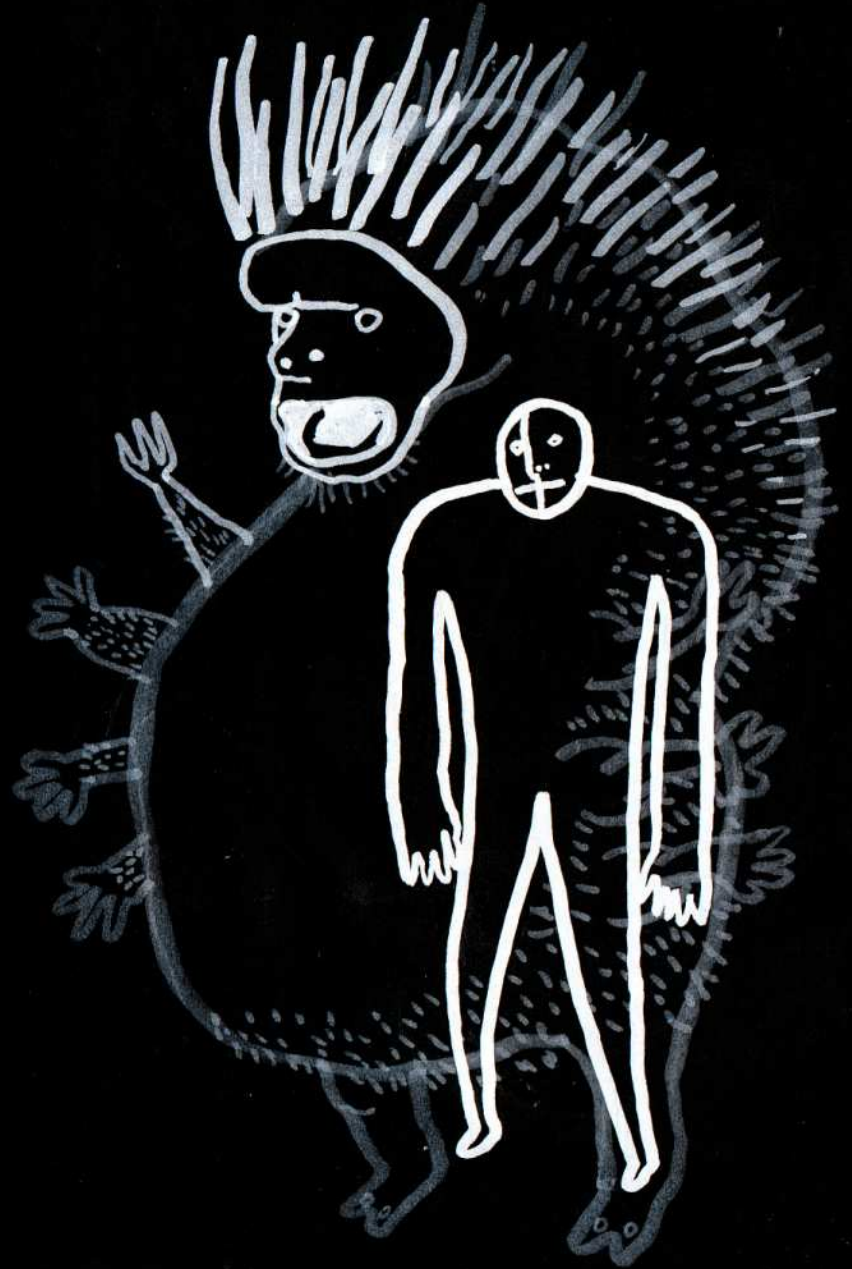
¿No condiciona, en menor o mayor grado, el rostro el trato en el mundo? ¿No lo hace la fachada? Más aún; ¿todo lo que nos *encara*? ¿No dispone este re-conocimiento a una nueva responsabilidad sobre lo creado, a saber: el diseño del enmascaramiento activo de nuestras proyecciones?

*

La ficción es un medio de alteridad y de juego con *lo otro*; la máscara es una ficción realizada: [re]presentación ficcional real; variación de un *rostro original* [¿el genético? ¿el *natural*? ¿el aprendido? ¿el cultural?]; múltiple cara para cada uno que el otro es; y nosotros, también. El rostro es *relativo*, no absoluto.

La máscara de cada uno es la máscara de todos; la única, siempre variable, máscara; vínculo e intersticio entre nuestras relaciones.

Ahí donde la realidad corre el riesgo de desbaratarse entre la identidad y la metaficción, debemos derivar arquitectónicamente.



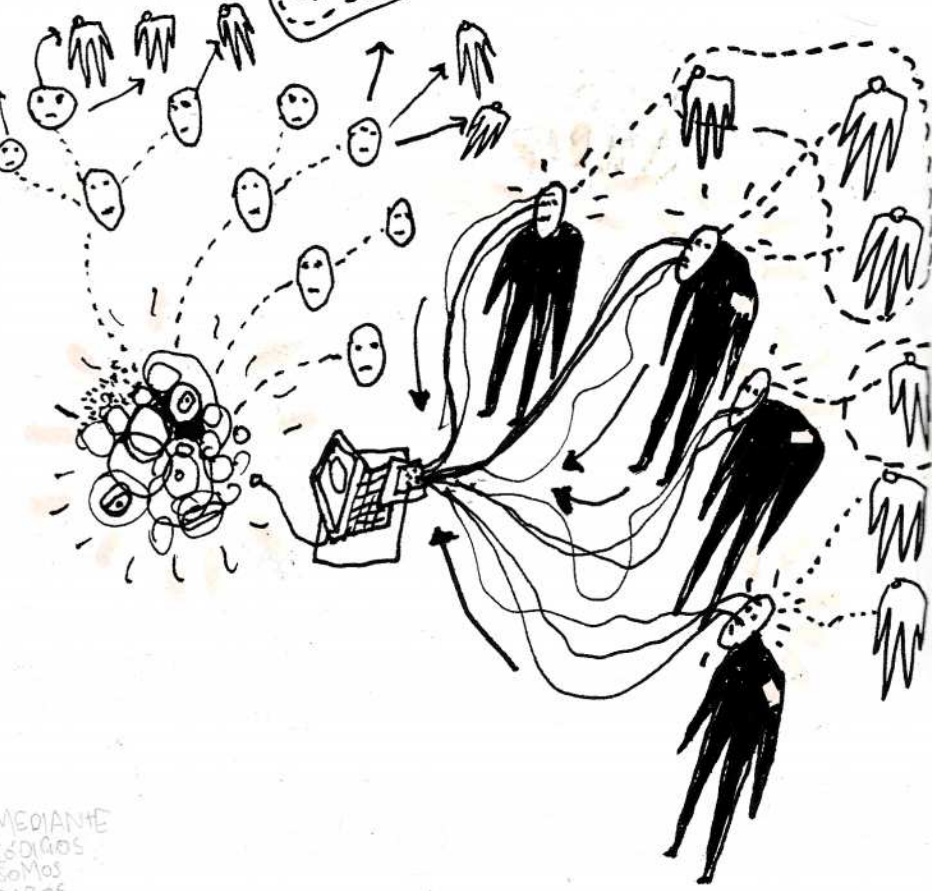
meta-homo)(

Del mono adornado, al místico enmascarado, del *cyborg*, al cuerpo transgénico [transformación real del cuerpo a través de biotecnologías, de genes a prótesis orgánicas; una completamente inusitada dimensión del *ser otro* que sobrepasa las ideas]; existe un vasto repertorio arquetípico, simbólico y ficcional que nos dispone modelos de mutación a partir de relaciones e hibridaciones que potencializan al ser humano con las posibilidades y variables de su realidad; desde la distancia más dilatada y utópica a su yuxtaposición e injerto.

¿No responde de manera contundente al *ser otro* que la búsqueda humana se proyecte hacia ver a su propio cuerpo potencializado, superado, a través de la lectura antropomórfica del mundo, más allá? La hibridación parece ser el mecanismo para ser otro, apropiándose mediante injertos; desde los relatos mitológicos a donde, manipulando códigos, podemos meter mano en la genética de las organizaciones bióticas (cuando parece que la ficción invade el campo biológico y se apaga, relegando el soporte mental que ofrecía el mito) del cuerpo.

¿No está la arquitectura varios, muchos, pasos detrás de albergar al nuevo –por recordar a Foucault- *cuerpo utópico*?

Cuando las ideas parecen reducirse en una realidad que las sobrepasa, y lo humano parece ahogarse en sus propias materializaciones tecnológicas... Es preciso, para albergar la mente, referenciarla, relatarla; ofrecerle crítica –como lo hace el arte- y reflexión; los problemas del sentido del ser, en conjunto a los otros, yacen desatendidos.



MEDIANTE
CÓDIGOS
SOMOS
OTROS.
LE DAMOS
UN SENTIDO,



*"With gene mapping, gender reassignment, prosthetic limbs and neural implants, what a body is and how a body operates becomes problematic. We generate FRACTAL FLESH and PHANTOM FLESH. Of extended operational systems and virtual task environments. Meat and metal mesh into unexpected and alternate anatomical architectures that perform remotely beyond the boundaries of skin. The monstrous is no longer the alien other. We inhabit an age of CIRCULATING FLESH. Organs are extracted from one body and are implanted into another body. Limbs that are amputated from a death body can be reattached and reanimated on a living body. A face of a donor stitched to the skull of the recipient becomes a THIRD FACE [...]."*¹
Stelarc

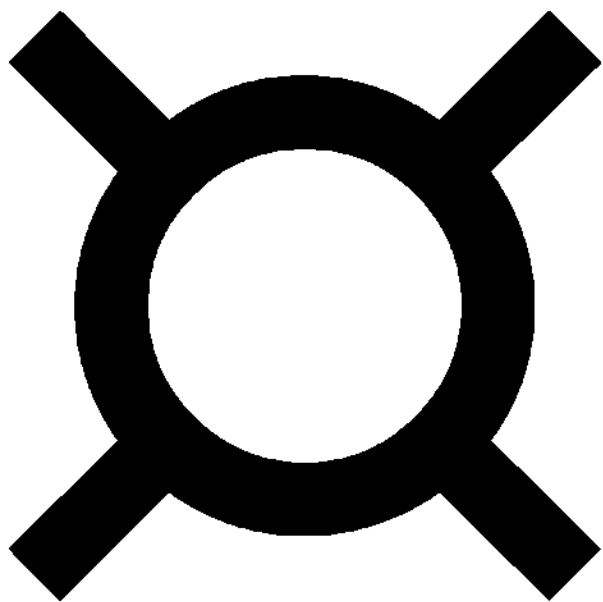
Third hand/ Third face: Alternate Architectures [fragmento], 2009.

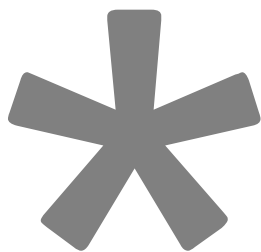
[]* ()

[]6() []14()

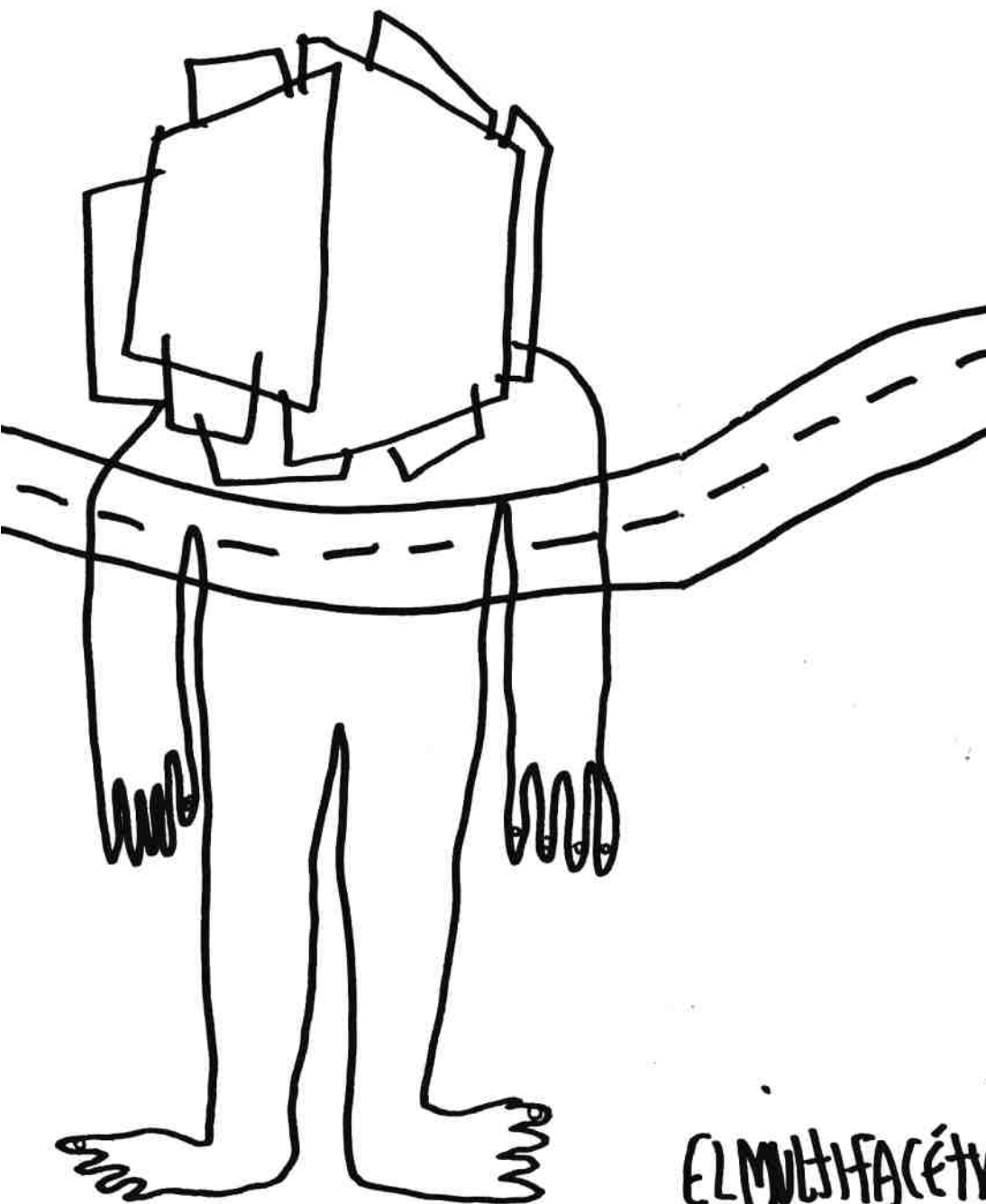
} ;

¹ Al respecto: http://stelarc.org/_swf, Consulta: 2011-08-14





[. . . *] ;



* [.....] ;
 {
quōtīdīana consuetudinis;

“[...] La mirada recorre las calles como páginas escritas: la ciudad dice todo lo que debes pensar, te hace repetir su discurso, y mientras crees que visitas Tamara, no haces sino retener los nombres con los cuales se define a sí misma y a todas sus partes.

Cómo es verdaderamente la ciudad bajo esta apretada envoltura de signos, qué contiene o esconde, el hombre sale de Tamara sin haberlo sabido. Fuera se extiende la tierra vacía hasta el horizonte, se abre el cielo donde corren las nubes. En la forma que el azar y el viento dan a las nubes el hombre se empeña en reconocer figuras: un velero, una mano, un elefante ...”

Italo Calvino
Las ciudades y los signos. Las ciudades invisibles, 1972.
 +

1* {La cotidianeidad es larga y hace rato que empezó. Escribir sobre la cotidianeidad es tarea vasta o demasiado sencilla; llevaría numerosos libros para abarcar el detalle (después de todo, ¿no es el texto más largo y complejo, lo que ocurre cada día?), tarea erudita de antropólogos, etnólogos y sociólogos, preferiremos la tarea, por lo pronto, haragana (siguiendo la recomendación borgiana), de ofrecer comentarios a un libro que ya existe y, a la vez, no: el cotidiano. De todos modos, su contenido ya está diseminado en varios puntos de nuestro texto. Es, en definitiva, donde corren subyacentes paradigmas, modelos y ficciones. Irónicamente, podríamos dar con algún itinerario común denominador, y tendríamos, en sustancia, el curso determinado de lo que acontecería en el intervalo. Pero escapamos aquí reducciones; la cotidianeidad abarca potencialmente la complejidad de la vida, pero la reduce, inevitablemente, a una sucesión de intervalos ordenados, controlables, mensurables. Sin embargo, cuando se repara en lo cualitativo de ese espacio, dejando lo cuantitativo como un numerador un tanto lejano, mientras muestra la variedad de lo humano, es proclive a anomalías y encuentros inusitados; se cuelean las variables, y con ellas, ficciones y juegos. Quizá, después de todo, este no sea un capítulo cotidiano.

Ficciones cotidianas.};

EL MULTIFACÉTICO QUE QUEDA QUETO.



*** [cotidiano] ⁱ**: 'V. Cota II: 'parte o porción determinada, cupo', 'cita o acotación'. Lat. *quota*, adj. *Quotus*. CPT. Cotidiano; *quotiniano*, tomado del lat. *quotidianus* íd., derivado de *cotidie* o *quotidie* 'cada día', compuesto con *dies* 'día'; existió antiguamente una variante semi-popular *cutiano*, *-cutio* y *-cote* 'diariamente'. [...] de *cote* 'de continuo', 'continuamente, siempre', 'absolutamente siempre'. Por otra parte, a *cotío*, y luego *decotío* 'a la continua', 'a diario, de continuo': *quottidio*, *-quiotidie*.
**quotidianus*, *a*, *um*. (de *quotidie*) adj. Cotidiano, de todos los días, de cada día, diario // familiar, habitual, corriente.
**quotidie*. (de *quot* y *dies*). Adv. Todos los días; cada día; cotidiana, diariamente.
**quot*. Cuántos // todo, cada.



*** [.Pμ;f];**

+++++
// voidCotidianeidad { };

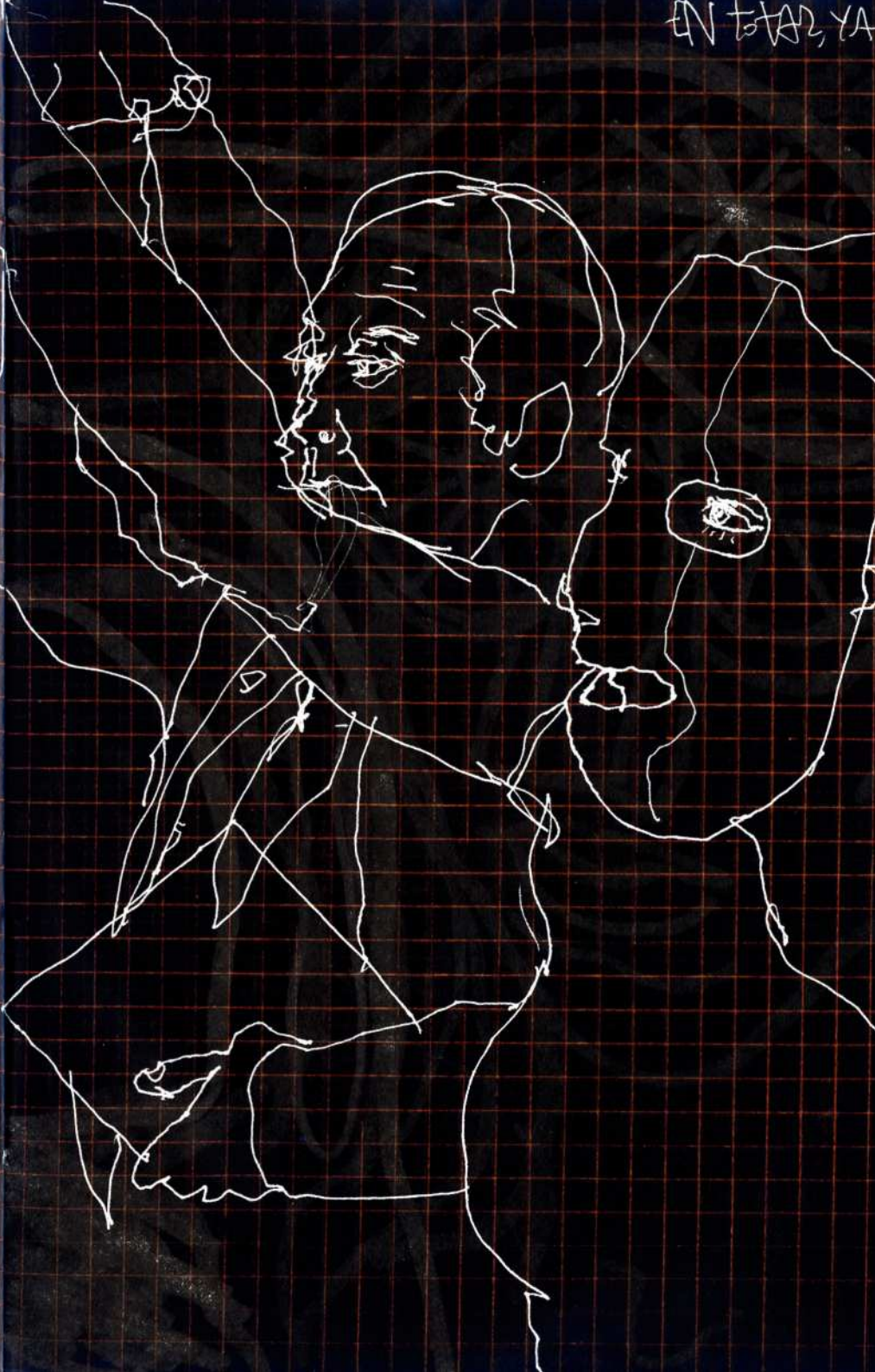
{todo sucede mientras corre el código cotidiano.
Posibilidades necesariamente se restringen: es una codificación, más o menos, rigurosa a partir de las variables paradigmáticas, verosímiles, modelos, ideas y actos, que permiten discurrir la normalidad.
Pero, como todo código de un sistema complejo, que corre a la par de tantos más códigos, de fuentes, de sistemas, de personas; está sujeto a errores, a accidentes. Las ficciones son parte de la cotidianeidad de cada individuo; pero al encarar la ficción del otro... no todo resulta como esperábamos.};

¿Quién codifica el código de lo cotidiano? En buena medida, cada individuo. Pero se sujeta a codificaciones mayores, más de lo que podríamos suponer o admitir; corre dentro de grandes códigos paradigmáticos que sostienen el orden cultural, se escribe de ese código; aprehende y se adapta (por mimesis o simulación). Así se pone en manifiesto la importancia del código del individuo, del cotidiano: éste sostiene el sistema, porque lo practica, lo piensa, lo hace. Ambos códigos, cotidiano y paradigmático, el modelo, son interdependientes. Es ingenuo pensar en un sistema invariable. Como todo sistema complejo, depende de sus flujos internos en constante variación y cambio, así como estos dependen entre sus individualidades y de la contingencia móvil del conjunto... accidentes son necesarios.

El código cotidiano está sujeto a variaciones*



¹ Tomado de COROMINAS Joan, *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispano*





*** [costumbre]ⁱ**: del lat. *consuetudo*, *-udinis*, id., derivado de *consuescere* 'acostumbrar' y éste de *suescere*, *costumne*. Deriv. Costumbrista. Acostumbrar [costumnado, costumbrar]

**consuetudo*, *inis*. (de *consuesco*) f. consuetud, costumbre, hábito, uso, usanza. *Praeter* o *supra consuetudinem*: fuera de costumbre, contra la costumbre. // Trato, familiaridad, frecuentación, comercio, amistad, frecuentación.

**consuesco*, *is*, *ere*, *suevi*, *suetum*. (de *con* por *cum* y *suesco*). V. tr. E intr.. Acostumbrar, habitar // Acostumbrarse, habituarse, averse // Familiarizarse, hacerse a, tener comercio con.

**suesco*, *is*, *ere*, *suevi*, *suetum*. v. intr.. de *sueo* // Acostumbrarse, habituarse a (en los tiempos del presente) // tener costumbre, estar acostumbrado, habituado a

**sueo*, *es*, *ere*. v. intr. Tener costumbre de, estar acostumbrado a.

“En lo cotidiano, por su riqueza ideológica, la realidad es dispuesta y aceptada; es modelada a semejanza de lo “verdadero”. Lo cotidiano es entonces lo real adecuado (acomodado y a conveniencia) a través del cual nos vinculamos con la naturaleza y los congéneres.”ⁱⁱ

+

{La *costumbre*ⁱⁱⁱ es una política específica del hacer y el pensar, correspondiente al contexto cultural que lo consensa, configura y transmite al individuo; estructurada de sus hábitos y creencias, nociones de verdad, conductas y morales, arquetipos, que por repetición y experiencia (ésta se prescinde cuando el modelo se transmite idealmente), constituyen la identidad del grupo. La individualidad, mientras las aprende, las modifica, se las apropia y las varía (la mimesis repara sobre el aspecto creativo de la apropiación estructural profunda). Así pues, usos y costumbres son transmitidas socialmente, permiten y determinan al individuo codificar sus propias maneras de comportamiento (el gradiente de variaciones aceptado será restrictivo de acuerdo al consenso; que establecerá la aceptación o el rechazo). La costumbre cotidiana, entonces, es una manifestación cultural individual que refiere a la manera establecida y consensuada en que el individuo se relaciona con la realidad, ordenada para discurrir un intervalo de tiempo presente –esto incluye, claro, a lo consensuado como bueno y malo–};

ⁱ Tomado de COROMINAS Joan, *Op. Cit.*

ⁱⁱ MARTÍN Juez Fernando, *Hacia una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002.

ⁱⁱⁱ De esta amplia condicionante del comportamiento nos interesa que ocurre en el intervalo cotidiano, y, como lo hemos venido haciendo, contextualizado hoy.



*

{El código paradigmático –en particular, las reminiscencias de los paradigmas deterministas modernos y racionalistas; la medida mecánica del mundo, la máquina de vivir, el tiempo absoluto, el yo independiente, la certidumbre del conocimiento-, presuponen al marco de la costumbre cotidiana una acotada amplitud, de reducidas posibilidades, del dormitorio al trabajo; mientras, como repercusiones de la “era planetaria” nuevos modelos y paradigmas incesantemente se manifiestan, influyen y no terminan de ser comprendidos; los rasgos de la “posmodernidad”, la velocidad del transporte y la inmediatez de la información, el empequeñecimiento del mundo, mientras se expande, la *aceleración de la historia* –como diagnóstica Augé-, los dispositivos e interfases (que invitan a enchufarse a la pantalla de los *gadgets* ofreciendo el escape perfecto de una aburrida y restringida cotidianeidad, mientras satisfacen la necesidad de transportación a otro lugar), se encargan de distraer mientras la vida humana se disgrega hiperacelerada y evita a ser reflexionada, procurando la predictibilidad ideal para los mecanismos de control social; mientras el ser humano se concibe como un cúmulo de números, parte de las bases de datos que detectan y determinan nuevas costumbresⁱ, y proveen las nociones de verdad. Mientras corre una paradoja: la era planetaria exige a pensar en la totalidad –como afirma Morin-, en el contexto global, mientras los ánimos de domesticación moderna ya nos tenían acostumbrados al control único e interés propio, mientras estereotipos y simplificaciones se arraigan y expanden mientras los mecanismos de control los proveen.}

*

Los nuevos paradigmas se abren a nuevas interpretaciones, a partir de la relatividad del espacio y el tiempo (a raíz de los descubrimientos de la ciencia del siglo pasado), de la multiplicidad de ideas y los discursos (que admiten y aluden a sistemas complejos), la transformación real del mundo y el cuerpo (de la mano del incesante desarrollo de las prótesis que invaden el territorio de la biología, la genética, la informática) y la reciente preocupación medioambiental (ecológica), demandan nuevas costumbres... ¿Cómo no resistir al cambio, si el ser humano tiende a reproducir lo conocido, y a variar poco, para conservar y asegurar la perdurabilidad de él y el mundo? Mientras las viejas generaciones eclipsan junto a los viejos paradigmas, nos corresponde corresponder y correlatar, mientras nos apropiamos e hibridamos a los nuevos.

`a`*

ⁱ A grandes rasgos, sin embargo, el problema es mucho más complejo: en contextos latinoamericanos la diversidad cultural no responde a un solo modelo y paradigma; sino a los que se sostienen desde hace siglos, y a la creciente importación y exposición a los modelos del planeta, que no terminan de comprenderse y aplicarse, desde que la “era planetaria” empezó en el siglo sXV –como dice Morin-. Aquí no puede ser tratado en su amplitud, pero son precisas contextualizaciones de la teoría y el pensamiento contemporáneo a Latinoamérica, particularmente a ser aplicadas en el campo de hacer del diseño.

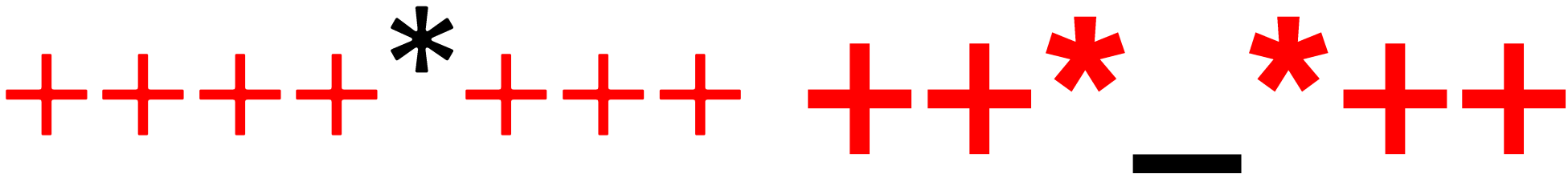
Es precisa una mirada transdisciplinaria.



“[...] en la vida cotidiana uno desempeña varios roles sociales de acuerdo a quién sea en la soledad, en el trabajo, con amigos o con desconocidos, ante la enfermedad o participando en juegos, junto a la pareja o frente al jefe (Le Shan y Margenau, 1991). Cada ser tiene una multiplicidad de identidades, una multiplicidad de personalidades en sí mismo, una colección de máscaras y rostros, un mundo de fantasmas y de sueños que acompañan su vida (Morin, 1996)”ⁱ

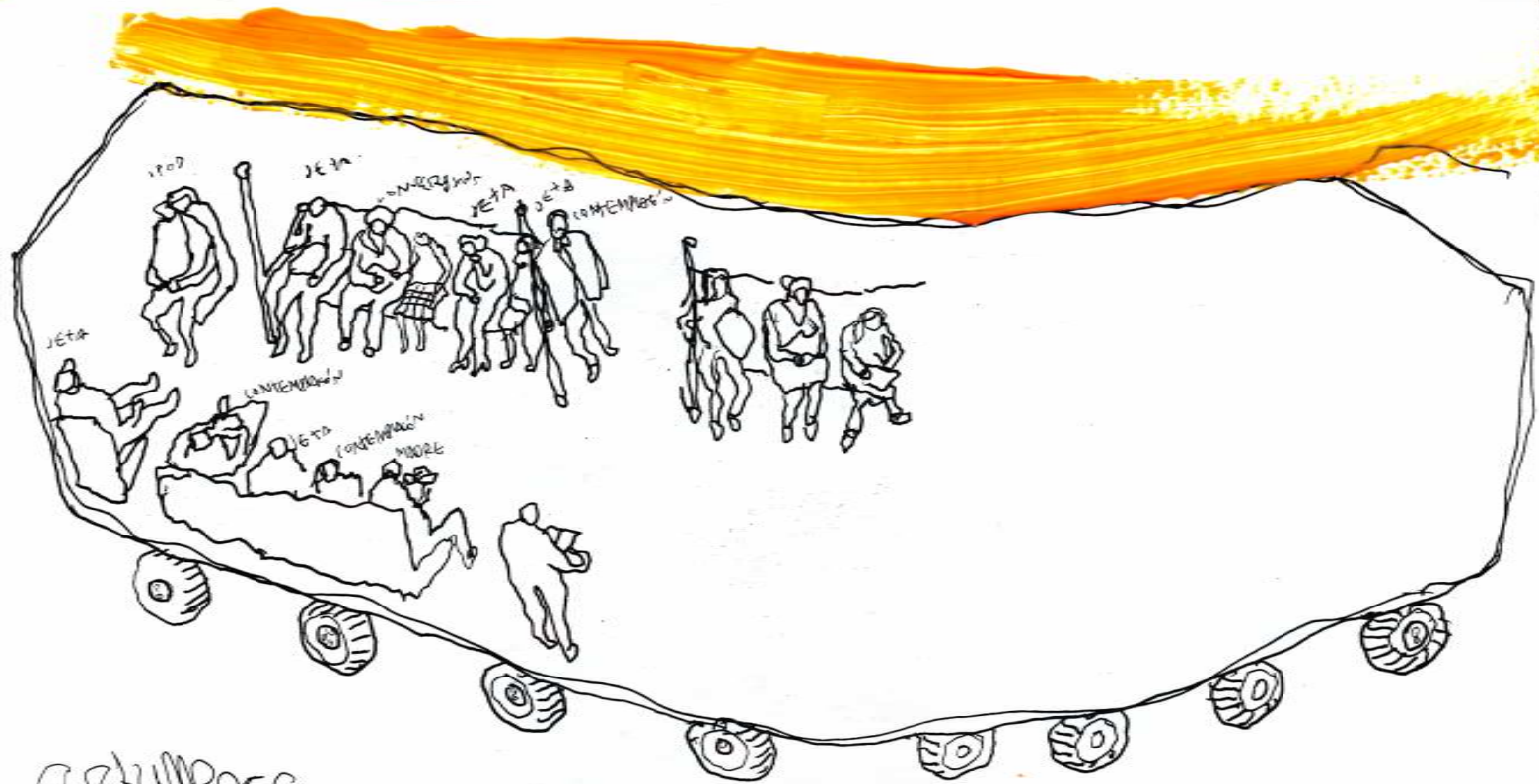
... lo cotidiano es el espacio (lugar y tiempo) de la costumbre; todo lo que la soporta, permite o restringe; también de las variaciones, en cada punto una puerta la una de nuestras máscaras, que nuestra multiplicidad de identidades dispone. *Hic et nunc.*

“Nosotros tendemos a vivir un mundo de certidumbre, de solidez perceptual indisputada, donde nuestras convicciones prueban que las cosas sólo son de la manera en que las vemos, y lo que nos parece cierto no puede tener otra alternativa. Es nuestra situación cotidiana, nuestra condición cultural, nuestro modo corriente de ser humanos.”ⁱⁱ



ⁱ MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

ⁱⁱ MARTÍN Juez Fernando, *Op. Cit.*



COSTUMRES.

* ... *

* ... *

* * + * *
— + —

El siguiente día es desconocido.

¿No debe ser imaginado? ¿No debe hacerse relato, ficción de ello?

¿No dispone *dialécticas con lo desconocido*?

¿No se consuman en el intervalo presente, mientras éste se transforma?

¿No recarga nuestras ficciones el accidente?

El accidente se manifiesta como el error en el bucle; transformaciones inesperadas de posibilidades extrañas en congruencia con probabilidades aún menores.

Así, las ficciones surgen como accidente, proponiendo intermedios en el intervalo, estimulando negociaciones con lo que se desconoce; provocando nuevos relatos.

Supra consuetudinem: las ficciones, los juegos, los accidentes, las contemplaciones, las reflexiones. La costumbre admite, de vez en cuando, excepcionalidades (lo cotidiano se consume en la semejanza, pero le es necesario recibir diferencias, por lo menos, para verificarse). Sin embargo, su mirada limitada se invalida mientras las posibilidades sorprenden imprevistas, emitidas de la ficción del otro.

No sólo el sueño nos depara lo inesperado; será esto encontrado en los espacios en los que transitamos y confluimos, que no suponen un lugar seguro, y que se exponen a la presencia de los otros, y a sus ficciones.

... accidentes ocurrirán.

“Cuando nuestro marco mental de certezas y milagros, de fe ciega en la predicción y el orden, en lo fijo e inmutable, oculta las contradicciones y niega lo extraño, lo cotidiano se tiñe de ignorancia, indiferencia y resignación. Sin embargo, cuando dialogan las ciencias de la diversidad y la complejidad creciente —lo que separa con lo que incluye—, lo cotidiano adquiere otra fisonomía; lo que pareciera contrariar se hace complementario, y el proceder de las cosas prueba otros caminos para explicarse.”

Fernando Martín Juez

El lugar de la bifurcación, 2008.

`a/*`

¡NO OS VEN
Y TEN MASCARADOS
NO IMPORTA!



SOMOS UNO MÁS DE TODOS





// ARRAYⁱ:: [vive así];

+

La retícula, el reloj, el calendario, el horario, la semana; artificios e inventos para medir, planear, imaginar, recordar, hacer ficción... de la vida. ¿Es tan voluble como ellos? Evidentemente, no; dependen de acuerdos culturales profundamente arraigados y rigurosos, conservados y acomodados. Pero, el re-conocimiento del acuerdo, de la “invención colectiva”, les despoja de su carácter absoluto e inamovible y permite alteridades; cuestión que todo ser humano busca.

Durante el *array* cotidiano, a diferencia de las codificaciones de la máquina, no hay dos eventos idénticos, no hay cotidianidad igual a otra; sino nociones amplias que lo estructuran: todo aprendizaje es sistemático, toda estructuración ordenada, todo sentido articulado. El sol sale y se pone cada día. Desde los primeros relatos, la vida correspondió a los ciclos, a la repetición. Los modelos primeros son mimesis social interrelacionada al entorno y condicionantes naturales. Con los estrictos mecanismos que soportan nuestra contemporaneidad ¿cómo no evitar una reiteración indiscutible para soportar las relaciones con nuestras prótesis? Por supuesto, el surgimiento de toda metáfora y símbolo, fue hacernos trascender esa experiencia, transmitimos más allá. Los simbolismos de la antigüedad nos transformaban en sol.

¿Los de hoy en botones o en funciones programáticas?

El discurrir ordenado de la vida depende del código cotidiano, las maneras en que su estructuración permita o prohíba relaciones contextuales e internas. Lo significativo de lo cotidiano, lo que, a fin de cuentas nos dice algo de quienes lo practican y nosotros mismos, son los eventos y acontecimientos que se inscriben en él; costumbres, que suceden en ese intervalo mensurable, en sus casillas, calculado minuciosa pero tácitamente, por el reloj (máquina) o el calendario (retícula ideal).

Por lo tanto, es una medida. Un mapa. Una estructuración artificial de la realidad; un orden impuesto al mundo. Una invención: lo cotidiano es una ficción reiterativa; acordada, vuelta norma. La cotidianidad es una representación práctica de verosímiles, diría Martín Juez. *Escenario de lo real*. Aquí la ficción, como todo relato que refiere al pensamiento y a la imaginación (a través de la imaginación se recombina), y, en este caso, a una acción lúdica (que la realiza), es una expansión de la cotidianidad; ofrece umbrales a otros relatos, otros espacios, fuera de costumbre.

No hay vida o mente que inaugure un paradigma o modelo; toda costumbre sale de otra (así como la imaginación y la creatividad producen novedades de sus recombinaciones); ficciones son necesarias para provocar variaciones, hacer divergir hacia otros relatos, otros seres.

Habremos de recurrir – quizá más del o que esperábamos–, al *random orgánico* (función que admite combinaciones aleatorias de las posibilidades que dispone el código) –o, mejor, provocarlo–, *ad hoc* a la vida humana, sin negar o inaugurar el paradigma cognoscitivo ni el modelo, sino conociéndolos profundamente de manera que se nos permitan reestructuraciones... A través de la codificación de relatos ficcionales a partir de la interpretación de lo cotidiano; abiertos a alternativas y errores de lectura.

//////////////////////Lo cotidiano:

Línea sucesiva y periódica de cuya secuencia presente brotan puntos divergentes, que bifurcan hacia otros espacios y otros tiempos. Una línea que en su sucesión contiene potencialmente todos los puntos, en cada intersección, en el entrecruce de sus eventos; plagada de detalles que se resumen a lo ordinario, se consuman en la norma. Es proclive a explotar su dinámica, mientras lo corriente se torna en excepcional, a partir del encuentro inusitado, el asombro, lo fuera-de-costumbre. Los grandes relatos terminaron, y, fuera de sueño -los espacios y tiempos oníricos-, alteridades en los espacios de la costumbre, son vocación de las ficciones cotidianas, escritas en orden metaficcional; tornan la línea en laberinto.

Ahora, ¿es la cotidianidad nuestra? ¿Es de los demás? Puesto a que nosotros la hacemos, la llevamos a cabo, es nuestra; pero no salió de otro lugar más que de un lugar tópico; y sus variaciones serán, relativamente, asociadas o extrañas, ordenadas o dementes, con respecto a la de los demás... Es un invento colectivo, por tanto, será inútil cambiar, a menos de que suceda por ligeras variaciones... que suceden cuando se encaran nuestras ficciones y la de los otros.

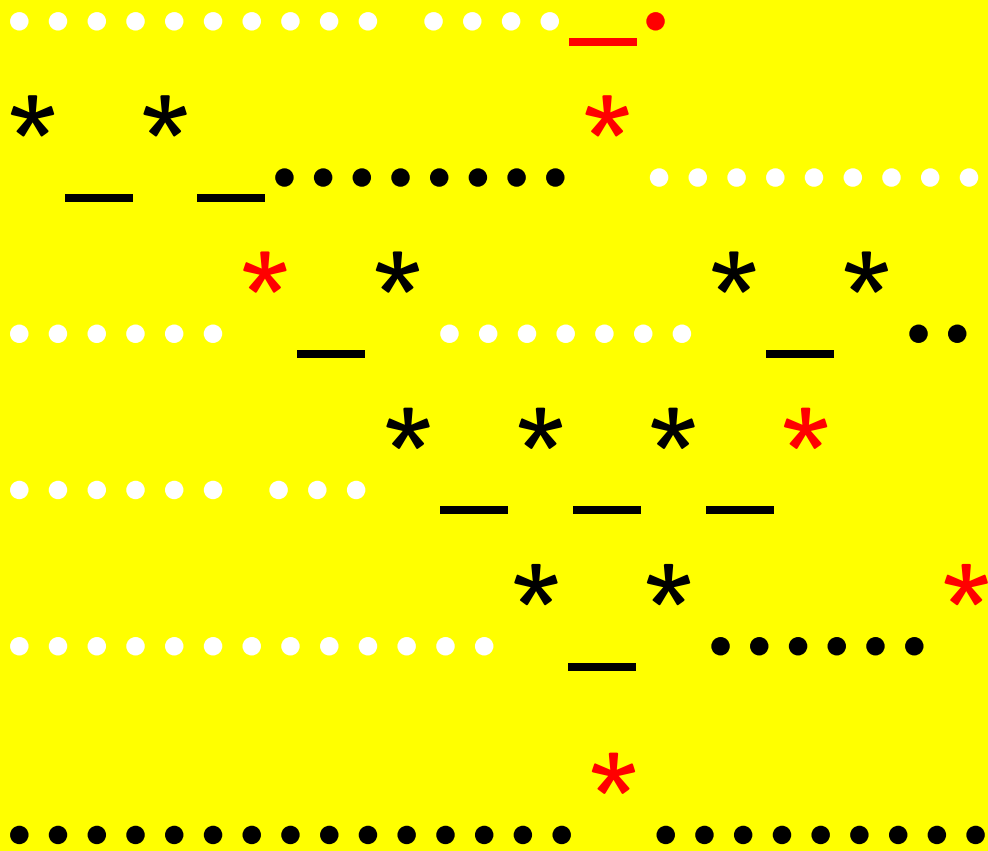
ⁱ “An array is a list of data. It is possible to have an array of any type of data. Each piece of data in an array is identified by an index number representing its position in the array. The first element in the array is [0], the second element is [1], and so on. Arrays are similar to objects, so they must be created with the keyword new. Every array has a variable length which is an integer value for the total number of elements in the array.” Visto en: <http://processing.org/reference/Array.html>

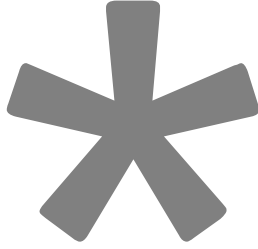


EN TU
DIA HAY
MOMENTOS
CON MAS
COCA
COLA.

COCA
COLA

*
•...*



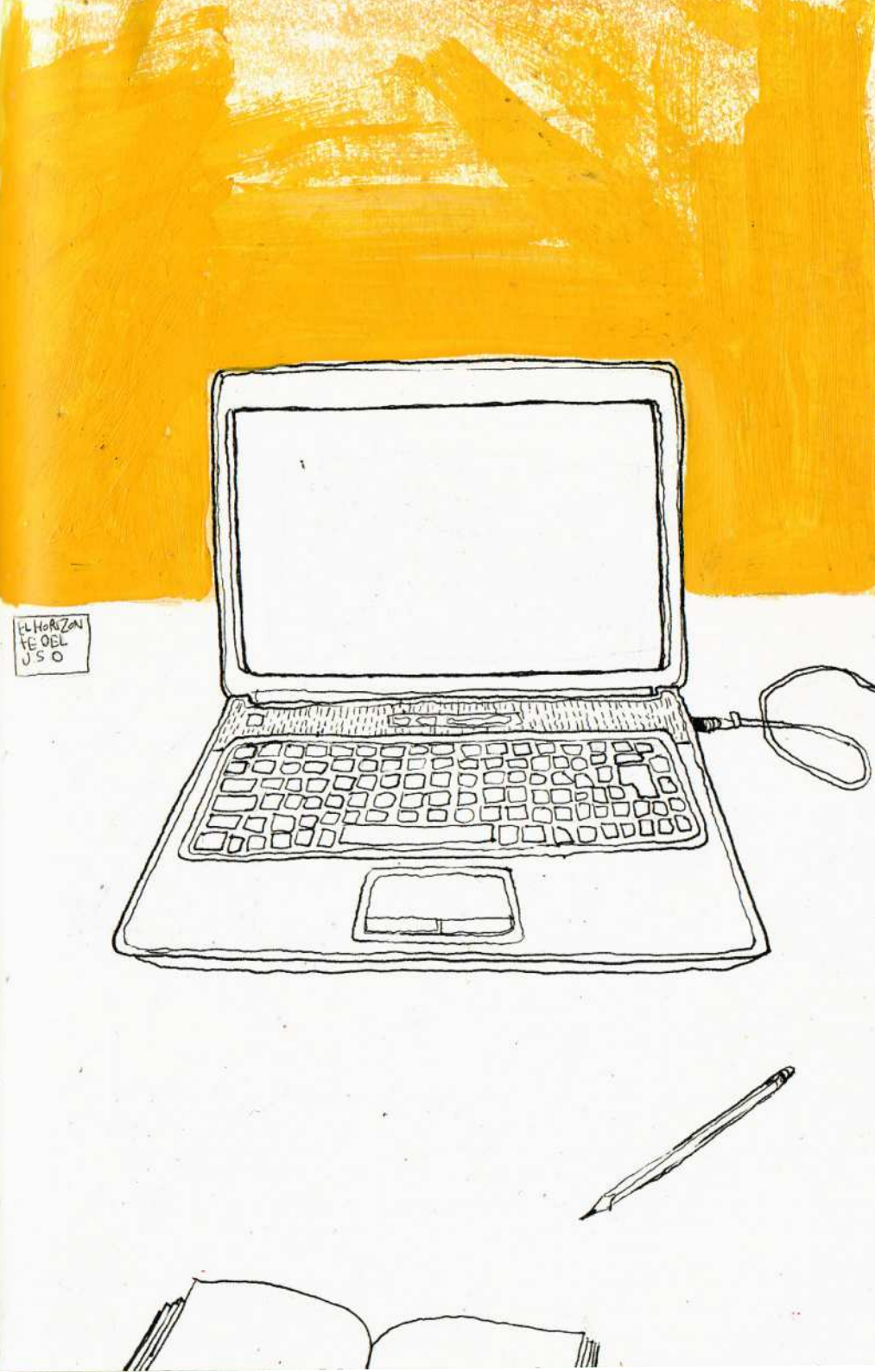


[. ° * μ] ;

* °*m



{
prótesis* metáforasⁱ;



“[...] los objetos nos unen y separan de la realidad.”
Fernando Martín Juez

+
Durante nuestra estancia relacional en el mundo, a través de vínculos que fijan y estructuran nuestros deseos e ideas, lenguajes y comportamientos, usos y costumbres, lo que nos asocia al otro y al entorno, lo que nos multiplica y potencializa, nos sirve de instrumento o albergue, se realiza; necesariamente tiene una expresión y manifestación real, una proyección y transmisión a través del diseñoⁱⁱ; este relata (estructura un orden con sentido, marca un lugar de relaciones) vínculos del comportamiento humano con su comunidad –mientras co-responde a los acuerdos y consensos que construyen y establecen- y consigo mismo –mientras la individualidad le confiere un carácter diverso a los convenios-, con su espacio cultural y la naturaleza. Amplifican nuestro cuerpo y nuestra mente, como parte de la urdimbre cultural que ha tejido el ser humano en su estancia relacional con el mundo y con sí mismo, y los lugares ideales que proyecta a través de representaciones.

ⁱ Tomado de las contribuciones para una antropología del diseño y otros textos del diseñador y antropólogo Fernando Martín Juez. Los objetos, dice, son prótesis y metáforas. Haremos aquí una breve referencia, un intervalo que consideramos pertinente, en tanto vincula nuestras reflexiones con ambas disciplinas. Para más reflexiones acerca de este fundamental tópico, que conjuga las reflexiones de la antropología al pensamiento y práctica del diseño, ver: MARTÍN Juez Fernando, *Hacia una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002. Otros textos en: <http://web.me.com/fmjmac>.

ⁱⁱ Un objeto es prótesis y metáfora en cuanto es objeto de diseño. Esto se expande a todo hacer del hombre que marque un lugar –un espacio cualitativo, dice Martín Juez- vinculado a un uso y a una manera de pensar particulares; de acuerdo a su contexto e individualidad. Es sobrado decir que esto incluye al diseño arquitectónico.



Prótesis y metáforas, inscritas, referenciadas y constituyentes de un *objeto de diseño*, relatadas en él, vinculan la idea con el cuerpo, el artefactoⁱ con la mente; es intrínseca a las ideas que le otorgan normalidad al mundo en relación a lo que una comunidad ha consensado como real y verdadero (paradigmas, creencias, verosímiles) pero, también, a las variaciones, excepcionalidades y riquezas que se provocan de la usanza de sus individuos.

+++++

“El diseño es fundamentalmente una prótesis (del griego *próthesis*: “colocar delante”. La mayoría de los objetos, herramientas o instrumentos no son más que prótesis para multiplicar nuestras capacidades y subsanar nuestras carencias, cualesquiera que sean éstas.

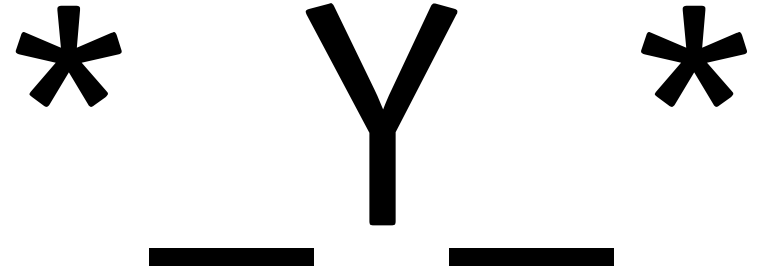
Estas prótesis son también metáforas que expresan un sistema de creencias, un conjunto de verosímiles y propósitos. El objeto es siempre un proyecto, una proyección de los deseos.

El diseño no es solamente un útil atractivo; es la expansión de las fronteras de nuestro cuerpo y mente hacia aquello que por naturaleza nos está aparentemente vedado. Esta ampliación nace desde los diversos escenarios que definen nuestro sistema de creencias.”ⁱⁱ

+++++

Así, el diseño se consume como proyección de prótesis y metáforas que nos vinculan al mundo —a la cultura y natura—, se relaciona con los propósitos que han sido consensuados y, a la vez, nos transmiten *más allá*. Se proyecta un *doblo uso*: mientras sirve al cuerpo (complementan y multiplican sus funciones de acuerdo a necesidades biológicas y culturales) y a la mente (a través de la metáfora, le procuran las referencias ideales que verifican o repelen su existencia: a través de éstas, brindándole al objeto diferentes lecturas mientras cada persona y comunidad lo apropia, confiriéndole al objeto un valor adicional y alternativo, que potencialmente puede tomar otras formas; se comunica, se enriquece y varía).

`a/*`



{Hemos disgregado el contenido de este capítulo en varios puntos del texto, porque, de todos modos, les era intrínseco; al pensar le es correspondiente el hacer; nuestras representaciones, a través de la técnica (lo que define la cualidad de la prótesis, a partir de la relación herramienta-organismo) se realizan (es esto, en definitiva, lo que diferencia la profesión del artista o el diseñador: proyecta sus ideas hacia su realización, convierte las metáforas en prótesis). Del lenguaje a los objetos (nos referimos a todo objeto de diseño, es decir, todo objeto usado y pensado previamente designado, proyectado, creado por y para el ser humano, del libro, al comal, a la arquitectura, a la ciudad) le es inherente al humano proyectar sus sentidos y comunicarlos, mientras construye el mundo. Nos interesa, como es de suponer, cómo se vinculan las ideas al objeto, mientras éstos comunican a otros individuos y a sus comunidades. Es fundamental una mirada antropológica al diseño, pues éste no es más que una proyección del ser humano para el ser humano; y no corresponde a una mirada unívoca — que repara sólo en la “funcionalidad y forma” pretendiendo un solo uso y propósito—, sino a una que admite la variedad humana en correspondencia a su contexto cultural, reflexionando sobre sus múltiples vínculos. Nuestros diseños transforman el mundo y a nosotros mismos, mientras nos relacionan. Cuestión que la *era de la prótesis* ha desatendido, mientras nos hace prótesis de nuestras prótesis, reduciendo las metáforas a mecanismos seductores y persuasivos de deseos, en una dinámica que se reproduce *ad infinitum*. Una *antropología de la arquitectura* es necesaria.};

ⁱ El artefacto es, de hecho, un objeto hecho con arte, con reflexión.

ⁱⁱ MARTÍN Juez Fernando, *Op. Cit.*



* o*///

//doble uso;

Los objetos no sólo cumplen una función unívoca –como pretendía el paradigma moderno- tienen un doble uso, doble existencia, la cosa y algo más, lo mismo y la variación, objetivo y subjetivo: el uso y el pensamiento.

Son prótesis y metáforas;

esto, en nuestros entornos culturales, las multiplica.

Es claro, no todo objeto –aunque inevitablemente comunique, como parte de

una realidad cultural que nutre el contenido semántico-, tiene vocación

metafórica, y menos aún si está desvinculada a otros objetos, sujetos o

contextos. La metáfora resalta su valor como acto contextualizado, de una

lectura que por analogías conecta significantes culturales (creencias,

arquetipos; modelos primeros y simbolismos inconscientes) además del

primer uso, habilidades y destrezas, que determina la prótesis;

se alimenta de las variaciones de las individualidades

y de los vínculos afectivos (emociones y deseos) que le provocan.

La metáfora, mientras se codifica culturalmente, permite relativamente una

libre *discurribilidad* en las significaciones de su contexto; cada individuo

otorga interpretaciones variadas (por supuesto, de acuerdo a sus

condicionantes culturales y psicológicas), y mantiene la dinámica

comunicativa abierta del objeto (en el mejor de los casos, como nexo social, el

objeto toma su manifestación simbólica).

Pero, aunque el vínculo simbólico sea ausente, en tanto el objeto es un

espacio cualificado –como supone Martín Juez- está abierto a relaciones y

vínculos metafóricos, como parte de un espacio y tiempo compartidos;

es susceptible de alteridades.

+++++



Nuestros relatos y ficciones insertan, por miradas variadas e interpretaciones diversas, a través de metáforas, nuestro lenguaje en el mundo objetivo, procurando la variedad de las historias, los nuevos relatos, miradas distintas; mientras inyectan y producen relaciones en los demás. No habría ritual sin vínculo objetivo del mito. No hay nueva prótesis sin nuevas significaciones. Por eso, máscaras son requeridas, el *ser otro* ficcional pone su impronta metafórica en el objeto. Es por eso necesario, a través del diseño, sugerir relatos que su sentido se abra a posibilidades que los demás completen.

Proceso recíproco aquel de la extracción de metáforas del mundo real y la gestación de nuevas ideas en la mente, que sustenten y articulen la prótesis.

“El objeto es un espejo: un vínculo de uno con uno mismo, y con los otros, a través de referencias singulares y mutables.”ⁱ

Toda la experiencia abstracta y conceptual de la mente, en conjunto su intuición (pensamiento emocionado), ha de ser depositada en objetos que aseguren la transmisión de un sentido [ciertamente, el éxito de los letristas], representación objetual del mundo. Nuestro pensamiento no es real –no se manifiesta en la realidad- hasta que encuentra un vínculo, una marca, que deposite nuestras ideas, creencias, valoraciones, ficciones; no tiene, por lo menos, potencial de comunicación intencionada; potencial de nuevas relaciones, co-productivas de cultura.

Los objetos están ahí, pero no lo están, su existencia es distinta en la memoria, es distinta en la imaginación. A dónde nos desplaza la figuración, o a dónde desplaza a los objetos mismos, es una labor ficcional; fundamental para las variaciones y traslaciones de lugar.

Los objetos, signos engendrados, manifiestos de nuestros designios, sujetan nuestras ficciones.

¿Por qué volamos papalotes?

¿El cohete de la pantalla los reemplazó?

*

[\[.iv!\];*\[0*\];*\[.af!\];\[.Pμf\];*\[J+S*\];*\[.h:~\];/a/](#)

ⁱ MARTÍN Juez Fernando, *Op. Cit.*

<m+t´fr*_*/>//

“Lo que del mundo sabemos son solamente metáforas.”

Fernando Martín Juez

Flor y Canto, 2006

+

La metáfora es análoga, en su operatividad, al hipervínculoⁱ. Imágenes que encuentran su expresión y significado en otra cosa, otro objeto, otro texto; otro lugar que es otro a la vez; y posiblemente otro –tantas variables como el hermeneuta permita- o el lector ficcional disfrute-; mientras nos relacionan unos a otros. Nuestro saber en el mundo es transicional.

[0] [El sólo sentido figurado puede extraviar, por lo que la metáfora necesita algo de objetividad para comprenderse [por ello Beuchot la pone junto a la metonimia]. Mejor aún: si se vincula a un objeto, imagen, diseño: los objetos y las imágenes –como en configuraciones concretas de símbolos y signos-, portan nuestras ideas y deseos, con mayor potencia que las

palabras.];

[1] [La metáfora es el cuerpo de la imagen –producto de la imaginación-; interacción entre intuición y razónⁱⁱ; hecha signo –u objeto, o mejor aún; símbolo-, se vuelve transmisible; puentes entre polisemias comprimidas; entre posibilidades relativas y probabilidades objetivas; susceptibles a modificaciones durante la historia de vida de un objeto que mediante nuestro diseño portan el relato. Por supuesto, no todas las ideas se hacen objetos, o pueden serlo, además, las ideas son otras y se comunican distinto.];

“[La metáfora] no es lo que de una idea muerta queda, es el germen de una nueva idea.”

Miguel de Unamuno

+

ⁱ Por supuesto, en cuanto a la comparación cerebro/computador, las conexiones neuronales son más lentas; pero mientras el computador trabaja solamente con posibilidades entre 1 y 0, en cada proceso neuronal se disparan millones de reacciones paralelamente. Más lento, pero casi infinitamente más complejo.

ⁱⁱ Bachelard se pone vanamente en discordia con la metáfora; su “Poética del Espacio” está plagada de ellas.



[2] [Conocemos el mundo en condición relativa, proporcional, en referencia a otras ideas y otros objetos; nuestros conocimientos transitan. Mediante la metáfora se garantiza la traslación de sentido *hipertextual*: sentido viajero entre textos, que adoptan, con mayor o menor adherencia, otros lectores.];

+
“Las musas y los dioses que nos susurran al oído son las metáforas que ilustran la naturaleza secuencial de nuestra mente.”
+

[3] [La metáfora no procura un conocimiento ni un lenguaje directo, sino un tránsito, un flujo proporcional y pone en evidencia como el cerebro trabaja. La metáfora hace ir adquiriendo conocimientos en las asociaciones, en el paso – cuya huella deja asociaciones en la memoria-. Es plenamente sugestiva y, en cierto sentido, incierta. De cualquier forma, provoca juegos de lenguaje.];

[4] [La metáfora da a re-conocer que, en nuestra mente, todas las cosas pueden establecer puentes entre sí, por analogías; visión del mundo por integrado, asociativo. No se agotan, pues se alimentan de la imaginación y sus (i) limitadas combinaciones. A través de ella el ser humano lidia con su *ser incompleto*: le dirá siempre más de sí mismo y del mundo el movimiento en espejos transitorios y representaciones móviles.];

[5] [La metáfora procura siempre nuevos pensamientos, más allá de lo cotidiano, nuevas asociaciones de un lenguaje, vínculos a las cosas. El mundo de las ideas necesita vincularse, condensarse, a representaciones, imágenes y a objetos, estructurar textos, ventanas y puentes; así mitigar la perversión de las elucubraciones del solipsismo sobre sí mismas; y procura la proposición de otra verdad.];

¿No es el ciberespacio, aquel objeto construido de bits y datos, en su potencialidad presente, el objeto que, como prótesis, opera metafóricamente?
¿No comparte esto con el sueño?
¿Qué otro espacio puede sobrevivirle a la era de la sustitución de las metáforas por las prótesis informáticas?

[1]* [2]* [4]* [0]* [5]* [3];

+
“La metáfora es tal vez lo más entrañable y meritorio del diseño; nos permite percibir el mundo de otra manera y, al proponerlo con otra sintaxis, fundar una verdad.”ⁱ

+++++

[ΜΕΤΑ]: *prep. griega de genit., de dat., y de acus.. 3- de acus. después de; entre; hacia; durante; con; más allá.*ⁱⁱ

La existencia de *meta* es vehículo y representación de la búsqueda humana, siempre hay un más allá. La realidad, a través de nuestra mirada, nunca fue suficiente.

Tras el ser humano transportado y el lugar desconocido; la metáfora.

`a/*`

ⁱ MARTÍN Juez Fernando, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Tomado de YARSA, *Diccionario Griego-Español*

ⁱ VOLPI Jorge, *Op. Cit.*

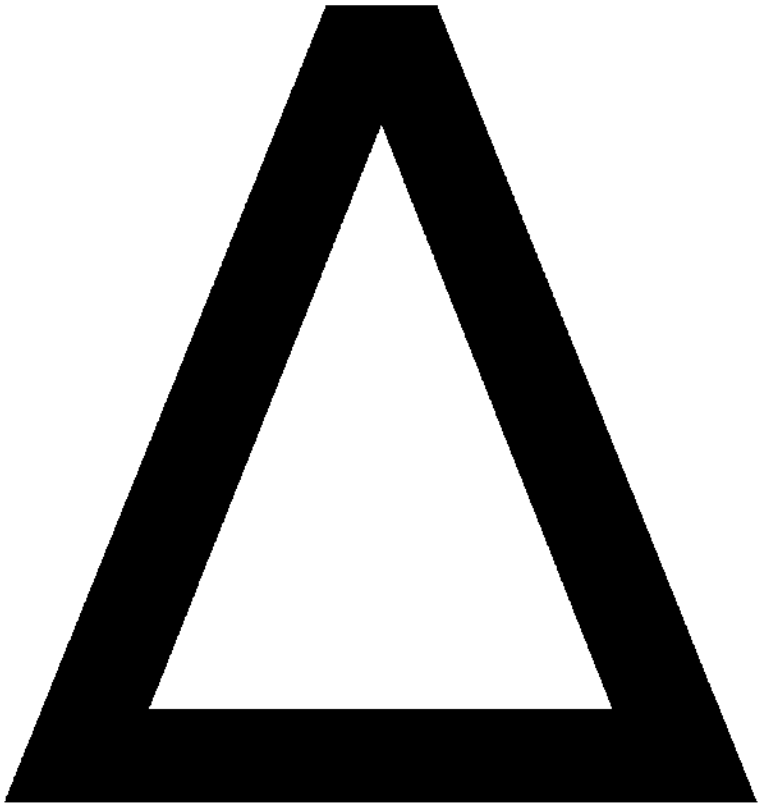


)*(

)5(

};

REPRE
SENHA
ÇÃO
REUMI
LIZA
BLE.



[*.l:a/n*];

*
[.l:a/n];

{

lugar antropológico y no-lugarⁱ:

“El metro une puntos algébricos, lugares y seres. [...] El metro es un río que nunca se agota. No obstante, aunque no nos bañemos nunca dos veces en el mismo río, tomamos siempre el mismo metro; está dando vueltas, va y viene. Es una circulación sanguínea, un latido de corazón, un símbolo de vida al que se agarran aquellos que todavía tienen la fuerza de vender un periódico, de tocar una pieza de música, de tararear una canción o de proclamar su miseria.”

Marc Augé
El metro revisitado, 2008.

+

* Este es un intervalo paraleloⁱⁱ, una breve referencia lateral. Nuestra intención es sobre los espacios del ser humano; en particular, los espacios de la costumbre cotidiana. Estos, como hemos visto, se remiten a los condicionantes y códigos culturales que hacen poner en práctica a sus individuos ciertas acciones y pensamientos [les confieren las nociones de verdad y realidad], en su cotidianeidad. Nos compete la cotidianeidad contemporánea (la que comparte nuestro tiempo o nosotros el suyo) y es intrínseca a su lugar; la mirada antropológica y hermenéutica nos compele a contextualizarlo; pues si las ficciones cotidianas tienen y les corresponde un lugar, un ‘relato de espacio’, este será practicado, vivido y pensado, por los seres humanos que confluyen y se relacionan en él.

ⁱ Hacemos aquí un breve intervalo sobre la diferenciación que el antropólogo francés Marc Augé hace de los lugares contemporáneos. Nos corresponde; aunque la naturaleza de este texto nos compele a ofrecer una rápida mirada, que establezca vínculos a los temas que proponemos.

ⁱⁱ Nos hemos referido y detenido varias veces en el metro como una *parada simbólica*; el metro es, para todos, un espacio de lo cotidiano, y sea, quizá, representativo del único espacio contemporáneo en el que el sentido social, como tal, tiene lugar –como sugiere Augé-. Habremos de servirnos de esta metáfora del metro para dar una imagen de lo que nos hemos venido refiriendo; es un lugar para ficciones cotidianas. Esto nos ocupará en futuras investigaciones y proyecciones; sin embargo, es preciso ofrecer cierta primera mirada en este texto, una referencia lateral.

*
.:a/n

{Lugar y espacio.

No discurrirémos, por el momento, sobre el lugarⁱ en sí; nos interesan sus relaciones con el espacio, mientras seres humanos se interrelacionan en él; en su relato.

El lugar –definido desde Aristóteles como “envoltura límite”– es relativo al espacio y al tiempo, por tanto, a la materia en movimiento (definiendo la identidad de la materia como unión en la contraposición del espacio y tiempo por un lado y del lugar y el movimiento por el otro) – tal como lo relaciona Hegel, a lo que Josep Muntañola apunta que esta condición está implicada en la relatividad de Einsteinⁱⁱ-. El lugar supone una ‘configuración instantánea de posiciones’ⁱⁱⁱ donde impera lo ‘propio’ –dice Michel de Certeau–, una coexistencia ordenada –más que de límite, de ‘vecindades’, ‘base de toda relación de distancia’, como dice Bachelard–, mientras su lectura la interpreta así, de sus interrelaciones en *estabilidad*. La marcación de un lugar tiene su acontecimiento desde el lenguaje; esto supone ya la relatividad del observador, la experiencia conjuntiva, la significación e interpretación.

Muntañola añade que la noción de lugar se da entre las relaciones contextuales del entorno, nosotros mismo y los demás, y es tanto racional como emocional; es decir ya le es intrínseco cierto movimiento recíproco. “El lugar sólo es espacio en cuanto es tiempo, y sólo es tiempo en cuanto es espacio”, dice, reflexionando el lugar hegeliano.

Parece entonces, inseparable de la noción de espacio, que supone la influencia del tiempo, en el entrecruce de moviildades, de acontecimientos “que tienen lugar en el tiempo”, diría Augé.

+
“En suma, el espacio es un lugar practicado. De esta forma, la calle geoméricamente definida por el urbanismo se transforma en espacio por la intervención de los caminantes. Igualmente, la lectura es el espacio producido por la práctica del lugar que constituye un sistema de signos: un escrito.”^{iv}

+
De Certeau asocia ésta *práctica de lugar*, al ‘relato de espacio’; consumado, sobre todo, en el viaje, la transición. (Esta particular concepción del “relato” nos interesa: pues permite claras asociaciones a la estructuración del relato espacial que se pretende desde el diseño.)

Lugar o espacio; nos interesa esta “práctica”, que dispone al ser humano interrelacionándose con su lugar, haciendo espacio, transcurriendo en el tiempo; mientras da cuenta de sus interrelaciones y sentidos. Aquello asociable a lo que Augé denomina “lugar antropológico”, que toma en cuenta los recorridos y “relatos de espacio” –de los que trata de Certeau cuando escribe sobre la lectura de la cotidianeidad-.

ⁱ Ciertamente discurrir sobre la noción de “lugar” –aunque resulta una cuestión necesaria para proyectar sobre el lugar del ser humano–, nos desviaría hacia investigaciones más profundas sobre este tópico, que se estudia desde distintas dimensiones; tanto desde el “objeto” individual (psicología, psicoanálisis) como social (antropología, sociología), como físico, de ambiente. Una aproximación relevante hacia su vinculación con la arquitectura, que toma nociones que con frecuencia escapan a la disciplina, las toca pertinentemente el arquitecto Josep Muntañola desde nociones lógicas, sociofísicas y epistemológicas, en su libro:

MUNTAÑOLA Josep, *La arquitectura como lugar*, Alfaomega, UPC, Barcelona, 2001.

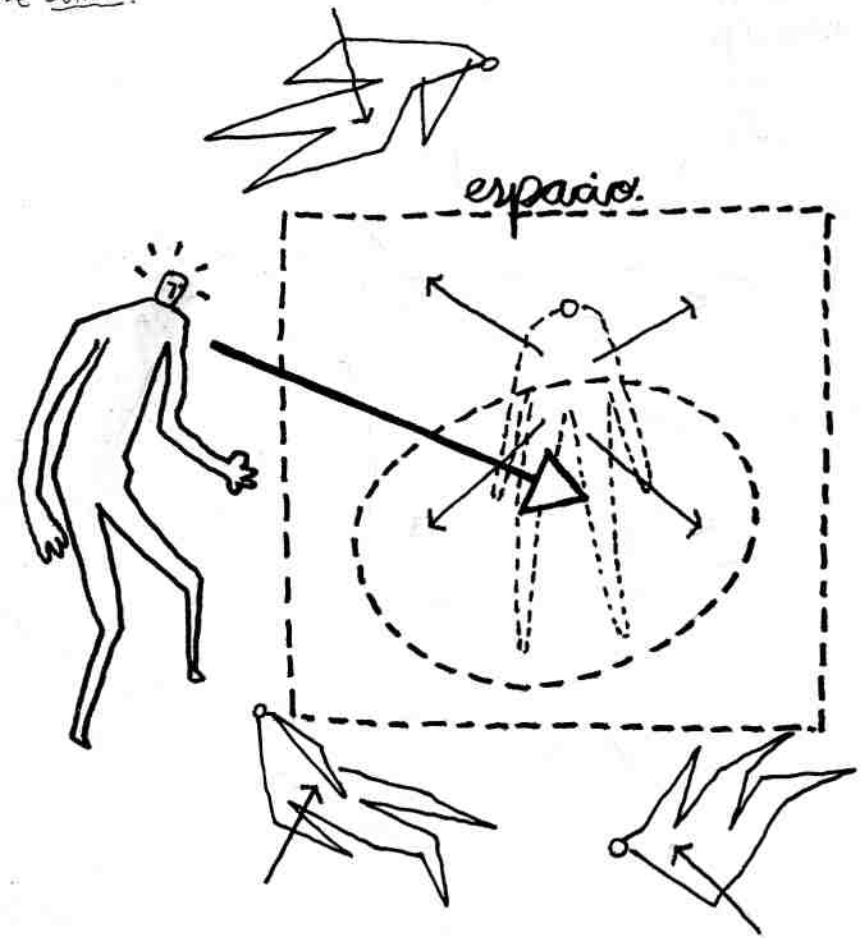
ⁱⁱ MUNTAÑOLA Josep, *Op. Cit.*

ⁱⁱⁱ CERTEAU Michel de, *La invención de lo cotidiano, 1. Artes de hacer*, Universidad Latinoamericana, México, 1997.

^{iv} CERTEAU Michel de, *Op. Cit.*

homo-topos.

EL SER HUMANO ES EL ÚNICO QUE CONSTRUYE SU ENTORNO - 'DE LA NADA' ¿QUE ES ESTO SI NO OFICIO ARQUITECTÓNICO?
EL LENGUAJE CREA EL ENTORNO FICTICIO - LA ARQ. SIN DUDA TIENE ORIGEN EN EL LENGUAJE. LA ARQ. EMPEZO ANTES DE SER LIMITADA POR ACCESORIOS. HUBO UN LUGAR CON LA PRIMERA TRANSMISIÓN DE SENTIDO.



LA FICCIÓN NOS TRASLADA A OTRO LUGAR, ¿AQUÍ MISMO?



*
.l:a/n

a. El lugar antropológico – en sociología, antropología y etnología-, nos dice Augé, es el territorio en donde una cultura se gesta, “cultura localizada en el tiempo y en el espacio”; da cuenta de sus costumbres y, sobre todo, de sus símbolos. De lo que permite dar una lectura sobre la identidad e historia; en este sentido, es asociable a lo que Certeau define como espacio, el ‘relato de espacio’; así, el lugar antropológico como “lugar del sentido inscripto y simbolizado” es el “lugar practicado”; es espacio, y contempla ya sus recorridos y lenguajes (en tiempo). Pero este relato, que supone la condición de ‘viajero’, será el que, mientras los individuos de nuestra contemporaneidad se describen como continuos viajeros, borrando toda lectura ‘localizada’, disponga el “arquetipo del no-lugar”ⁱ.

+++++

“Para la antropología, el lugar es un espacio fuertemente simbolizado, es decir, que es un espacio en el cual podemos leer en parte o en su totalidad la identidad de los que lo ocupan, las relaciones que mantienen y la historia que comparten.”ⁱⁱ

+

ⁱ AUGÉ Marc, *Los no lugares: Espacios del anonimato, Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2000.

ⁱⁱ AUGÉ Marc, *Sobremodernidad: del mundo de hoy al mundo de mañana*, visto en www.caosmosis.com.

* .l:a/n

2. El no-lugar (*non-lieux*)

término que Augé acuña para contraponerlo con el sentido original del lugar antropológico: si éste ofrece lecturas simbólicas sobre la riqueza cultural de seres humanos que les confiere identidad en un territorio específico, el no-lugar plantea la problemática de la 'alienación social'; un lugar que no ofrece lecturas más que aquellas homologadas en una identidad simulada; sintomático de los espacios contemporáneos, en los que la aceleración y exceso de eventos, que se agotan en una instantaneidad que no supera el siguiente evento –agotándose en urgencias–, de historias que los medios informáticos no dejan de disparar –“una historia de referencias para períodos cada vez más cortos”ⁱⁱ–, de reducciones de espacios, de individualización de las referencias (antes referidas y significadas en modelos colectivos), mientras los gadgets y dispositivos nos dan permiso y comunican, y demás síntomas de una 'era planetaria' y de aquello que el mismo Augé llama “sobremodernidad”ⁱⁱⁱ; dan lugar a un mutismo que no crea ni identidad ni relación, solamente “soledad y similitud”. Es sintomática, entonces, de un mundo parcial e individualizado, de una “identidad provisional” que enmascara el anonimato del ninguno; no hay participación ni co-producción de cultura, no hay otro juego que aquel que entretiene; de una homologación de identidad basada en simulacros e imágenes; constatando la ruptura de los símbolos, en una época que ya no distingue ni realidad ni ficción. Este lugar se consume en “paisajes-texto” que mantienen la lectura disuadida, una superficie que hace semejantes a todos los rostros que la miran, en un tránsito que jamás termina y borra toda relación y sentido con los demás. En creciente dinamismo, estos lugares se multiplican y se adhieren a todo otro espacio y lugar, distrayendo las interpretaciones.

+++++

“Mientras que la identidad de unos y otros constituía el “lugar antropológico” a través de las complicidades del lenguaje, las referencias del paisaje, las reglas no formuladas del saber vivir, el no lugar es el que crea la identidad compartida de los pasajeros, de la clientela o de los conductores del domingo.”^{iv}

+

¿Pero están ya condenados todos los lugares y espacios contemporáneos a esta homologación, esta afasia? ¿Cómo pueden estos “relatos de espacio” a los que se refiere Certeau –los que ponen en práctica un lugar y le dan lecturas y recorridos– superar al paisaje-texto de las imágenes y el anonimato del no-lugar? ¿Qué espacios encuentra la adaptabilidad creativa del relato humano?

`a/*`

ⁱ Nos hace notar cómo este término ya es parte de la continua publicidad que desgasta cualquier profundidad que alguna remota vez tuvo.

ⁱⁱ AUGÉ Marc, *El metro revisitado, El viajero subterráneo veinte años después*, Paidós, Barcelona, 2010.

ⁱⁱⁱ Parece que ya todos los nombres y términos son a la vez válidos y transitorios. Esta época no tiene una terminología fija.

^{iv} AUGÉ Marc, *Op. Cit.*



+ Pero, décadas después del diagnóstico de los *no-lugares*, nos encontramos con otra postura. Augé, acaso sensibilizado a las lecturas áridas del territorio urbano, en “El metro revisitado”, parece remendar la condición afásica del metro como no-lugar; no sin darle una suerte de alivio a nuestras esperanzas proyectistas y confirmación a lo que nuestras intuiciones nos permitían sospechar:

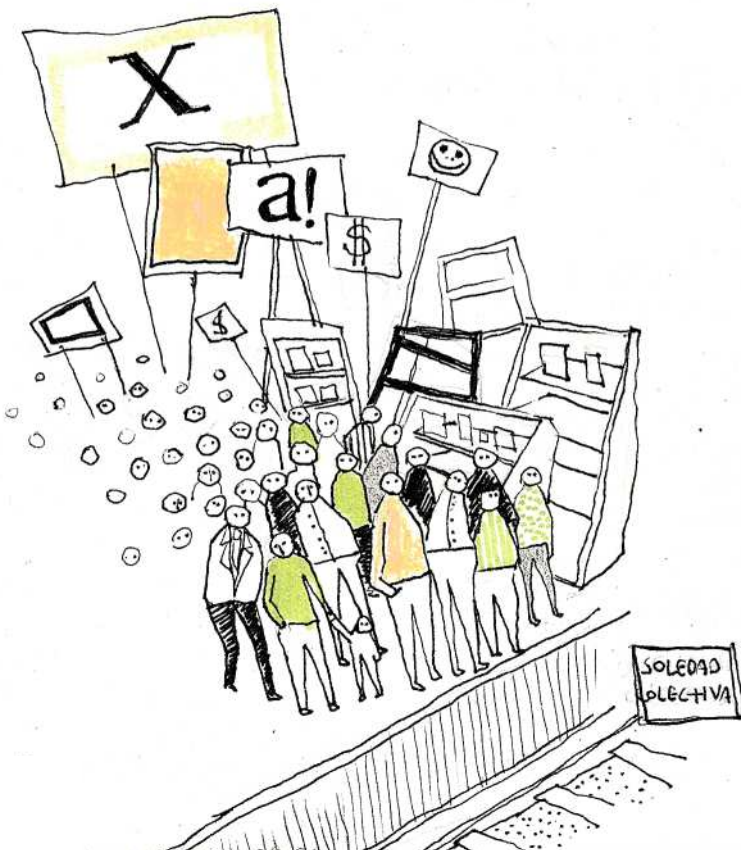
“[...] *Non-Lieux* (Los no lugares), que plantea de nuevo la cuestión de la alienación social. Dicho de otro modo, para ir de prisa (y vuelvo esta vez al metro que tomo cotidianamente, con sus horas punta, sus amontonamientos, sus estaciones, sus SDF [sin domicilio fijo], su publicidad, sus pasillos, sus escaleras mecánicas demasiado escasas, sus escaleras demasiado empinadas, sus llamadas a la vigilancia antiterrorista, sus avisos respecto a posibles carteristas, sus discretos anuncios que tratan con el mismo tono un movimiento social, el suicidio de un viajero o la renovación de una estación, su mezcla de olores y sus particulares

sonoridades), el metro no es un no-lugar.

[...] No es un no-lugar para mí en cualquier caso, ni para aquellos que hacen normalmente en él el mismo trayecto. Tienen recuerdos, costumbres, reconocen en él algunas caras y mantienen con el espacio de ciertas estaciones una especie de intimidad corporal que se puede medir por el ritmo de la bajada en el tramo de escaleras, por la precisión del gesto que introduce el billete en la ranura de la puerta de acceso automática o por la aceleración de la marcha cuando se adivina por el oído la llegada del tren al andén. No es un no-lugar para aquellos que, como yo, continúan percibiéndolo como un elemento esencial del París intra-muros, el París indisociable de su metro [...]”¹

Queda, entonces, claro; quizá tras regresar de sus estudios etnológicos en África, Augé encontró demasiado insípida la elocuencia urbana, de una predictibilidad y homologación extensas sobre una identidad unívoca y simulada; en contraposición a la riqueza de un folclor africano –quizá aún lubricada por sus simbolismos–, las pantallas y el asfalto, los dispositivos y las individualidades quedan afásicos. Esto no exonera el diagnóstico del no-lugar, entretanto sigue ganando territorios injertándole sus mapas disuasivos, sin embargo, en los espacios “residuales” sus habitantes siguen haciendo “lugares antropológicos”, territorios retóricos; que dan cuenta sobre la vida de quienes pasan, para quien esté dispuesto a mirarlas; la aridez urbana sigue albergando humanidad, y gestando costumbres. Concordamos con el antropólogo.

¹ AUGÉ Marc, *El metro revisitado, El viajero subterráneo veinte años después*, Paidós, Barcelona, 2010.





*
.:a/n

{

Quando estamos *aquí*, en realidad,
estamos en *otro lugar*.

Un viaje en metro: ejercicio cotidiano; imaginar la infinidad de ficciones que ocurren en la mente de cada congénere pasajero –o la inexorable falta de ellas, claro–, y de ser posible algún vínculo entre ellas, algo momentáneo, una conjugación de estos espacios destinados a ser albergados exclusivamente en fraccionamientos invisibles en algún lugar entre las terminaciones nerviosas de la vista, tras el hueso frontal y el respaldo metálico del asiento, la explosión de sentido que esto significaría, la destrucción [¿o reconstrucción?] de la realidad como la conocemos. Algo, [por] supuesto, *improbable y ocioso*. Sin embargo, la elucubración persiste y se hace plausible mientras se reconoce que transitar ese espacio en otro tiempo es fundamentalmente distinto, de la percepción a la concepción, se evidencia el “cambio de visión” que, de otra forma [menos normal] sería sólo detectable ficcionalmente: es sustancialmente distinta la experiencia del metro [tránsitos y demoras de escaleras a andenes a vagones] como pasajero cotidiano que como pasajero observador [y se le añaden: el vendedor, el mendigo, el que viaja apresurado, después o antes del almuerzo, retrasado o *a tiempo*, respirando la transpiración propia o la del sujeto adyacente, el día de san judas o en la transición de Balderas o Chilpancingo]:

el espacio nunca es el mismo.



*
.:a/n

Si un sólo vagón es potencialmente un crisol de relaciones que irrigan ficciones y lecturas, a partir de las innumerables historias que nos cuenta de los demásⁱ... el arquitecto, deleitado por el –indudable– soberbio acto de magia que han logrado sus ingenieros [responsables de meter y transportar a tanta gente, en un espacio que quizá sea la única manifestación de vida con sentido social que quede; quizá sin siquiera pensarlo], magos del espacio efectivo, ¿debe enlistarse en las filas de la industria del transporte público? ¿Hace falta?

“Precisamente por el hecho de que el metro está lleno de “detalles” que son llamamientos a los demás, es a la vez un fenómeno social total y una mina novelesca. Reinstalando el deseo de los individuos que observa, esbozando relatos que hablan de ellos, el autor profesional se muestra solidario con ellos, ya que toma como punto de partida las pequeñas señales que éstos le dirigen, tanto a él como a los demás. Pero él saca su ganancia. Sin duda no basta con colgar un *walkman* en las orejas de una nueva Olimpia para realizar una obra contemporánea.”ⁱⁱ

Habrà aún qué decir, si la historia, ya lo sabemos, no termina ahí: al salir, el recorrido es guiado por un cúmulo de flechas y señales, en el suelo, en los muros, en los ritmos, en las tiendas, en más anuncios, en el dispositivo personal que mantiene la vista enmarcada y puntual; emergemos de nuevo sólo para ser recibido por más enmarcaciones, que, o bien nos llaman a leerlos por una barrida ansiosa –si es un primer encuentro y su publicidad ha logrado su cometido espectacular–, o nos dan a nosotros mismos el valor de publicidad verificada como lugareña a un tránsito inacabable y familiar, del que quizás, somos parte.

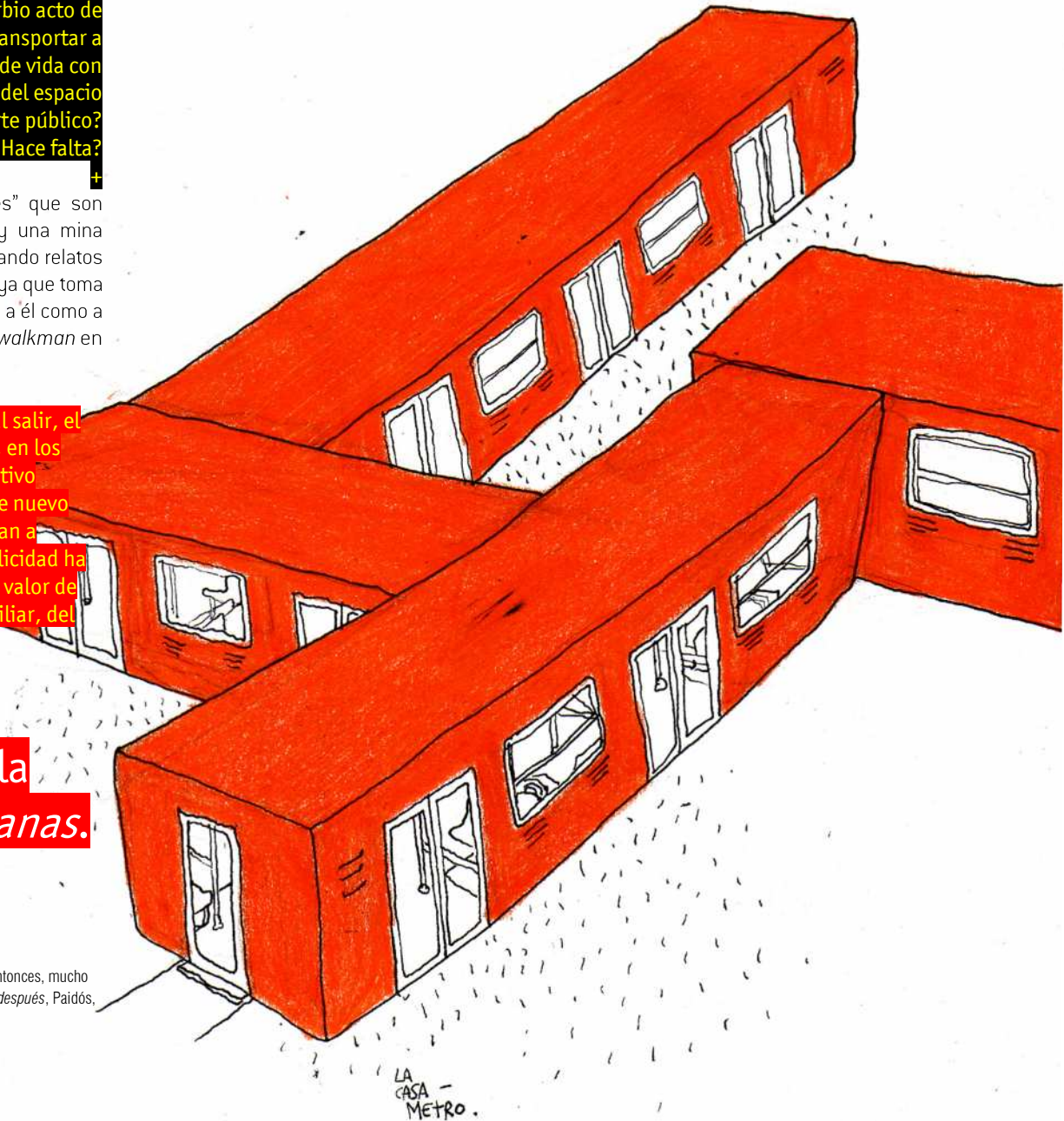
De todas maneras, ya era tedioso leerlo.

};
...hagan espacio, entonces, para la casa-metro, y sus ficciones cotidianas.

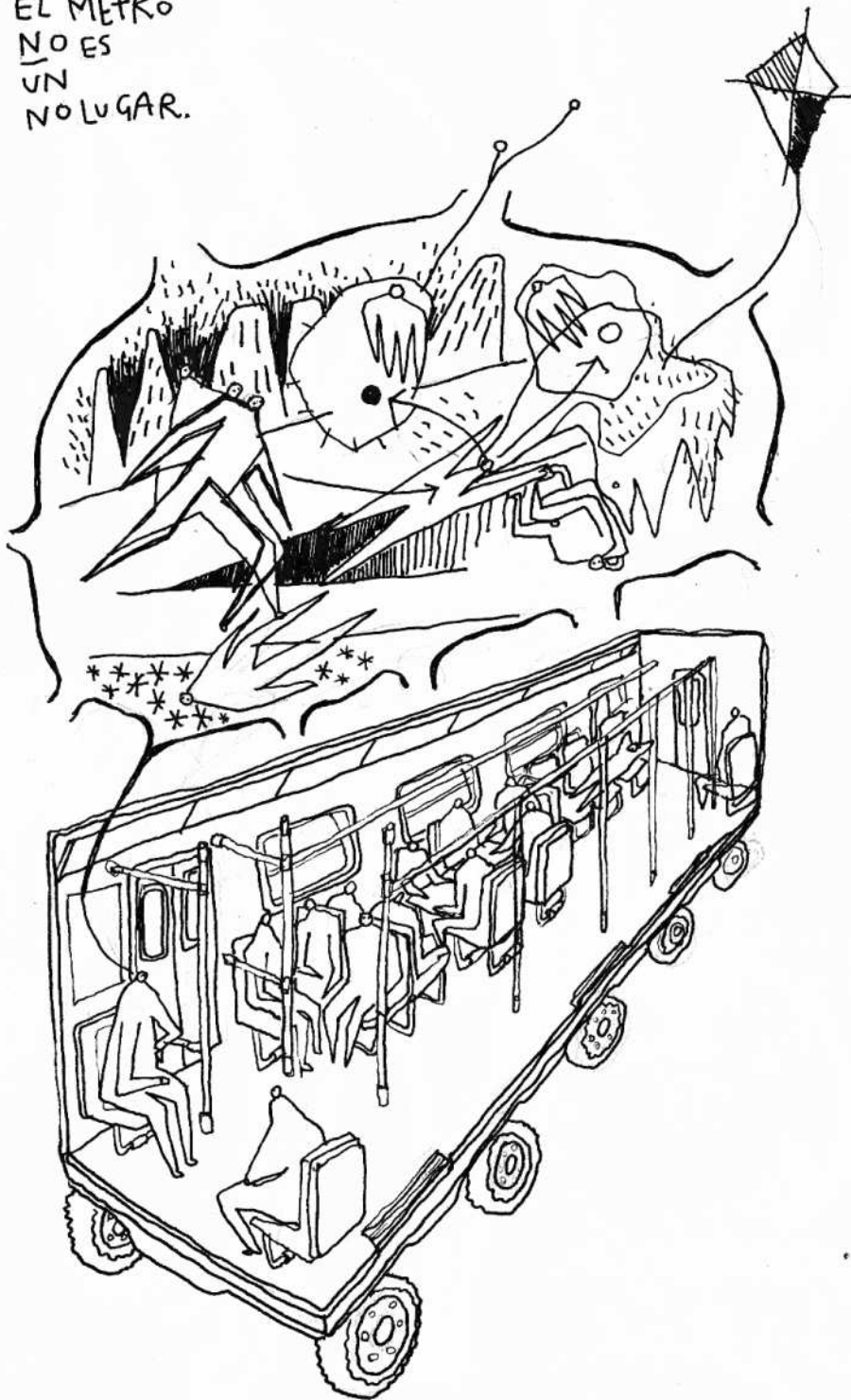
*

ⁱ ¿Es realmente el metro un *no-lugar*? El propio Marc Augé lo retracta: el metro no es un *no-lugar*. Hay, entonces, mucho por leer aún en la ciudad. Al respecto: AUGÉ Marc, *El metro revisitado, El viajero subterráneo veinte años después*, Paidós, Barcelona, 2010.

ⁱⁱ



EL METRO
NO ES
UN
NO LUGAR.



*
.l:a/n

*el metro no es un no-lugar; el ser humano sigue relatando...

Aún así, sus referencias están disuadidas: es preciso relatarlas, intermediarlas. Es, ya lo suponíamos, un asunto de lectura, de interpretación.

Es entonces el metro el espacio representativo en donde lo cotidiano *tiene lugar*, en donde se manifiesta, y no sólo eso; mientras reúne gente y lecturas; es su *símbolo*, la adaptabilidad humana sigue produciendo lugares antropológicos ahí donde los métodos escapan a medirla. Si los no-lugares, por una distinta mirada, pueden permitirnos estas otras lecturas, hay aún mucho que leer y relatar en ese texto y objeto tan complejo: la ciudad.

Territorio subterráneo fértil para metáforas y ficciones, transcurriendo entre tan apretadas vías, asientos, andenes, personas. Quizá entonces, la "sobremodernidad", mientras el ser humano sigue manteniendo su humana condición, es remendable, referenciable, relatable: y la labor del diseñador de espacios se manifiesta.

*
.l:a/n

“Porque hoy en día los transportes públicos son el lugar por excelencia en el que la noción de espacio público conserva un sentido. Es en el interior de los trenes en movimiento y en las estaciones en las que se cambia de línea o de medio de transporte donde el espacio público afirma su existencia de manera eventualmente contradictoria. El espacio público, si se entiende como el espacio concreto en el que todo el mundo se cruza con todo el mundo, pero también como el espacio abstracto en el que se forma la opinión pública, queda identificado en gran parte con el espacio de los transportes públicos.”

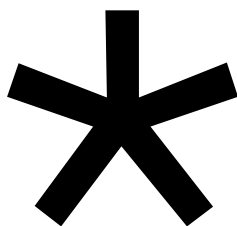
Marc Augé

El metro revisitado, 2008.

[]*([

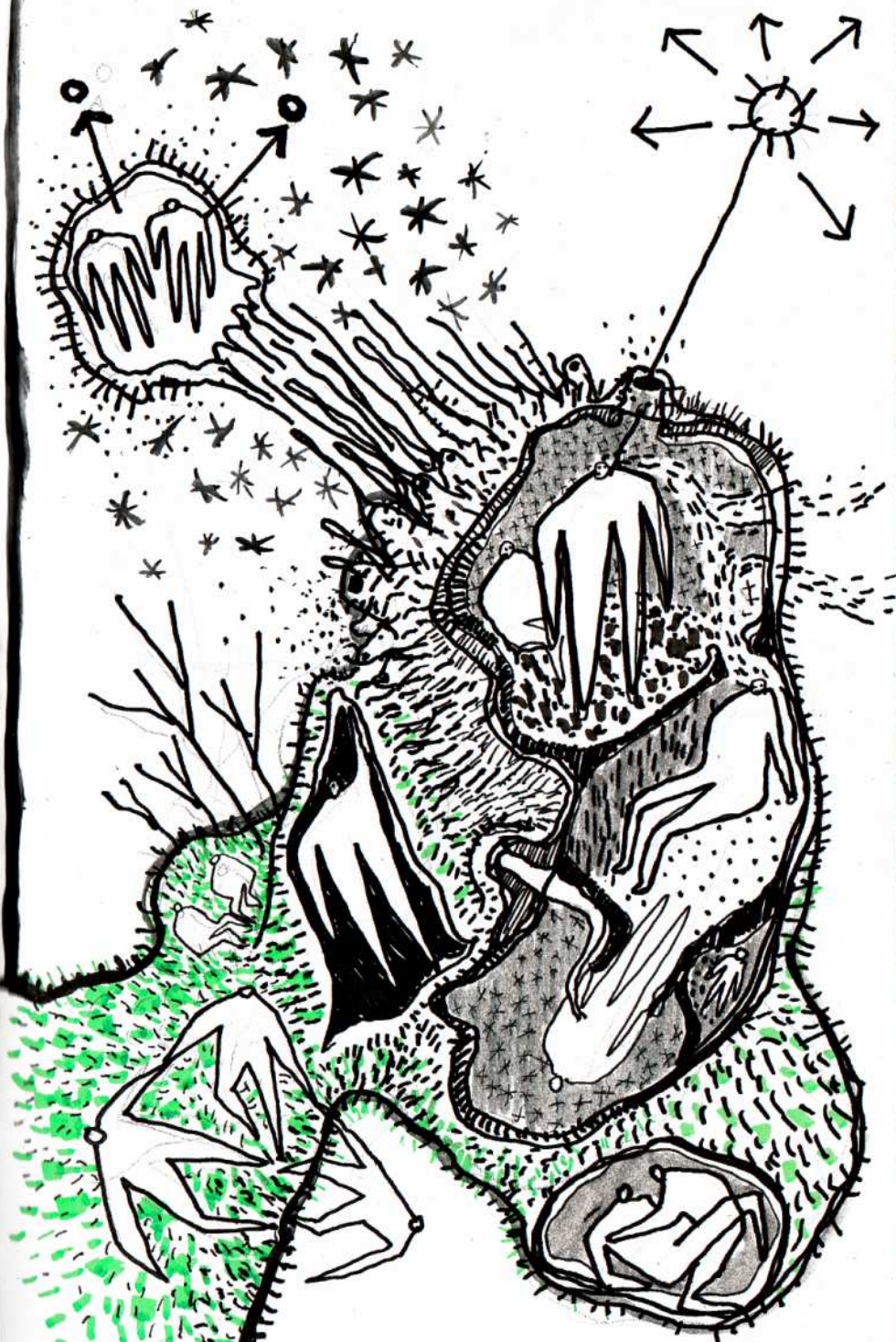
[]1([

} ;



$[.u)(d;h];$

DEL CUERPO A LA UTOPIA, EL HOMBRE SE DA ESPACIO.



LA VIDA CUADRO DE LA MERCANCIA CON SU ENTORNO

*
[.u)(d;h]

*
[.u)(d;h];
{
u- dys; hetero::topía;

“Las utopías parecen mucho más realizables hoy de lo que se creía antes. Pero ahora nos hallamos ante otro problema igualmente angustioso ¿cómo evitar su realización definitiva? [...] Quizá empezará una nueva era en la que los intelectuales y las clases cultas soñarán con el modo de evitar la utopía y volver a una sociedad no utópica, que sea menos perfecta pero más libre”¹

Nicolas Berdiaeff

+

El ser humano relata su estancia en el mundo, y, en el proceso, mientras se busca lugar -para él mismo y los otros-, mirando las cosas en el orden que le es lícito o restringido, por sumisión o subversión, proyectar; la altera. A partir de sus propios límites e inadaptaciones, busca crear un mundo propio, a partir de lo posible; fuera, más allá, de este lugar, cuerpo, espacio. De los resquicios que quedan de sus realizaciones se adapta y vive para otros propósitos y otros tiempos. Sus relatos son intrínsecos a su lugar y su tiempo -como decía Kandinsky-, se distancian o se yuxtaponen, y de las sobreposiciones o, más bien, enmarañamientos que resultan de su realización, íntegra o desbaratada, nacen nuevos relatos. A través de la recíproca y dialogante distancia entre lo real y lo posible, el cuerpo y la mente, hechos e ideales, realidades y ficciones; su mundo y él mismo se transforman. Busca y se hace su lugar; lo proyecta desde sus representaciones (modelos, mapas; maneras de estructurar el mundo) y de su vivencia contextualizada; en donde los rasgos y condiciones culturales le dispondrán los datos para construir los relatos, y establecerán la medida de verosimilitud o ficción. Hemos discurrendo por estos lugares a lo largo del texto, ¿a qué orden nos adscribimos?

Órdenes perfectos, órdenes deteriorados, organizaciones otras; ven al ser humano transitar o permanecer por ellos, perecederamente buscando perennidad o sólo paso.

¹ Cit. por Ignacio de Llorens en el prólogo a: HUXLEY Aldous, *Un mundo feliz*, Editores Mexicanos Unidos, México, 2003.

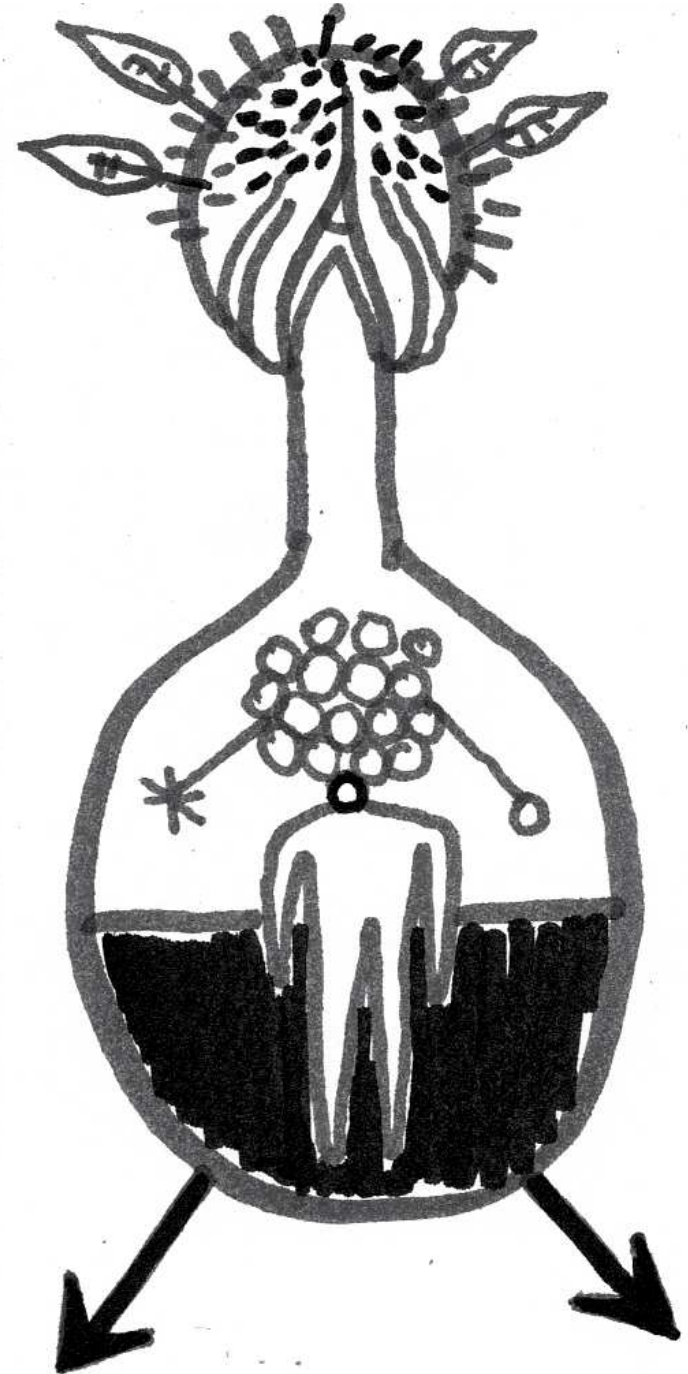
*
·u)(d;b

U

//“no-lugar”//outopía// eutopia: ‘buen lugar’//isla idílica;

Distancia máxima entre realidad y posibilidad –“la isla utópica al otro extremo del continente de lo real” diría Baudrillard-, su formulación supone la sustitución de la realidad y sus modelos, en pos de otro modelo ideal, creado a partir de ellos, una nueva ‘buena’ versión; creación imaginaria –verosímil a lontananza- que monta un mundo alternativo, una reorganización sustitutiva –como supone Cesare Segre-. Las utopías son lugares que no existen en este mundo, sólo en la mente; ideas estructuradas hacia el *bien del lugar común* (instancia relativa a la particularidad o universalidad de la colectividad o sociedad a la que se refiere y de la que se gesta; sus órdenes y sus variables, sus creencias y deseos; o a la idealización de aquel orden natural *biotópico* que jamás se poseerá, pero del que se impulsan desde antaño arquetipos), mundo de ideas, totalizada y restrictiva [pues es imposible abarcar un espectro *común* amplio sin comprometer la libertad de quienes componen o participan del modelo; como suponía Berdiaeff en tiempos del comunismo, la utopía, en tanto procura el ‘buen lugar’, restringe la libertad], si bien surge del cuerpo mismo –de los límites-, lo proyecta hacia su superación, hacia ilimitaciones. Un lugar mental para el cuerpo. No real: virtual (posible). La realización –ingenua- de toda utopía, forzosamente –incluso si procura verosimilitudes en su narrativa, es incompatible-, deviene en fracaso. De los religiosos, a los románticos, los modernistas, los comunistas, los futuristas, de políticos a artistas; pasando por todo ser humano que busca proyectar su destino en otra parte y tiempo, procurando un ‘buen lugar’. Allá, lejos, en la utopía, es desde las ideas donde ofrece esa bondad, motivo, crítica, valoración, consolación.

++++
“[...] Las utopías consuelan: pues si no tienen lugar real, se desarrollan en un espacio maravilloso y liso; despliegan ciudades de amplias avenidas, jardines bien dispuestos, comarcas fáciles, aun si su acceso es quimérico.”¹



¹ FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas: Una arqueología de las ciencias humanas, Siglo xii, México, 2008.*



DYS

//'mal-lugar'//anti-utopía//cacotopía;

No sin cierto humor negro y mal presagio, se contraponen a la utopía –'el buen lugar'–, en augurio y diagnóstico de su ineludible fracaso; es la 'utopía perversa', más bien, 'utopía realista' acuñado por la narrativa de la ciencia-ficción para describir mundos ficticios pero muy cercanos al diagnóstico de la sociedad en la realidad; sus líneas de fuerza empatan con una realidad decadente consumada en los deterioros industriales, las guerras tecnológicas, las desmesuras del consumismo y la producción, la degeneración de la naturaleza, los sistemas de control de una sociedad aletargada, reprimida y anestesiada en *soma*, el "infocalipsis", la alienación social, la manipulación genética de la realidad y de la biología del cuerpo, la producción de seres como si fuesen datos, la 'realidad virtual', *hiperrealidad*... Si bien en la utopía la distancia entre realidad y posibilidad es máxima; en la ciencia ficciónⁱ es mínima; al otro extremo de la metaficción (ésta idealmente se ubica entre sus creencias y paradigmas, convocando una realidad alterna, pero heterotópica, como en Borges), es físicamente correspondiente; la máquina avanza y sus presagios denotativos se cumplen; y funcionan más bien como intensas críticas en *tiempo real*; más bien un espejo amplificado, crítica aguda disfrazada de fábula; consuela utópicamente una cercanía que ya se vive.

La utopía es idílica, esperanzadora y futura, la dystopía presenta y narra lo –ya- cotidiano.

La ciencia ficción deviene en noticieros y críticas reales.

Si bien cada época tiene sus obras –y la dystopía es un producto reciente–, anuncia que ya no hay más utopías.

+++++

ⁱ En particular, la del siglo XX hasta nuestros días. ¿Serían entonces los relatos modernos y 'posmodernos' los que, de reminiscencias, sobreviven desde la mitología, y nos ofrecen el mismo soporte?

*
·u)(d;h

*
·u)(d;h

HETEROi

//hetero::distinto//alterno//otro.

Foucault sugería la inauguración de una nueva ciencia; la *heteropolología*ⁱⁱ, ciencia de los *lugares absolutamente otros*, anomalía impensable de toda taxinomia, que, a diferencia de la utopíaⁱⁱⁱ, son reales –aunque oblicuamente referenciales–; y no se les prescribe ningún uso más que el *otro uso*. Mientras la utopía y la dystopía son intrínsecas a la noción de ‘bien’ o ‘mal’, de lo ‘correcto’ y de lo ‘enfermo’ –relativos a un contexto que los ordena–; la heterotopía sólo refiere al ‘otro uso’; al diferente. De ahí su excepcionalidad; inclasificable, sin orden, o, más bien, de orden loco; son, sin más, alternos.

Lugares constantes en todo grupo humano^{iv}, lugares transitorios y mutables, yuxtapuestos en órdenes heteróclitos, entre la concha y el armario –siguiendo la topofilia de Bachelard–, casa de otros; pero también las hay no ensoñadas, y más bien residuales. Parece que las heterotopías son ‘lugares no comunes’; correspondientes a costumbres anómalas –fuera de la categorización profesional ‘útil’–, costumbres igual de variables, de tiempos diversos, ‘heterocrónicas’ –que van desde la detención del tiempo, acumulándolo, hasta su variación festiva–. Un lugar fuera de todo lugar; mental y corporal. Sin forma ni lugar prescrito –, cada sociedad tiene sus propias heterotopías. Las posibilidades se abren a lo que por antonomasia sería el lugar del *ser otro*. El laberinto, el jardín^v, el cementerio, la prisión, el teatro, el hospital, el vagón del metro, el puesto ambulante, *Uqbar* (¿podríamos agregarle el ciberespacio?).

ⁱ Nos referimos a la que proponía Foucault. Al respecto: FOUCAULT Michel, *Topologías, dos conferencias radiofónicas, 1966*, revista Fractal n° 48, México, enero-marzo, 2008.

ⁱⁱ Quizá a investigaciones ulteriores corresponda una reflexión más vasta y seria hacia la heteropolología del diseño.

ⁱⁱⁱ Y, en este sentido, se inclina a la dystopía; pero mientras ésta repara sobre la narrativa pesimista de la realidad; la heterotopía –sin un ‘bien’ o ‘mal’ predominante–, refiere al uso alternativo, pero real, de un lugar.

^{iv} FOUCAULT Michel, *Op.Cit.*

^v Aunque Foucault reflexiona que el jardín es correspondiente al anhelo utópico y milenario de reunir la naturaleza; pero el hecho de tener ya un lugar real, sin ‘uso’, lo preescribe en el orden heterotópico.

“Las heterotopías inquietan, sin duda porque minan secretamente el lenguaje, porque impiden nombrar esto y aquello, porque rompen los nombres comunes o los enmarañan, porque arruinan de antemano la “sintaxis” y no sólo la que construye las frases –aquella menos evidente que hace “mantenerse juntas” (unas al otro lado o frente a otras) a las palabras y a las cosas. Por ello, las utopías permiten las fábulas y los discursos: se encuentran en el filo recto del lenguaje, en la dimensión fundamental de la fabula; las heterotopías (como las que con tanta frecuencia se encuentran en Borges) secan el propósito, detienen las palabras en sí mismas, desafían, desde su raíz, toda posibilidad de gramática; desatan los mitos y envuelven en esterilidad el lirismo de las frases.”ⁱ

ⁱ FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas: Una arqueología de las ciencias humanas, Siglo xii, México, 2008.*

*
·u)(d;h

*
·u)(d;h

{¿Espacio por excelencia del mundo contemporáneo? Se asocia, sin duda al *no-lugar* de Augé (aunque éste es posterior); pero la heterotopía designa un dominio más amplio; correspondiente a los órdenes no jerárquicos y descentralizados de la contemporaneidad, siendo, más bien, heterogéneos y relacionalesⁱ. Es por supuesto, aplicable a la mayoría de espacios urbanos, donde la otredad y la transición, dentro de redes de relaciones, son los únicos *valores constantes*; fenómenos urbanos que pueden asociarse a aquel situacionismo que iniciaba Debord –juego urbano, ambulante, nomadismo, deriva y psicogeografía-, diferenciaciones cotidianas en contra de la homologación que supone la práctica del modelo capitalista, a partir de la observación y experimentación de comportamientos relegados pero que ya ocurríanⁱⁱ.}

Las heterotopías tienen –dice Foucault- un “sistema de apertura y cierre” que aíslan o abren estos lugares al mundo; pueden encerrarse dentro de sí mismos procurando la realización ingenua de la utopía perfecta (como en el caso de las colonias americanas), o bien, establecer un diálogo con sutiles y hábiles ilusiones – desmintiendo la realidad en torno suyo, invirtiendo la valoración- [¿de nuevo otra asociación con el no-lugarⁱⁱⁱ de Augé? queda en duda, pues, si de la heterotopía brota esta ilusión, le conferiría cierta identidad proveniente de la peculiaridad y diferenciación de sus emisiones; cosa que el *no-lugar* carece, porque supone la homologación del territorio en un mismo simulacro; pero, entonces, ¿quiere decir que el *no-lugar* se ha hecho por la acumulación proliferada de heterotopías, de tal manera que ya todas se juegan ilusiones entre sí?], y, por último, Foucault pone de ejemplo a la heterotopía por excelencia; un lugar flotante, encerrado en sí, pero, de puerto en puerto comunicado al mundo, en busca de otras heterotopías; “el más grande instrumento económico y la más grande reserva de imaginación”^{iv}: el barco.

(Curioso; la descripción no deja de asemejarse a esa tópica sin espacio: *ciberespacio*; aquel lugar codificado que no es real, pero que, mientras navegamos en nuestro encerramiento, nos comunica ya a todos. ¿Estimula o amortigua la imaginación?)

ⁱ En este sentido, tiene similitud con el rizoma. La teoría de Deleuze y Guattari, de hecho, es posterior y motivada por la de la heterotopía, junto al resto del pensamiento de Foucault. No sorprende entonces que Alfonso de Toro, en sus estudios sobre Borges, encuentre puentes ‘múltiples’ con el pensamiento ‘posmoderno’ francés.

ⁱⁱ El surgimiento de la heterotopía y el situacionismo son, de hecho, contemporáneos. Aunque nunca se muestran afinidades entre Debord y Foucault; cuestión que, por otro lado, sí las hay con Baudrillard. De cualquier modo, dan cuenta de nuevos paradigmas urbanos y modelos de vida que empezaban. La heterotopía ciertamente motivo nuevas miradas a la investigación sociológica y urbana. Estos modelos son, por supuesto, correspondientes y consecuentes con los nuevos paradigmas que en todas las disciplinas, desde las ciencias a las artes, se consumaban a mediados del siglo pasado; contrapuestos fuertemente a los paradigmas precedentes modernos.

ⁱⁱⁱ Es por lo demás claro que el no-lugar (que Augé contrapone al lugar antropológico) se relaciona a la heterotopía, porque, tiene un lugar real. Aunque, es preciso notar que, mientras la heterotopía es un territorio de otredad, el no-lugar supone la homologación de lo mismo. Por otro lado el “no-lugar” utópico designa un lugar no real.

^{iv} FOUCAULT Michel, *Op. Cit.*

topía

Todo hacer y pensar es intrínseco a un lugar, tiempo y espacio. Nuestros diseños se adscriben e injertan en lugares, y, desde los mismos u otros relatos y modelos, los transforman; es fundamental relacionarlos hacia la proyección desde y para ficciones cotidianas. ¿A qué orden pertenecen? ¿Qué orden provocan?

¿A qué lugar corresponden las ficciones y los juegos?

Habrà que procurar que éstos sean otros.

La utopía ya no supera su propio designio mental sin tropezarse con lo que la dystopía, delatora de la realidad, le depara.

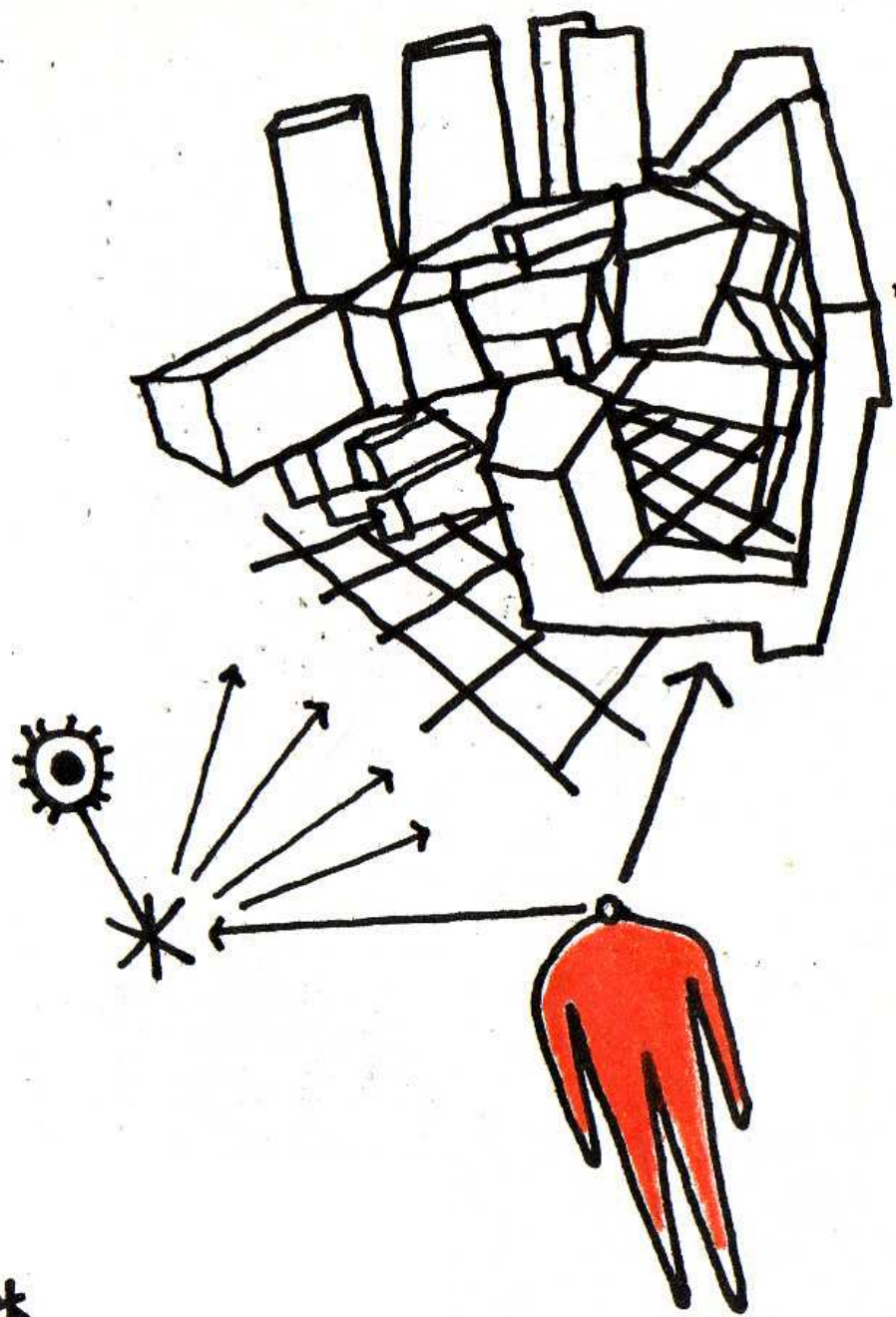
La heterotopía, entonces, al ser lugar real de otredades, es proclive a ficciones cotidianas; ¿corresponde dar relato a esta topología ya indisociable de nuestros heterogéneos tiempos?

`a*`

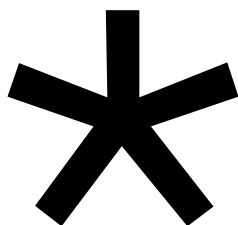
()*()

[]14()

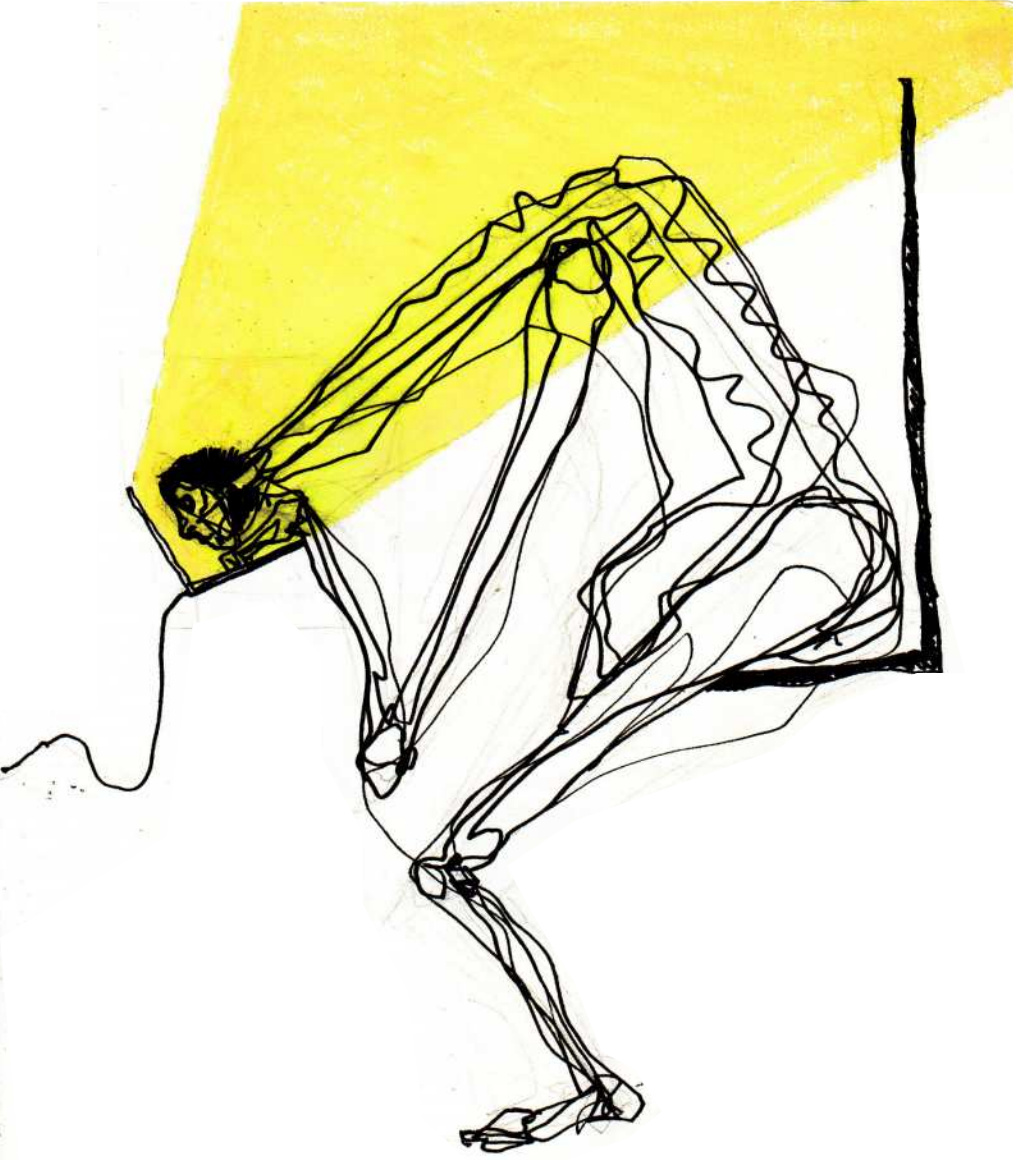
} ;



E+I+



[.w³];



* $.W^3$

* $[.W^3];$
{
cibertopía;

"Lots of space:
Over 7607.626814 megabytes (and counting) of free storage."
Gmail, 23.jul.11, 19:38pm.
+

La primera pregunta surge sin tener que terminar de formularse.

¿Puede hablarse de un *espacio*?

¿O un lugar?+++++

¿Si es así, cuáles son sus 'relatos de espacio'?+++++

+++++ ¿no es el espacio que *se practica* desde su lectura?

Evitando la aporía, habría que adscribirse a lo operativo. *****

Ahí donde de interpretaciones y representaciones el mundo ideal se realiza, funda lugares y espacios

+++++?

El ciberespacio es fundamentalmente código, código que es, simultáneamente lectura; la interpretación construye, a nuestros ojos, una imagen; un cúmulo de imágenes que constituyen un modelo; un modelo

+++++ verosímil, una simulación; una simulación compartida por todos, en todo espacio,

¿+++++ 'tele' presente y mental.

+++++ Todo se disuelve en información y toda información en un "espacio en red".

¿Qué, en definitiva, tras los cables o por su mediación, del un lado al otro, hizo hablar de "The Matrix" como arquitectura?*****

*
W³

“Compartir en la Web como en la vida real.”

Google Inc.

Proyecto Google+, 28 jun 2011

“What to do? Dance with the Virtual Dervish.”

Marcos Novak

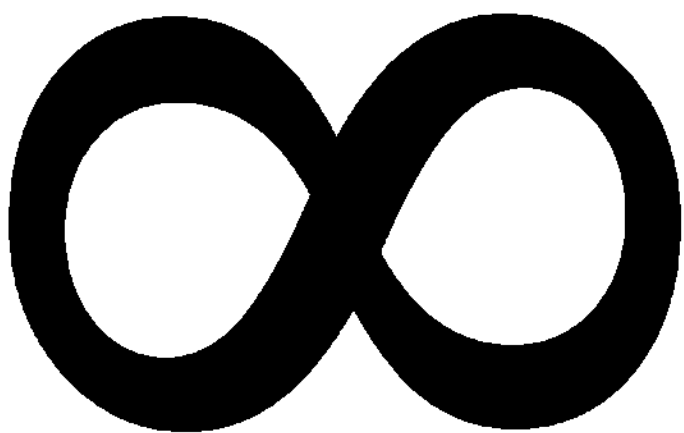
Liquid Architectures and the Loss of Inscription

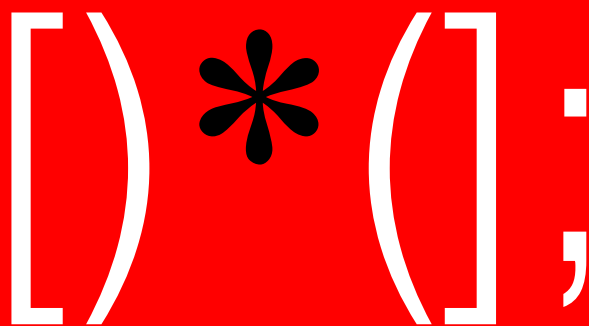
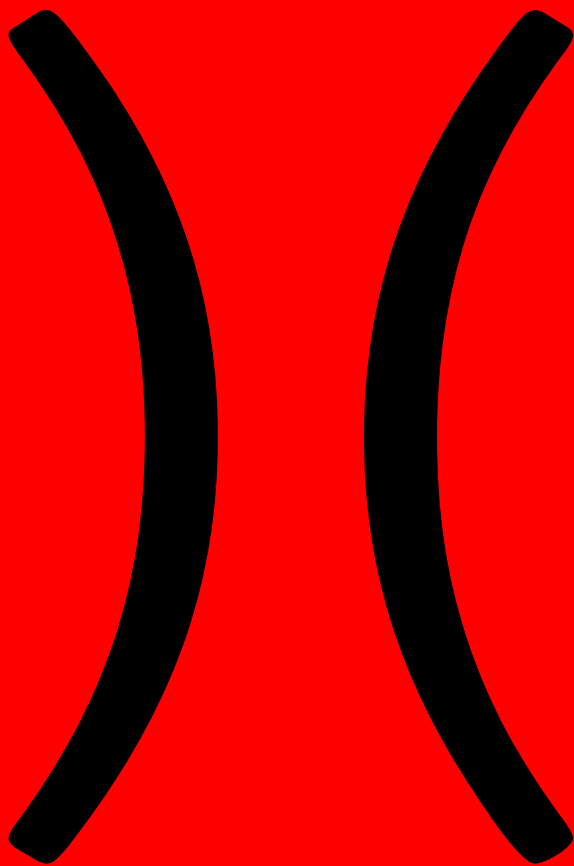
```
<a href="*[fv!];*[txt];*[0*];*[m&s];*[V/∞*];*[J+S*];*[h;r*];*[ *];*.Pμ;f *[*u](d;h);/>a*
```

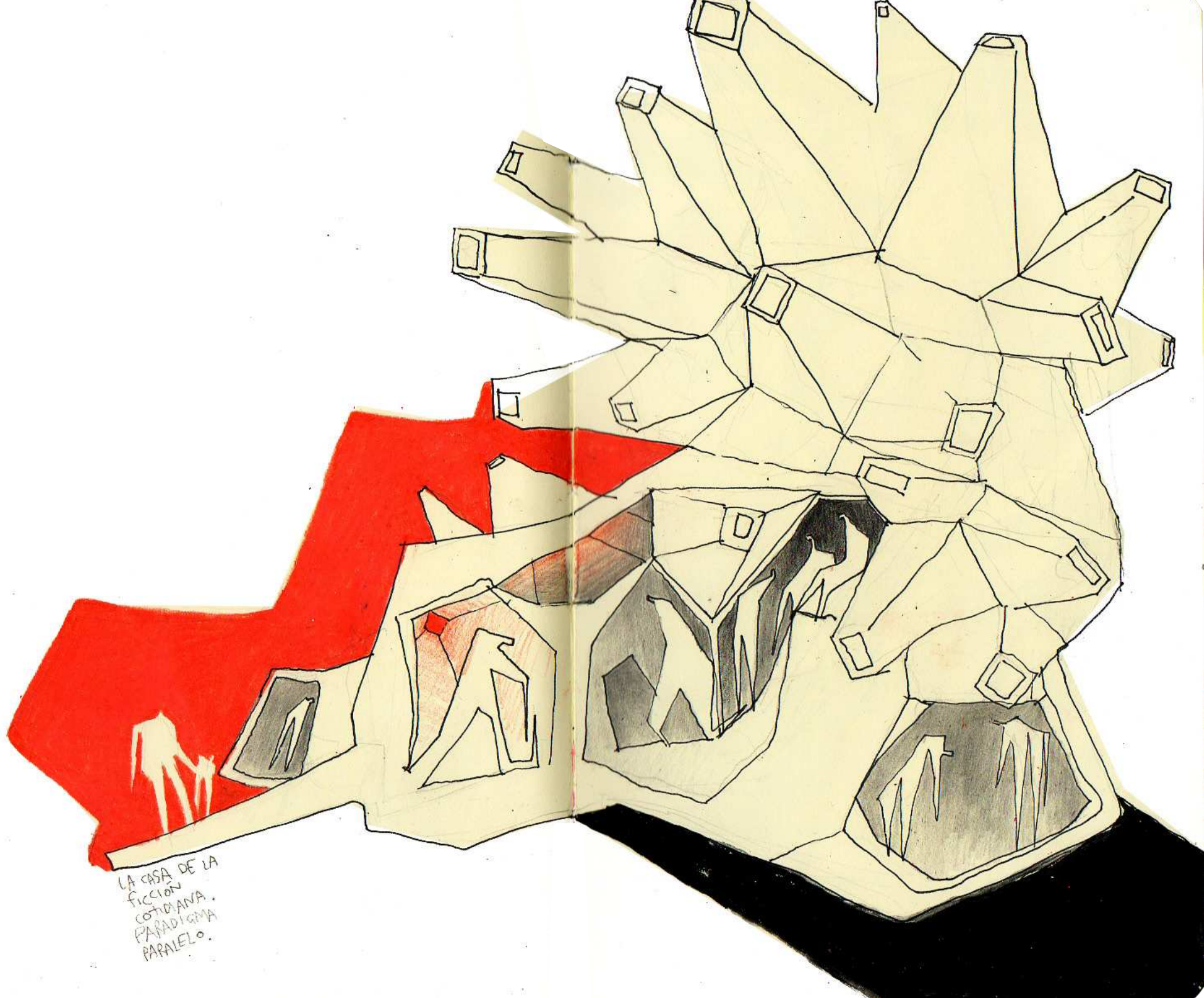
()*()

()15()

};







LA CASA DE LA
FICCIÓN
COTIDIANA.
PARADIGMA
PARALELO.

.)(

* [.)**(];

{

no-fin::paréntesis abiertos;

)(+ *)(
)(*)(+)*

"El problema de hablar del fin (en particular del fin de la historia) es que uno debe hablar de lo que hay más allá del fin y también, al mismo tiempo, de la imposibilidad de finalizar"

Jean Baudrillard
La ilusión del fin, 1992.

)0(: Aquí reunimos algunas convergencias provenientes varios puntos de este texto; intervalos, tópicos, hacia otras divergencias y bifurcaciones. Una conclusión es tarea demasiado restrictiva para nuestro texto, ciertamente reduciría varias opciones, y su intención ha sido, acto análogo a la preferencia de T'sui Pên, ubicarnos en cierto intersticio del cual disponer de todas las posibilidades, simultáneamente; para varios porvenires. Sobra decir que las conexiones y diálogos del anteceder y porvenir de estos paréntesis "finales" se establecen en la lectura de sus predecesores; si bien éste tiene un sentido propio, los demás lo contextualizan. De todos modos, se trata de un capítulo complementario y relativo; converge, en particular, hacia las problemáticas de diseño que, desde un principio, nos ocuparon.

Así entonces, paréntesis abiertos, injertados a modo de intermitentes conclusiones, que han surgido en paralelo a las ficciones cotidianas -aunque les son intrínsecos-, que quedan abiertos a ulteriores intervalos, investigaciones y proyecciones; hacia el espacio del ser humano.

*El orden en el que se disponen los paréntesis son, en cierta medida, aleatorios. El código raíz que lo relaciona y corresponde a cada capítulo se indica en el encabezado del paréntesis.

.)(

.)(

[texto] ficción-espacio: lectura lúdica //

* [.txt*] * [.l:a/n]; * [.r...*] ::)1(//

“Space does not simply exist in time; it is of time.”

Olafur Eliasson

Your Engagement Has Consequences, 2006

+

La lectura, la interpretación, se dan en el tiempo. Nos apartamos de los textos-estáticos. Nos interesa la hermenéutica de lo móvil, de lo que tiene vida y, más aún, la que vive jugándolo: en el espacio. El tiempo le es intrínseco al espacio;

Michel de Certeau diría que *el espacio es el lugar practicado*, mientras Eliasson que *el espacio es de tiempo*.

El lector del texto-espacio no sólo enfrenta páginas. La lectura se produce y procesa en espacio y en tiempo, en múltiples dimensiones.

Éstos son, en sí, indivisibles y relativos.

El tiempo de lectura es un tiempo heteróclito en su transcurrir; pero contextual en la medida en que nuestra interpretación lo comprende de acuerdo con su lugar. La lectura espacial es especialmente compleja, puesto a que no hay una enmarcación de un hecho puntual, sino multiplicidad. El espacio/tiempo sufre constantes transformaciones desde su condición natural y la cultural, y sus interacciones; es vivido.

Con la lectura hecha experiencia de espacio, las interpretaciones no sólo posiblemente son múltiples: lo son. En el espacio/tiempo hay trasgresión de lenguajes y traslación de realidades, experimentada en dimensiones psicológicas y antropológicas distintas.

*

El hermeneuta del espacio, “practicando el lugar”, no lee a la distancia, no interpreta el texto a la distancia en la que se sujeta y se lee un libro –aunque libro y autor lo envuelvan y refieran a un mismo contexto y el texto mismo le refiera a otro(s)-, sino como *parte* del texto, cuyos múltiples niveles de realidad y de reciprocidad microcosmos/macrocosmos, constituyen el contexto. Lo presencial del hermeneuta análogo se torna esencial. Lo lee embebido e interactuando –a menos de que trate de relatar el pasado de un monumento arqueológico, e inclusive en él-; lo lee inmerso en una vivencia del espacio, a varios libros abiertos y a varias páginas volteadas, en la que cada texto y sus múltiples textos se relacionan en acontecimiento interconectado, en un lugar en el que se *hace espacio*; mientras el ser humano lo vive.

ⁱ Certeau Michel de, *La invención de lo cotidiano*. 1. Artes de hacer, Universidad Iberoamericana, México, 1997.

ⁱⁱ Las llamadas 3ra y 4ta dimensión se multiplican y simplifican mientras son concebidas por la mente, en nuestra escala. Así, con la asistencia de prótesis especializadas, la realidad cobra dimensiones inusitadas; desde el punto de vista cuántico, la materia no es materia. Sucede algo similar en el sueño; son otras dimensiones de espacio y tiempo. Nuestra limitada mente estructura la realidad mientras se relaciona a ella; en el intermedio surge la cultura; el mundo del humano.

El **espacio-como-texto** se vive en la manera en que –simultáneamente- *se piensa* –y esto es: se construye pensamiento, se interpreta y se relata: desde la atención a la abstracción-, mientras se estimulan eventos y acciones, y se producen lenguajes. Pertinente aclaración: el pensamiento no se abstiene solamente al razonamiento, sino que se construye desde fragmentos –inseparables- de procesos psicológicos que permiten la gestación estructurada del pensamiento creativo; a los se suman procesos antropológicos, en una relación de intercambio e interflujo en un contexto o entorno, no sólo físico, sino también invisible; paradigmático, virtual, valorativo, imaginario y fantasmagórico y ficcional.

Los intersticios entre lecturas no sólo se dan entre texto y lector, sino entre *habitantes*, entre distintos intérpretes que se vuelven conscientes de que lo son apenas encuentran datos que se interponen al pasar-de-largo, e invitan una demora (aquí el intervalo cotidiano se subraya) en el tránsito;

El texto-ficción detiene a jugar en sí.

En este caso al texto-ficción, como espacio –acontecimiento en el tiempo-, se le conjuga no sólo la lectura racional o su intelectualización; se le suma el **juego** –junto a toda la carga afectiva y emotiva que esta acción supone-, inclusive en el momento contemplativo en profunda concentración; *el espacio de ficción se juega: el lector del texto espacial ficcional no sólo interpreta; lo hace jugando*. La carga relativa del texto ficcional provoca el contagio comunicativo del juego; en una situación en la que las lecturas no sólo son individuales (aunque de esto se servirá la ficción para hacer nuevas variaciones), sino participativas; *el juego co-produce el evento, el culto, el rito; mientras en el espacio corre subyacente el relato ficcional*.

Durante el juego interpretativo de este texto-ficción, el espacio y el tiempo cobran otras dimensiones y otros transcurros; se consuman en la *otredad*ⁱⁱ. El espacio que inicialmente condicionaba el pensamiento y la acción, durante la *acción ficción*, se transforma; los espacios son otros, los participantes son otros. *Sucede cada día, durante la espera, en el vagón del metro; pero también sucede en espacios diseñados –estructurando interficciones relativos-, sirviéndose de múltiples lenguajes, mientras los relatos intermedian las lecturas y las vivencias*.ⁱⁱⁱ

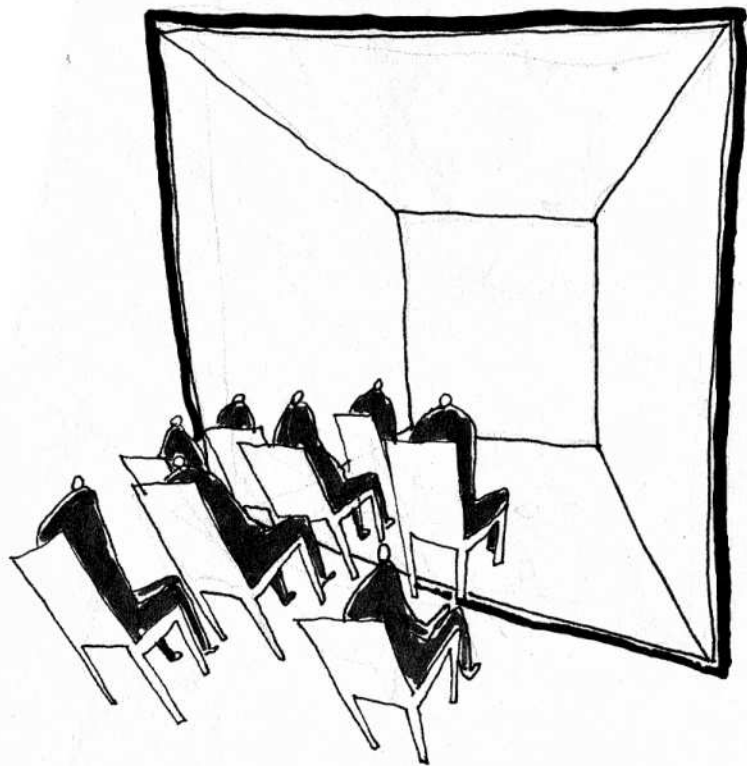
+++++++“Todo relato es relato es un relato de viaje, una práctica de espacio.”^{iv}

ⁱ Atención, percepción, inteligencia, reflexión, lógica, memoria, interpretación, expresión, lenguaje, abstracción; interdependientes de los estados emocionales de la psique; estos multiplican sus variaciones en los estados lúdicos.

ⁱⁱ Se asocia, sin duda, a lo acontece durante el sueño; se exploran otras dimensiones de tiempo y espacio, metafóricas.

ⁱⁱⁱ El arquitecto suizo Philip Rahm en una de sus “obras”, *ND Cult*, explorando factores fisiológicos –física del espacio- que normalmente se obvian en arquitectura; manipuló los niveles de oxígeno de un cuarto (reduciéndolos al 6%), modificando fisiológicamente la experiencia: esto sin duda afectó no sólo la emotividad, sino la percepción y la conciencia de la mente del que lo vivía; ciertamente una ficción: “un espacio situado en la frontera con la muerte, en el que se producen alteraciones de la percepción y la conciencia probablemente próximas a estados místicos. En estas condiciones físicas extremas, el espacio resulta extremadamente peligroso, pueden producirse daños cerebrales irreversibles y el riesgo de muerte es palpable.” *ND= near death*. Tras tal experiencia, la realidad se percibe y concibe de manera totalmente distinta. Bajo estas condiciones textuales ¿cómo interpreta el hermeneuta análogo? Por otro lado, Olafur Eliasson construye espacio con luz y diferencias de densidad de aire. Visto en: JODIDIO Philip, *Architecture Now Vol.4*, Taschen, Italia, 2006.

^{iv} CERTEAU Michel de, *La invención de lo cotidiano*, 1. Artes de hacer, Universidad Latinoamericana, México, 1997.



UN ESPACIO
QUE MOMEN
TANEAMEN
TE ES OTRO.

EL CUARTO QUE
ACONTECE POR
POCOS MINUTOS.

.)(

Ver la experiencia de espacio como texto, inyecta el relato en él, y esto se consume en su proyección desde el diseño, pero también en las proyecciones de sentido que retroalimentan las interpretaciones del lector-jugador –como los homo ludens que construían New Babylon mientras jugaban; su arquitecto disponía la pauta inicial intermediaria–, disponiendo nuevas ficciones; pero no sólo eso: el juego le confiere al relato ficcional una presencia, devenida de la participación voluntaria –tanto a insertarse en el relato mental como en la acción– mientras los asombros se trasladan a la conciencia; el juego presupone una conciencia plena y libre del momento presente.

{A esto es preciso aumentarle; la vivencia del ser humano se despliega en múltiples niveles – como unidad múltiple–; es preciso conjugar disciplinas y lenguajes; estos deberán ser también múltiples si se pretende dar alguna referencia o invitación a la participación humana. Esto supone, desde luego, la trascendencia del repertorio arquitectónico, hacia la irrigación con las demás artes y ciencias humanas, cuyos vínculos crecientemente son asociativos.}

+++++

) ¿Cómo leer arquitectura de densidad de aire, de luz, de sonido, de olor, de sabor? ¿De proyecciones sinestésicas? ¿De variaciones de oxígeno y de calor? ¿De simulaciones virtuales y circuitos que se conectan al cuerpo? ¿De lo que las percepciones proyecten a la mente y lo que ésta transforme y proyecte de ellas? ¿La arquitectura está en la materia o en las relaciones [relatos] entre sus componentes? (¿Qué sentido cobra esto en la era de lo instantáneo e inmaterial, en la que, incluso lo más sólido no es más que vibración y datos?) ¿O, más bien, en la manera en que nosotros estructuramos tales relaciones?ⁱ(

ⁱ De ser así, cuestión que da sustento a nuestras reflexiones relativas al lenguaje y la antropología, y las conjugan al diseño, el sentido se siembra desde la organización de los componentes espaciales de un entorno, parte sustentadora e interactiva de las concepciones de la realidad; es por eso que la substancia fundamental de un diseñador es su realidad; pues esta incluye al espacio vivido, mientras se deja al estudio de cartógrafos y geógrafos los lugares que quedarán solamente en el mapa. ¿A qué escalas sus componentes, por imperceptibles, son ignorados de nuestros relatos y pasados por alto, obviados en una normalidad sin lectura? ¿Ya reales dentro de una realidad que nadie sabe, ni le importa, qué cosa es?



.)(

.)(

El cuestionario puede prolongarse crónicamente –planteando cuestiones que no son inaugurales y bien ocuparon a los creadores de sus momentos–, pero habremos de hacernos una pregunta más que, correspondiendo a lo que sí tiene de inaugural nuestra época, nuestro *zeitgeist*, quizá, las agrupa; aquella dirigida a si la arquitectura sigue siendo lo que pensábamos y conservábamos, o si, como sospechábamos ya, ha muerto y debe renacer;

*) ... (*

//)2(::[.txt*] *.r...*)*[*]

En esto consiste el relato ficticio lúdico: le confiere a todo texto, en particular al espacio, una enriquecida dimensión interpretativa mientras el sentido es compartido y diseminado, en gozosa e intrigante dinámica, en tanto participa de él en mente y cuerpo, con-jugados a otros.

+++++

“Los relatos efectúan pues un trabajo que, incesantemente, transforma los lugares en espacios o los espacios en lugares. Organizan también los repertorios de relaciones cambiantes que mantienen unos con otros. Estos repertorios son innumerables, en un abanico que va de la instauración de un orden móvil y casi mineralógico (nada se mueve, salvo el discurso mismo que, como un travelling, recorre la panorámica) hasta la sucesividad acelerada de las acciones multiplicadoras de espacios (como el género policiaco o en ciertos cuentos populares, aunque este frenesí espacializante está sin embargo circunscrito por el lugar textual)”

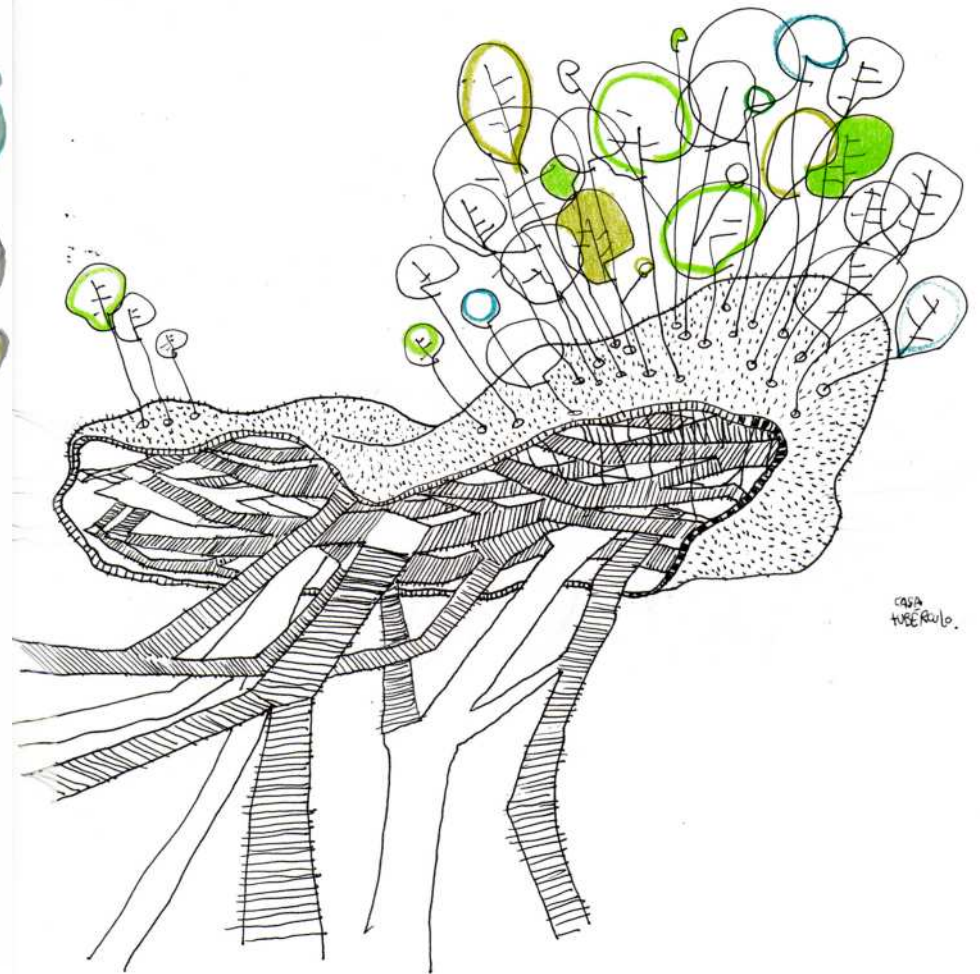
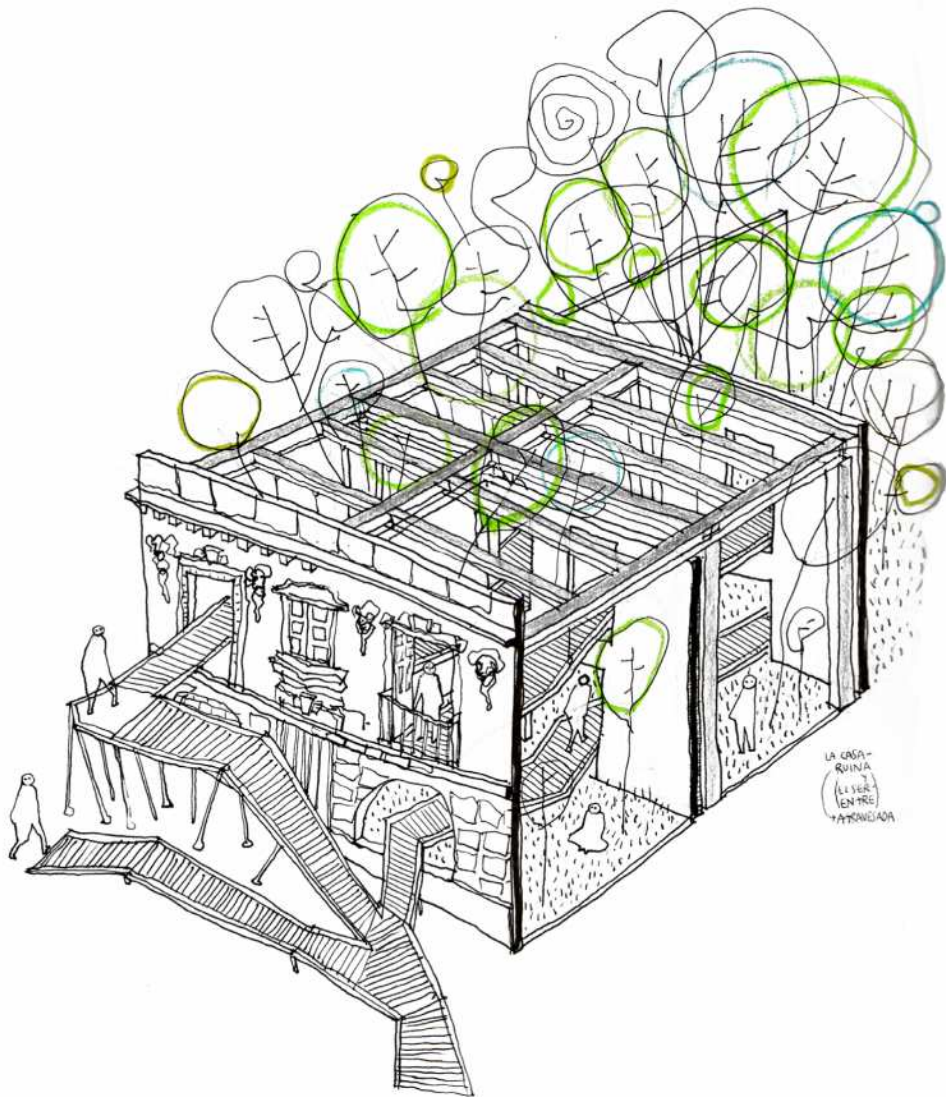
+++++

{Quizá entonces podamos referir al espacio que Certeau describe, y al se asocia al lugar antropológico de Augé que dispone lecturas culturales simbolizadas; y ofrecerle nuevos relatos proyectados a ambos}.

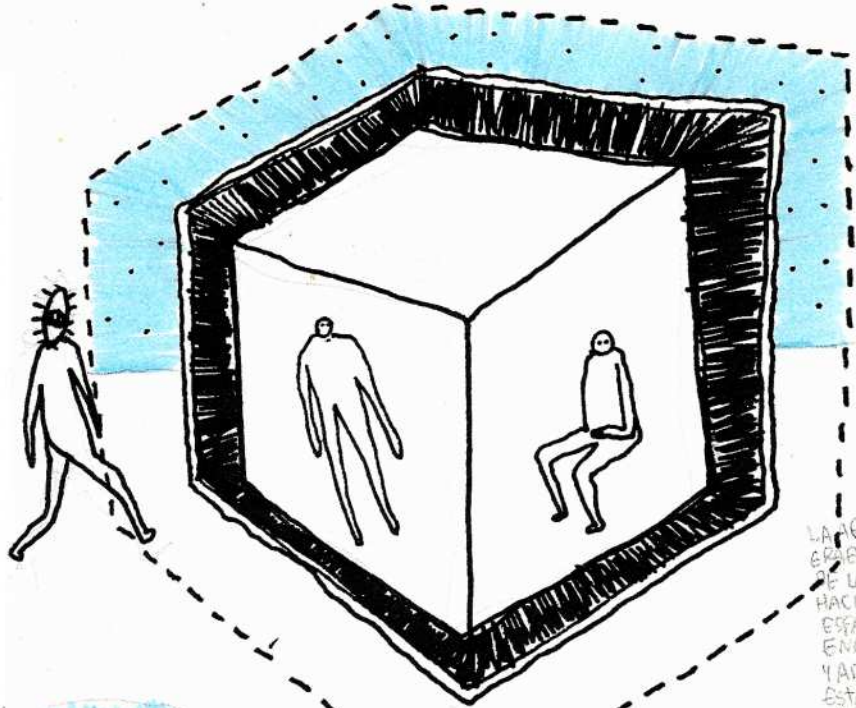
En el texto-espacio ficcional se debe procurar la conjugación de la hermenéutica con el juego, reflexión y vivencia; ambas convocantes de una profundidad de la experiencia, de la situación, del evento; mientras dura.

Así, el espacio transita, y no se concibe que perdure en el tiempo, pero, a diferencia del paisaje-texto del *no-lugar*; el relato ficticio lúdico reinyecta sentido mientras provoca participación creativa, instaurando miradas diversas, refiriendo a otros lugares; ahí donde un *nuevo lugar antropológico* puede ser sugerido, mientras el espacio se comunica coproducido, una nueva experiencia es simbolizada...

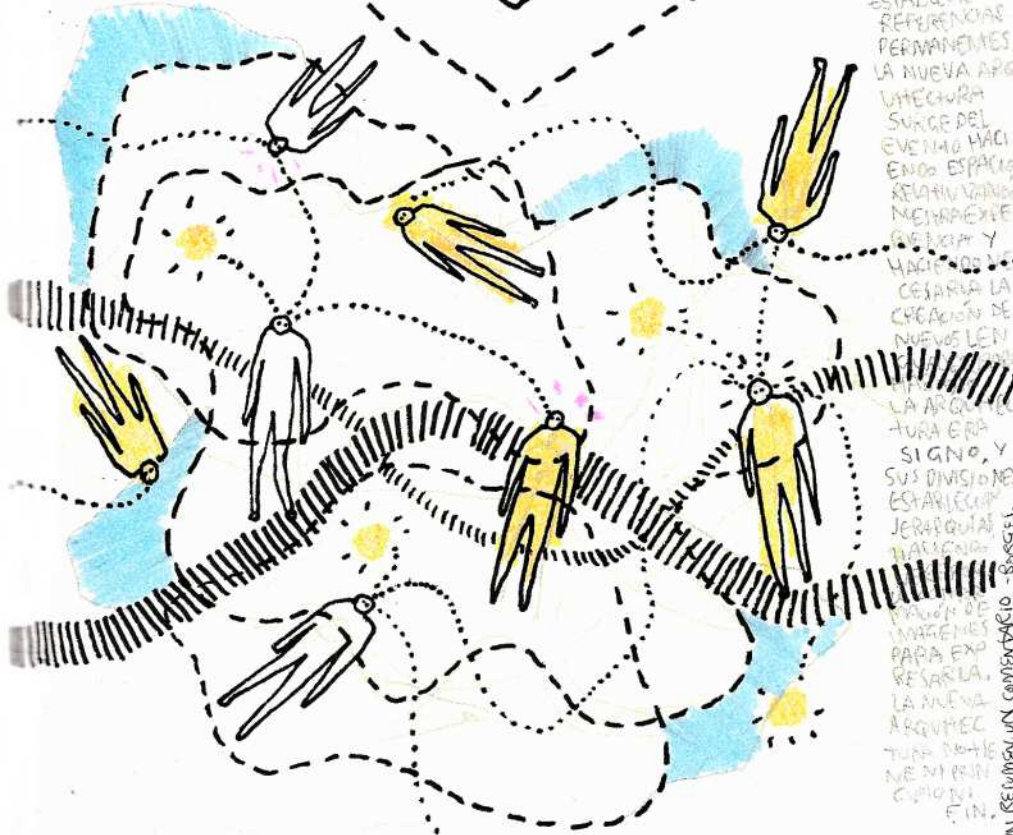
ⁱ CERTEAU Michel de, *Op. Cit.*



.)(



LA ARQUITECTURA
ES EL EVENTO
DE LA COSA
HACIENDO EL
ESPACIO. DEFINI
ENDO UN AF-ES
Y ADEMAS
ESTABLECIENDO
REFERENCIAS
PERMANENTES
LA NUEVA ARQ
LITECtura
SURGE DEL
EVENTO HACI
ENDO ESPACIO
RELATIVAMENTE
MUCHO Y
HACIENDO
CESAR LA
CREACION DE
NUEVOS LEN
LA ARQ
TURA GRA
SIGNO, Y
SUS DIVISIONE
ESTABLECIEN
JERARQUIA
NACIONAL
PAGOS DE
IMAGENES
PARA EX-
RESAR LA
LA NUEVA
ARQUITEC
TURA DEBE
NE NI EN
COMO
FIN.

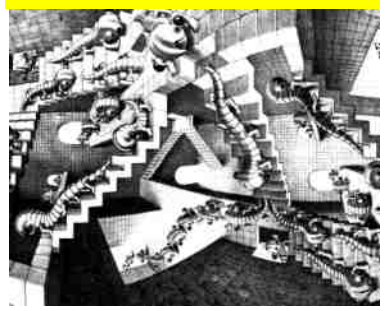


EXPOSICIÓN ORAL CABE EN POCOS MINUTOS. MEJOR PROCEDIMIENTO ES SIMULAR QUE EDOS UBROS YA EXISTEN Y OFRECEN

// 3(: : * [μ/]*] ¿cuál es la arquitectura de páginas infinitas, numeradas arbitrariamente?

En ese mapa/territorio los espacios son de arena y nos encontramos con nosotros mismos en otro tiempo y lugar, luego en otro y en otro...

[aquí la hermenéutica analógicaⁱⁱ posee un fundamental papel mediador, para, proporcionalmente, mitigar la derivación ad infinitum del sentido, más bien, graduarla, porque, no obstante, ante el texto metaficcional, de polisemia engañosa y simulada, de diseminación de sentido; sólo podrá estructurar una nueva ficción (u otro relato abierto), que tendrá sólo sentido durante el intervalo de lectura, condición propia de la significación durante este texto: en la transición; mientras admite que el sentido gira sobre la estructura misma del relato.];



ⁱ William Gibson, citado en: TURKLE Sherry, *La Vida en la Pantalla. La construcción de la identidad en la era de Internet*, Paidós, España, 1997.
ⁱⁱ Aquella que Mauricio Beuchot hace hincapié. Al respecto, ver la sección: [txt]; el texto-ficción.

.)(

.)(

Los lugares de la mente, los *laberintos rizomáticos* son *irrepresentables*; pueden ser sólo traducidas y experimentadas metafóricamente, esto es, trasladando el sentido con el cuerpo de otra cosa, otra imagen; es decir, pueden ser referenciados, proyectados, mientras contengan en sí otros mensajes, que, simultáneamente vinculen a otros, por convenios culturales establecidos (consumados en la labor recíproca de *contextuación* y *descontextuación*); labor por excelencia del símbolo; en efecto, pueden, y deben, constituir *relatos simbólicos*.

{Las imágenes de Escher son tanto más insólitas porque muestran la captura de una escena que desvanecerá al siguiente instante, o se desintegrará en sus propios flujos relativos; sólo coherentes, es decir, significativas, en el tránsito; las imágenes estáticas son sólo un recordatorio –decía Escher: el dibujo es engaño-, un apunte de ese enjambre que, como lugar tópico -una sola enmarcación-, es incoherente y absurdo; pero como movimiento, en una posición que se transforma y transforma el espacio (en un paradójico distinto y simultáneo tiempo); describen la complejidad de una realidad subyacente, que le es propia; la autorreferencialidad le otorga una coherencia propia e inherente, cuya decodificación supone la clarificación de un sentido presencial (una presencia perpetua, no referente a ninguna realidad más que a la de sí mismo.

Las imágenes simbólicas *(en tanto proyectan sentido conjuntivo)*

de Escher corresponden a una cotidianeidad desdoblada; una escena de *cualquier lugar* multiplicada, en *varios de sus puntos, durante su propio acontecimiento*};

*

La arquitectura, en tanto se limite a su mera presentación *“tridimensional”* (físicamente, en estricto sentido, se describa en los planos *x-y-z*, sustentados de la particular técnica que lo permita), o a un discurso unidimensional [la *arquitectura muerta* en el sistema cultural; y la inexorable correspondencia unidimensional a uno asimismo muerto o disgregado (ver: *p+r::z*)], en tanto sea *afásica* [ver: *p+r::z*], y no transmita, por lo menos, una metáfora que, a excepción que sustente los simulacros ilusorios, intermedie y proyecte algún sentido, y esté falta de simbolismos, todos *estructurados en un relato*; no puede ser metaficcional; así como tampoco, en este sentido, puede ser pretender provocar un lenguaje con sentido social.

Sin embargo, mientras proponga estructurar un *texto-ficción* –previamente estructurado de un *orden ficcional*; a través de un volitivo *relato ficcional*-; en el curso de una lectura (acontecimiento en espacio y tiempo, otorgándole inclusive una cualidad hiperespacial), estimulando lenguaje –desde lenguajes múltiples; aquí lo *transdisciplinario* se torna fundamental-, comprendidos de posiciones y relaciones en un espacio que se mueve, o, más bien, por el que nos movemos y transformamos desde lenguajes (desde la percepción, a su sentido, a su uso, a su realidad), y metalenguajes (la reflexión lingüística sobre el sentido del relato), puede entonces detonar referencias intermediarias a la construcción metaficcional.

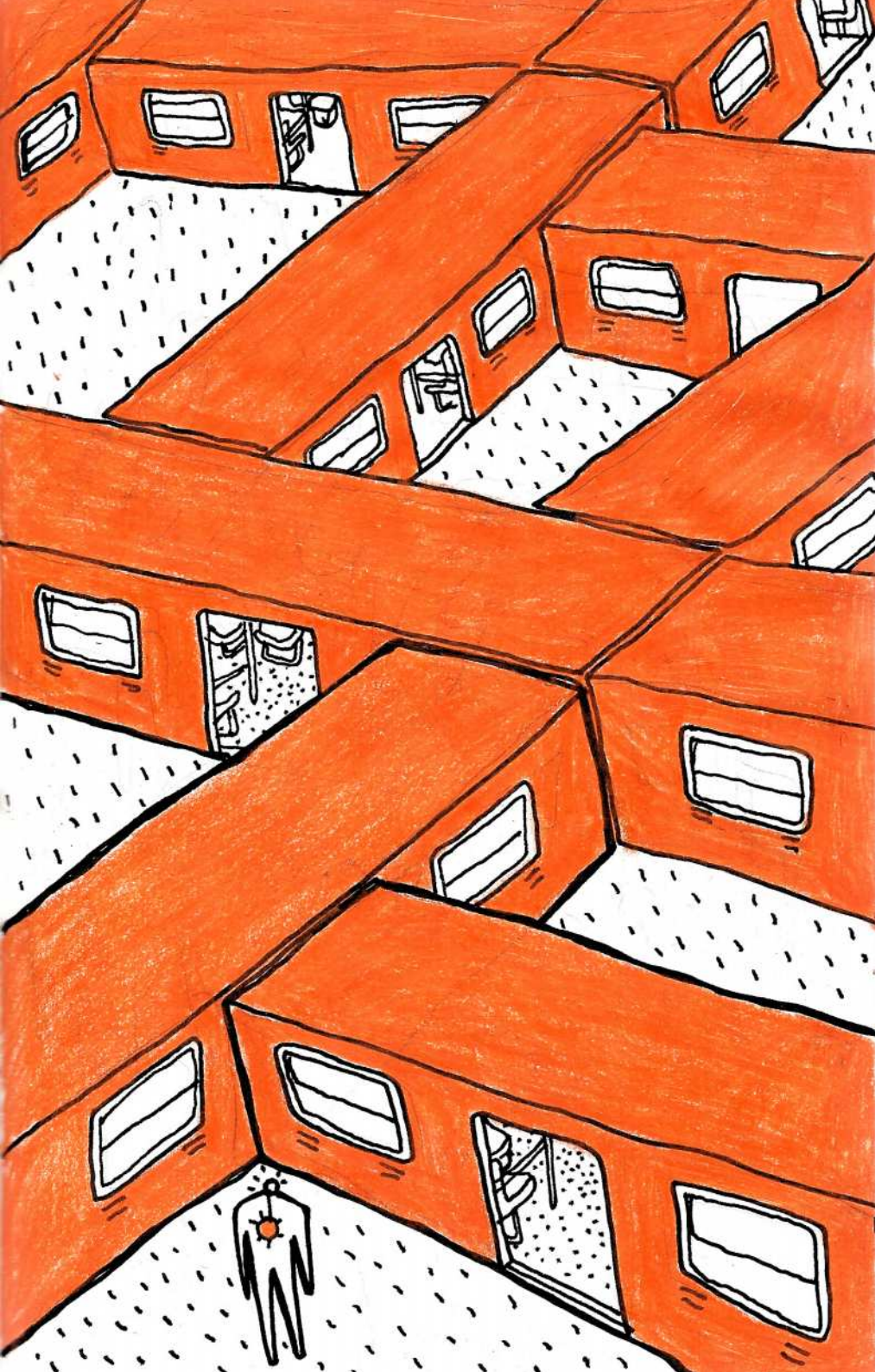
Ésta, ya está divulgado, es eminentemente mental; pero, tras reconocer la labor del creativo como invitador, ofreciendo referencias a ella (a partir de un nuevo relato, consumado en texto, que procure su propia relación inherente realidad-ficción, además de contextuada, esto es, relativa a las regulaciones y estructuras que confieren a la concepción y conocimiento de la realidad su condición y valoración como tales;

*que soportan las costumbres y los usos), que operen como intermedios (puentes, ventanas, umbrales), mientras provocan relaciones, que se entretejan con la red del pensamiento, hasta que, sin referencias y sin mimesis –más que las que inicialmente se montaron-, pueda esperarse una correspondencia del relato en la mente de quien lo recibe, lee, vive; dentro del intervalo de este texto, cuya trama se conecta tanto a su contexto como a una lógica autorreferencial reconocible por la mente, mediante polisemia canalizada o dirigida; así, el bucle del simulacro puede resultar creativo******

.)(

*
¡_!:: Se abre así un campo de posibilidades y relativismos; un potencialmente infinito texto en el intervalo en el que dura la lectura, y las conexiones que permite a la construcción de otras ficciones en la mente; es decir, una vez *intermediado* este proceso, se puede empezar a hablar de albergar a la mente; desde un lenguaje que permita *el puente; el sentido en su tránsito.*
*



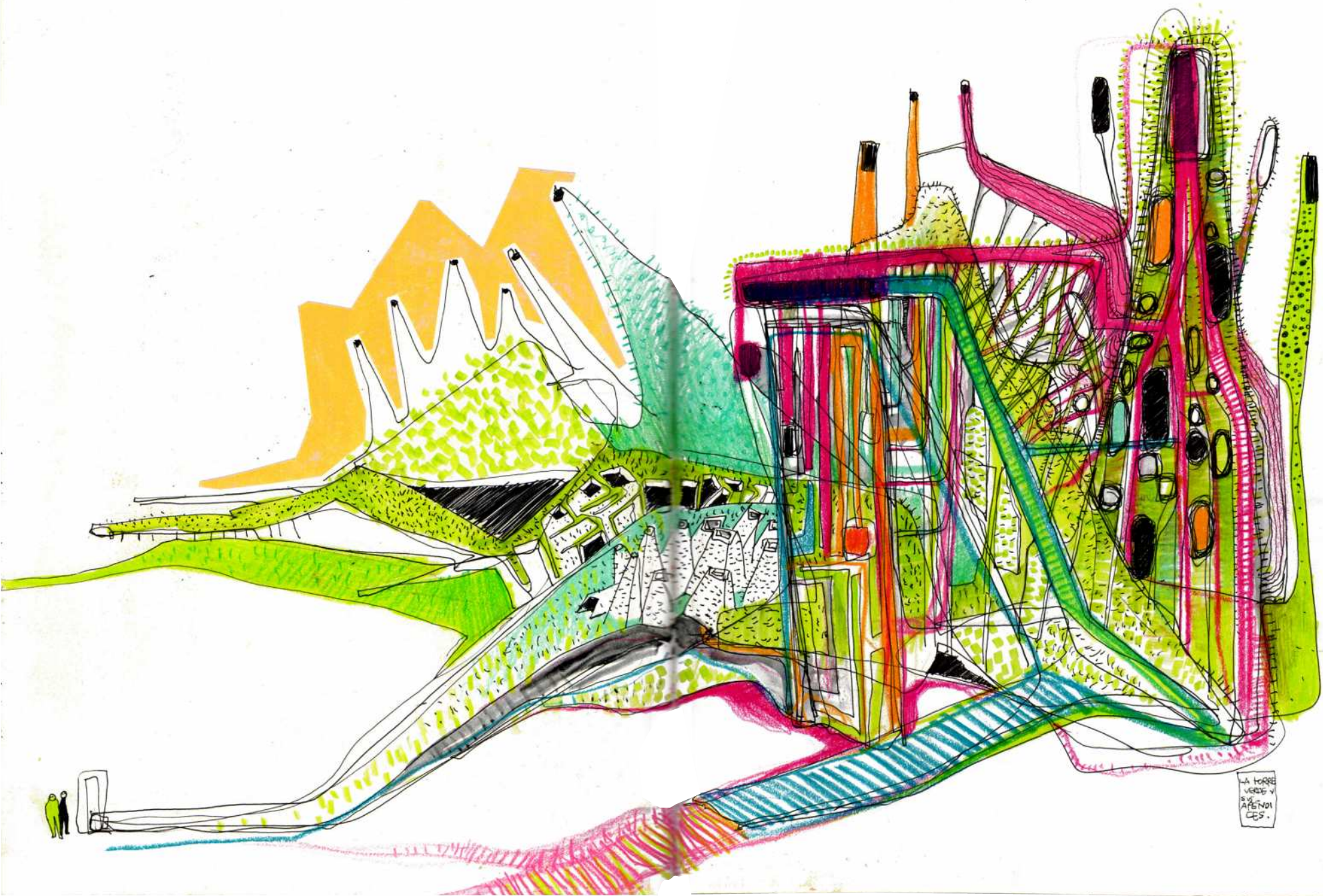


*.
.)*(

*

La arquitectura metaficcional será aquella que -como intermediaria de un ciclo comunicativo rizomático-, dentro de su laberíntica configuración (aquí el relato que lo estructura, como *texto-ficción*, desde su diseño, es fundamental); provoque **otro laberinto**, de otro lenguaje, mientras sea recorrida; así, entretanto el primer laberinto es recorrido por el cuerpo y pensado por la mente; la mente habita y crea otro laberinto, que emana del el segundo que se propone; pues, combinado con el primero; no será el mismo que pensábamos; deviniendo en un tercero...

Esto, injertado -como *interfictio relativo*, de múltiples lenguajes- dentro de una cotidianeidad (en su sintaxis y semántica); la desdoblara, mostrando, como Escher, un espacio que se consume en sus relativismos, que se transforma de sus autorreferencias, que despliega sus dimensiones, mientras su lectura dura; y hace perdurar la duda en la mente; la duda, ese relato siempre incompleto. Heterotópico. Así pues, las ficciones cotidianas, metaficcionales por su condición paradójica relativa y autorreferencial, diseminarán sentido; provocando que el homo ficio que pasa, durante un acto lúdico y desconocido, lo complemente con sus propios relatos. Proyectemos, pues, arquitectura de *ficciones cotidianas*.*****



LA FORSE
VIGRE V
AFENOI
CES.

.)(

soirotirret&sapam * [.Pμ:f] ::)4(//

“Los hombres se han convertido en herramientas de sus herramientas”
Henry David Thoreau

El dibujo es engaño; la perpetua contrariedad de la verosimilitud que se pretende y ansía otorgar a lo representado, el valor de verdad al comunicarse; aunque éste se sepa engaño; o, por lo menos, admita su condición alternativa y no idéntica. Paradoja sobre la que gozaba Escher, de la que aún exprimen jugo los observadores y los creativos; pone en evidencia la relevancia interrelacionada y representativa de *lo real y lo posible*, vinculados e intrincadamente referenciados en la mente del ser humano, a tal punto, que uno es impensable sin el otro: sin mapa no puede hacerse una estructuración representable –por lo tanto, comunicable- de las relaciones experimentadas, posibles o probables; sin territorio, aún si otro mapa ha tomado su lugar y lo simule, el mapa no sobrepasará su propia designación; *el simulacro pierde en sí*, borra cualquier distancia o distinción.

El ser humano, como criatura representativa y recreadora es inseparable de los mapas que desarrolla, y de los procesos que los permiten gestarse, para comprender, explicar y relacionarse con el mundo; no extraña que a ambos –mapas y procesos- les quiera designar un valor propio independiente, sustentado en el poder de sus propios medios para *crearse un mundo*;

es así como a partir de mapas, cada vez más específicos y verosímiles, intenta construir un mundo ideal –fiel a sus pensamientos- y, por ello, en el anhelo utópico, de la mano de herramientas que lo permiten, o lo simulan, se ha mudado a vivirlos; esto no le lleva a otra tarea que a crear otro mapa, una nueva simulación, mientras es herramienta de su herramienta.

.)(

El mapa es el sentido mental del territorio; representación sistematizada de la relación de alguna presentación de la que se parte, abstraída y expresada en signos, permitiendo asociaciones tópicas; en esto particularmente discurre la labor del diseñador y el arquitecto – valiéndose de lenguajes para procurar medidas y escalas congruentes a una verdad (cultural) y una realización (técnica); de la regla T al software-; pero mientras esta asociación permite riquezas semánticas mediante analogías, metáforas y simbolismos, la imagen lo pretende develar todo en una sola enmarcación tan verosímil que, montando la escena ideal, *sustituye la idea del territorio (este, como lo real, está ahí, pero lo que sabemos de él, es ya una interpretación; otra idea estructurada) y la necesidad de alguna relación nueva además de la que se posa enfrente, encarándonos, mientras consuela nuestra propia falta de lectura, nuestros vacíos, nuestro adormecimiento.*

+ + + + + + + + + + *pvosra&satriemrti*

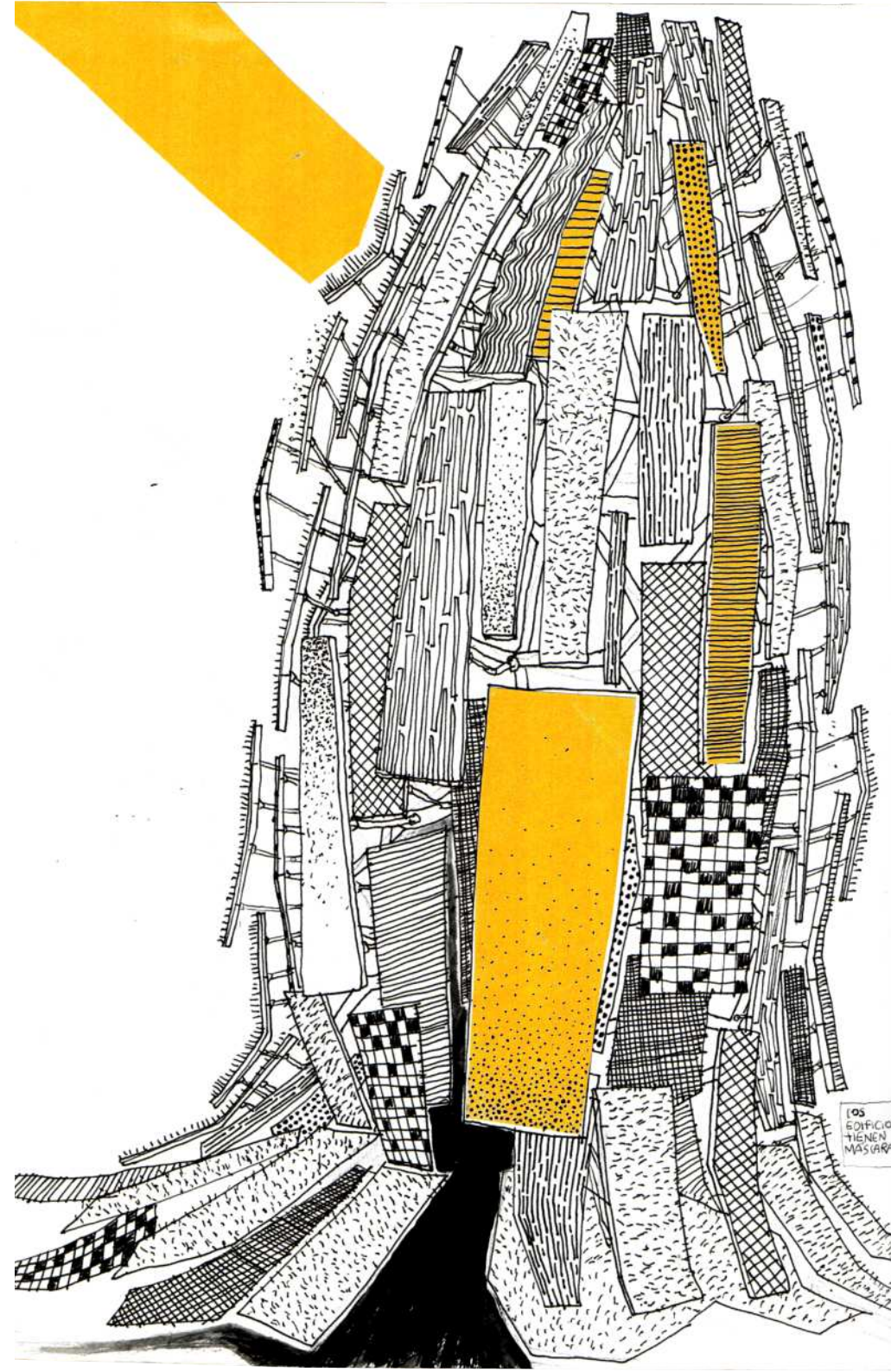
Los mapas son modelos, estructuraciones del sentido, que permiten, condicionan y dirigen la lectura y comprensión de cierto sentido del territorio –siendo este el real, y el otro su representación-; establece medidas y comportamientos en él; maneras de operar, de hacer y de pensar en la realidad. Es lenguaje; pero también es un metalenguaje. Es mimesis, pero también es simulacro. Es ficción y metaficción; el mapa, como todo modelo, es un *texto relativo*. Tanto la estructuración como la mirada absolutas, por fijación, no sobrepasan su designio. Baudrillard lo deja fatalistamente claro con su corrosiva crítica: el problema hoy no es el del mapa ni la representación, sino de su total disgregación junto a las nociones de la realidad; lo real y lo posible homologados.

El problema no es la inversión de la relación; esto supondría todavía la diferenciación entre lo real y lo abstraído; sino su total desintegración y mezcla –no fundamentada en más que una profunda conformidad, distracción, y certeza segura-, nos dispone a vivir *sobre lo representado* mismo, sobre la idea, el mapa sin territorio, el simulacro de ambos vivido, habitado: *bucle por el que itera nuestra época, y denota haber llegado a quedarse, pues no tiene origen ni realidad; es éste el actual paradigma y modelo, sostenido por una cultura difuminada, atomizada.*

Si, hoy en día, las relaciones están más desintegradas que invertidas; y, más aún, *si la labor del diseñador es realizar sus proyecciones –no menos arraigadas al contexto y momento que las contiene-*, si los cartógrafos pretenden trazar un territorio, eludiendo la ilusión –otra representación de representaciones con tintes utópicos-, más aún tenemos el comprometimiento de, *partiendo de la conciencia de los modelos y paradigmas actuales, y su simulacro, y más aún, de lo que subyace en el pensamiento y la acción humanas, antropológica, ontológica y psicológicamente, en busca de alguna profundidad; de tal manera que los simulacros (culturales) que enmascaran nuestros proyectos no sean realizados y apilados junto con el resto del cúmulo de monumentos afásicos, signos puros, que entorpecen la vida humana.*

.)(

Siguiendo a Kant, nos corresponde crear mundos posibles integrales que proyecten referencias reales, metáforas y simbolismos, reactivados durante procesos *metaficcionales* -estrategia que resulta de la indistinción tanto de la realidad como de la ficción; reestructurando distancias- conjuntivamente sentido como puentes a la mente; **ancladas en la experiencia vivida; el espacio para el cuerpo.** Discurriendo en las estructuras profundas del orden (por mimesis), pueden sustraerse datos con los que reestructurar la realidad, inclusive de sus propios simulacros, cohesionados y relatados con un sentido **-unado a la responsabilidad generacional del conocimiento sobre la operatividad de nuevas prótesis que, con creciente potencial, permiten alterar lo real desde lo posible; permiten transformarla desde sus sustratos informáticos-**, que trascienda el intento de una sola disciplina, referenciando al ser humano en su complejidad; de esta manera, ahí donde los mapas jamás podrán abarcar lo que pretenden presentar y se rasgan de sus propios intentos por ocultar lo que simulan; **a través de una profunda reestructuración, pueda lograrse invitar, intermediariamente, una nueva mirada, una nueva distancia, sustentada y comunicada críticamente. Una postura que nos reponga el control abierto sobre nuestras herramientas y nuestras relaciones con la realidad.** ¿Los nuevos mapas siguen deparando las *conquistas de lo real*, cuando ya nadie sabe qué es? ¿O fue ésta siempre una labor de ideas? Debemos, entonces, hibridar los sentidos hacia nuevas posibilidades, *metareales*.



a*

*
.)*(

*
.)*(

// 5(: [. ° * μ] * [. r . . . *] fictio :: p * m > D ;

Si las metáforas en los objetos se emplean para transmitir las creencias y paradigmas cognoscitivos y las verosimilitudes, historias y mitos que soportan y argumentan la relación dinámica herramienta-organismo, que como manifestación técnica da lugar a la prótesis [relación que, a su vez, provoca nuevas metáforas y relatos: ¿no ha sido objeto de toda suerte de ficciones la evolución de la prótesis, que da cuenta sobre el poder de transformación real del ser humano? ¿No estos relatos ciencia-ficcionales nos anticipan el advenimiento de inusitadas pero plausibles creaciones?], entonces asimismo sirven para, durante el juego con verosimilitudes y realidades, comunicar y estimular ficciones; algo tan común –y excepcional– como el dato más sutil devenido de la interpretación del *otro*.

Las ficciones, entonces, tomando cuerpo en los objetos –mediante el proceso de diseño–, a través de la metáfora, son, más bien, puentes. Puentes que también se

diseñan mientras el relato es estructurado, mientras conforma un texto, estructurando el orden interno y externo (comunicando su coherencia interna con la contextual) establece correspondencias y diálogos individuales y colectivos entre lo que se piensa y se hace. Este es, por excelencia, tarea del signo, y más aún, del símbolo; pues éstos, incorporándose al objeto –no refiriéndose únicamente al mundo de ideas–, consuman su propósito al vincularse con el mundo real, pues injertan en él las ideas que los concibieron, las relaciones que procuran y provocan: ofrecen intermedios mediante el relato. El potencial comunicativo de un diseño

se consume en sus metáforas, cuando éstas, por su carácter análogo, permiten más de una lectura durante su uso; y precisamente por esto, mientras la idea transmite a otros lugares, el uso lo acompaña; la prótesis se transforma, es algo más. Otra cosa. La metáfora lleva más allá del objeto, intrínseco a su espacio. Los relatos ficcionales

injertarán y estimularán *interficciones relativas* en tanto implanten metafóricamente las referencias a la mente, en conjunción con otras.

Nuestros objetos, diseños y proyectos responden a paradigmas del mundo e influyen directa e indirectamente en ellos, así como en nosotros; son parte del mundo. En el curso del diseño del objeto, a través de relaciones ficcionales, que procuren otras ficcionesⁱ y relatos abiertos... ¿a qué nuevos paradigmas refiere el diseño de las siempre renovables *ficciones cotidianas*? ¿Qué objetos propone en el mundo? ¿Cómo relata a la siempre próxima *última prótesis*?



a)*

ⁱ Esto es, evidentemente, el riesgo de los simulacros y las ilusiones –como parte de una cultura que los sobrelleva–; pues en el curso del diseño, hacia su realización, éstas cobran cuerpo físico; tomando al discurso vacío del que parten, como parte de la realidad física y por tanto más propician su aceptación palpable y verosímil de lo que es *real*. Lo que remarcaría la responsabilidad creativa, reflexiva y crítica del diseñador.

.)(

[.0] ::)6(//



Para albergar al ser humano es preciso procurar puentes y ventanas a su cuerpo y a su mente.

¿Qué camino debemos abrirnos hacia la *arquitectura-cuerpo, consumación del espacio propio y el otro por excelencia?*

Espacio que, no sin ironía, es indivisible de la casa que le procura la mente –desde que esta es consciente del cuerpo del que es inseparable–. Está claro, el ser humano se procura su propio albergue, pero debe ser intermediado: la tarea del arquitectura es vigente ahí donde, superando el paradigma de la “máquina de vivir”, invita referencias y vínculos; ahí donde la ciencia y el arte a través de las biotecnologías ya han puesto en marcha experimentos y reflexiones, hacia nuevos híbridos, nuevas máscaras.

¿Es lícito hacer ficción sobre ella? Quedan, sin duda, o, más bien, porque hay duda aún; deja abiertas alternativas a este peculiar y extraño tópico, que incita una sospecha imprevista, como algo que nos es propio pero sobre lo que no hemos reparado.

Quedan, pues, ficciones por proyectarse... que, (in)variablemente, siempre han estado presentes.

+++++

“En todo caso, hay algo seguro: el cuerpo humano es el actor principal de todas las utopías. Después de todo, una de las más viejas utopías que los hombres se hayan contado a sí mismos, ¿acaso no es el sueño de los cuerpos inmensos, desmesurados, que devoran el espacio y dominan el mundo? Es la vieja utopía de los gigantes que encontramos en el corazón de tantas leyendas en Europa, África, Oceanía, Asia; esa vieja leyenda que durante tanto tiempo ha alimentado la imaginación occidental, de Prometeo a Gulliver.”¹

*

¹ FOUCAULT Michel, *Topologías, dos conferencias radiofónicas, 1966*, revista Fractal n° 48, México, enero-marzo, 2008.

)(

*[.Pμ:f]::)7(//
¿Es volitiva la verosimilitud?

“Bajo el conformismo cognitivo hay mucho más que conformismo. Hay un *imprinting*ⁱ cultural, huella matricial que inscribe a fondo el conformismo y hay una *normalización* que elimina lo que ha de discutirse. [...] El *imprinting* cultural marca los humanos desde su nacimiento, primero con el sello de la cultura familiar, luego con el de la escolar, y después con la universidad o en el desempeño profesional.”ⁱⁱ

Un código de barra.

Modela nuestro comportamiento y lo adecúa a nuestro entorno cultural. ¿Cómo podría ser distinto? Aprendemos por mimesis los órdenes del mundo; pero la más imitativa de las criaturas puede, sin duda -dejando a un lado el potencial creativo de la re-estructuración de lo que se imita-, desembocar en una imitación cíclica que el sistema cultural propicia; seguir los modelos y paradigmas es algo que se procura para conservar la normalización y sus lugares seguros. El sistema se repite a sí mismo en quienes lo practican y sostienen. El mimetismo deviene en simulación involuntaria.

*

ⁱ Término que Morin toma de Konrad Lorentz

ⁱⁱ MORIN Edgar, *Op. Cit.*

)(

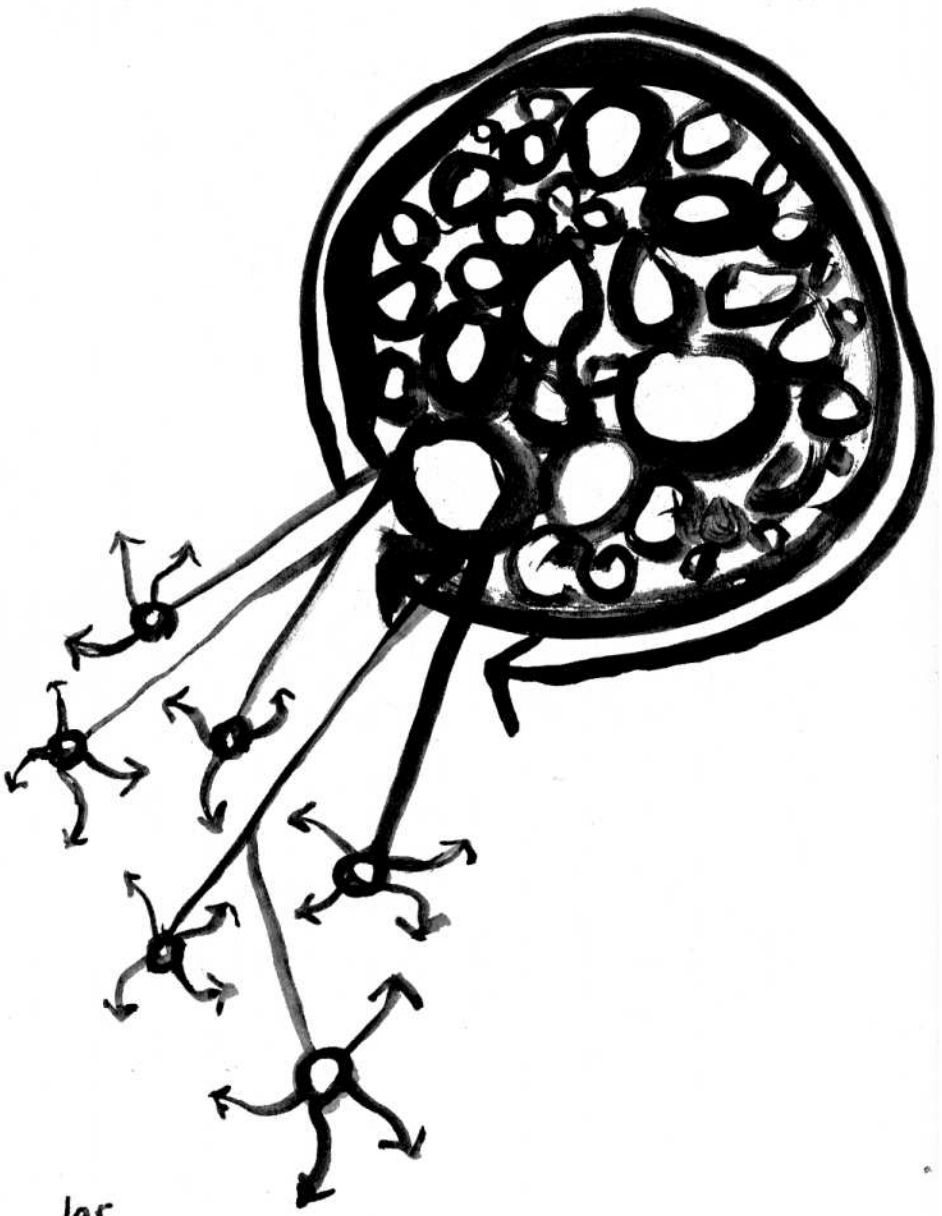
El conformismo, como advierte Morin, es la manifestación de un programa inherente en nosotros que lo posibilita: normalización que propicia el convivio; sin embargo, a raíz de la conformación, la identificación –a la cual la mimesis le otorga un carácter creativo y la simulación lo sustituye-, enajenándose, deviene en homologación; mediada por el desconocimiento coartado por la ilusión de una *hiperconciencia*, sosteniendo nuestras costumbres que, en “la era planetaria”, **ya no dicen más de nosotros que lo que los creadores de los modelos y ficciones de hoy establecen** (las fuentes que los crean se nos muestran, como marca Augé, indistintamente, a través de la misma planicie: política, *show business*, negocios y religión); **aboliendo la realidad y la ficción, mientras las desintegran y también homologan.**

Si nuestras valoraciones ya están intrincablemente condicionadas por una normalización inherente impresa desde antes de que cobramos conciencia; si nuestras verosimilitudes y ficciones no son volitivas; a favor de lo creativo queda clara la necesidad social de *trasgresores*; presencias extrañas que devuelvan o reinyecten la necesidad de cambio y creatividad en un sistema; ofreciendo variaciones, diferencias.

Transgresiones que toman el cuerpo de ficciones, como un *lenguaje prohibido*.

Los trasgresores -movidos por el particular orden interno que le confieren al mundo-, estimulan ficciones creativas, ficciones volitivas, provocadoras de *interfictios relativos*; estrategias para variar y alterar en torno al error de la realidad; procurando lenguaje, comunicación entre unos y otros; alternativas abiertas a nuevas relaciones, nuevos modelos.

el mundo normal.



los payarros.

.)(

{Queda también claro el porqué los trasgresores [desde el loco al poeta] han sido objeto de ostracismo, o en su defecto –inexorable–, de *ostracismo volitivo*; habitantes de abarrotados cuartos blancosⁱ, al fondo de un oscuro pasillo donde la estadística, prediciéndolos, los mira sólo de reojo}.

* * * * *

Nuestra costumbre se desintegra al topar con la ficción del otro; lo acordado por genérico tiene numerosas fisuras en los detalles y sutilezas de la complejidad de lo real; *ficciones cotidianas* son inminentes; ya están aquí.

`a/*`

ⁱ Expresión tomada de la Arq. Mónica Inzua.

ⁱⁱ ¿Clínicas psiquiátricas o salas de museos?

.)(

/La realidad, construcción
en constante renovación
–o aletargamiento–,
está sujeta a nuestra
limitación...

*

Lo verosímil es un valor colectivo; como lo es el modelo del que se emana.

¿El imprinting cultural es susceptible de nuestra voluntad creativa?

A partir del re-conocimiento que el conocimiento paradigmático es limitado, y en mayor o menor grado, restrictivo; alternativas se abren; a partir del re-conocimiento y la apertura de lo incierto, se disponen reescrituras.

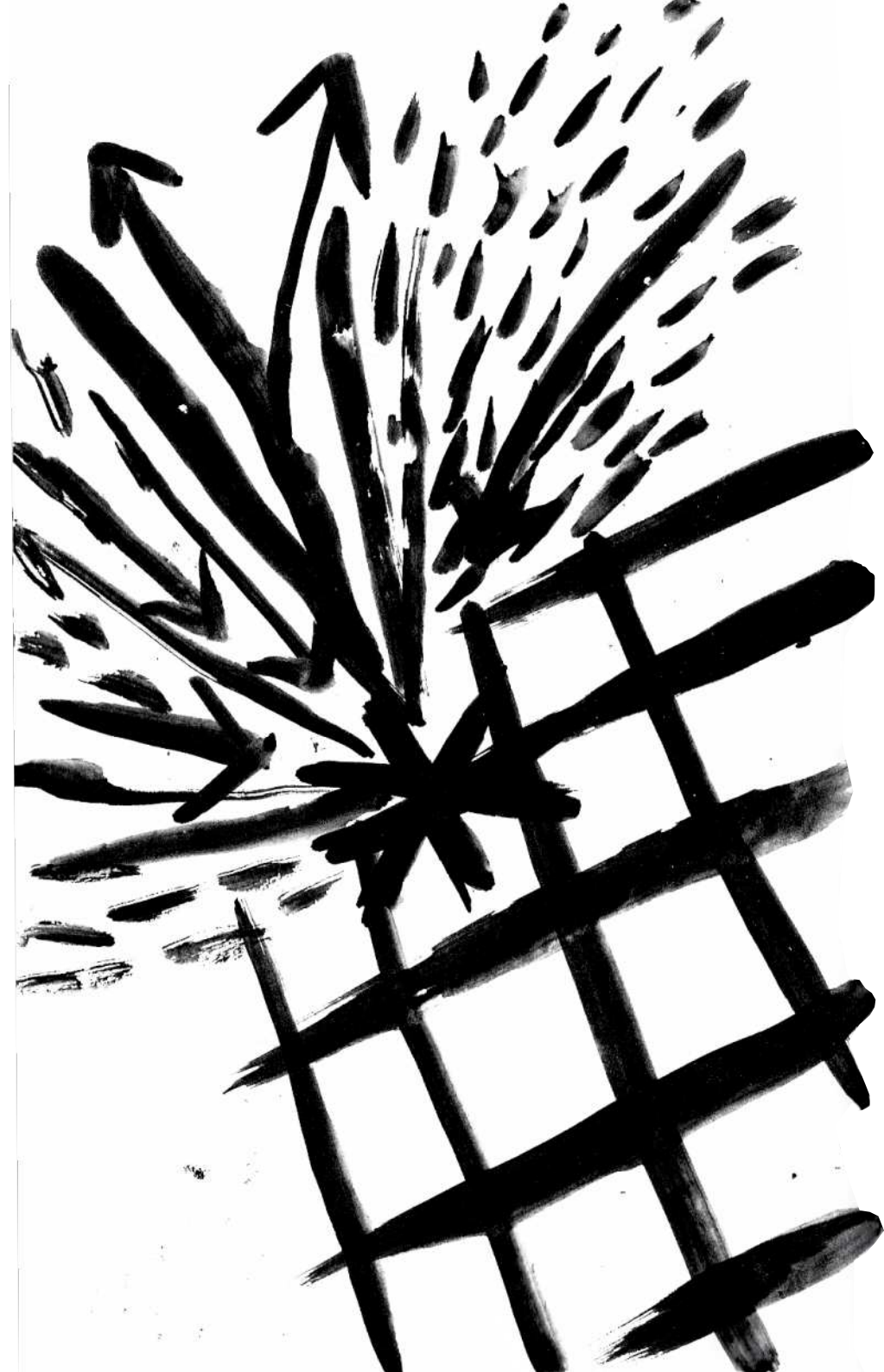
Si la impronta cultural nos limita, en expansivo y creciente dinamismo, una nebulosa acomodadora –que afecta tanto a creyentes como a escépticos–; nuevas maneras de conocimiento se estimulan voluntariamente de las insuficiencias, del error de la reducida realidad; la forzada realidad acostumbrada.

La relevancia de los lugares ficcionales, *fictio topías*, se manifiesta; expandiendo las posibilidades, mostrando alternativas: aquellos límites, para quienes obran desde sus armarios, proyectan ilimitaciones que, aunque por alteridades den cuenta de la diferencia, lo descartado y la variación, hagan re-conocer lo que de lo real siempre será posible.

*

...por lo tanto,
replanteamiento/*

a/*



*
.)*(

*
.)*(

//)8(: [.Pμ;f]*

No tenemos ideas. Las ideas nos tienen a nosotrosⁱ. Nos poseen, nos gobiernan, se contagian, nos dejan.

Son *seres mentales* habitantes de otras mentes.

Morin nos advierte contra las ideas. Las ideas son peligrosas; nos sirven, pero también, en su intento de permanencia y de identificación con la realidad [buscando hacerse idéntica con ella, sustituyéndola], adhiriéndose a alguna posesiva emoción, nos hacen sus servidores: ilusión que deviene en la precesión del simulacro hiperreal, el mapa vivido, la ficción determinando la realidad. Perdiendo conciencia de lo que ambas son, sin distancia, y siguiendo cómoda y normalmente al modelo.

Paradójicamente, “hay que combatir las ideas con ideas”ⁱⁱ —convivencia entre nuestras ideas y nuestras mentes—, a través de necesarias vinculaciones y puentes con lo real, concreciones; con objetos y espacios [portadores semióticos y hermenéuticos de metáforas, simbolismos y relatos]; el diseñador, el artista —manifiestamente importantes interlocutores y hermeneutas—, deben fraguar sus *ideas combatientes* en sus diseños; que habitan, acompañándonos, nuestros tiempos. El mundo de los modelos-simulacro necesita modelos portadores e intermediarios de lo real; o despiadadamente críticos, volitivamente ficcionales.

¿Qué sucede cuando el autor de la ficción miente —y ni siquiera se reconoce como infractor—? ¿Podremos notar cuando el autor simula? ¿Lo podrá él? Las ideas no las tenemos;

¿Autores o traductores traidores?

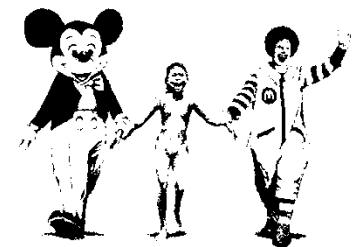
Como sea, habrá que re-conocerlo:

somos ideas transitorias; necesitamos de puentes y ventanas.

a/*

ⁱ Ilusa la pretensión del creador heroico, descendiente de la genealogía de la generación espontánea. Las ideas se transmiten socialmente, por lenguajes, por símbolos, comparten fuentes; son su variación y re-estructuración. Fluyen en nuestras relaciones. ¿Autores o traductores traidores?

ⁱⁱ MORIN Edgar, *Op. Cit.*



* .)*)*(

* .)*)*(

*::)9(//

)
*unitas multiplex*ⁱ ::)10(//

Todas las opciones discurren en la unidad, en la unidad tienen sentido. La diversidad de lo único, las variaciones que estructuran la unidad, es la paradoja recíproca constitutiva de lo humano. Es lo Mismo y simultáneamente lo Otro.

Es el orden y la variedad, se conserva y alterna, se acomoda y busca el cambio.ⁱⁱ

La realidad cultural no es tan clara como aparece para nuestros ojos históricos, toda complejidad será obligatoriamente reducida por nuestra medida y escala, posición, contexto; quizá hoy la complejidad y la multiplicidad, difuminando en lugar de enriquecer, se traduzcan en la falta profunda de un sentido social, que para muchas miradas anuncian una decadencia y problemática irresolubles. Evidentemente, la cultura es más compleja hoy que antes –quizá siempre lo haya sido para la escala y tiempo de sus limitados participantes y pensadores; cada época construye sus propias representaciones, sus propias prótesis y metáforas para comprender y explicarse su realidad y así mismo, donde falla la técnica sobre la imaginación–; hoy el qué creer y qué hacer no está determinado ni preescrito, los reandes relatos y sentidos sociales terminaron y devino la relevancia de las individualidades y particularismos que sustentan el mundo. La realidad está fragmentada.

Hoy que los nuevos paradigmas parecen aceptar la multiplicidad de las unidades –cuestión que no es inaugural–; nos compele a una mirada abierta y analógica –que de paso dialogue con nuestro desconocimiento– y nos sitúe como solo intermediarios de nuestras creaciones, que como representaciones, son aún más vulnerables a esta condición –y tanto más restringidas por nuestra propia limitación–, mientras se torna clara la importancia de los relatos mentales que antaño vinculaban a los seres humanos.

¿Qué nuevo espacio debemos proyectar para la, siempre mutable e híbrida, *unitas multiplex*?

(

ⁱ Dice Edgar Morin: “La educación del futuro deberá velar por que la idea de unidad de la especie humana no borre la de su diversidad, y que la de su diversidad no borre la de la unidad. Existe una unidad humana. Existe una diversidad humana. La unidad no está solamente en los rasgos biológicos de la especie homo sapiens. La diversidad no está solamente en los rasgos psicológicos, culturales y sociales del ser humano. Existe también una diversidad propiamente biológica en el seno de la unidad humana; no sólo hay una unidad cerebral sino mental, síquica, afectiva e intelectual. Además, las culturas y las sociedades más diversas tienen principios generadores u organizadores comunes. Es la unidad humana la que lleva en sí los principios de sus múltiples diversidades. Comprender lo humano, es comprender su unidad en la diversidad, su diversidad en la unidad. Hay que concebir la unidad de lo múltiple, la multiplicidad del uno.”

En: MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.

ⁱⁱ Irónicamente las concepciones integradoras y holísticas del mundo parecen retornar, ahí donde el sentido antropomórfico del mundo montaba sus modelos sobre interpretaciones andróginas y continuas.

El ser humano no es una *máquina* del pasado y el futuro. Es un *organismo mental*ⁱ del pasado y el futuro.

Dialoga y negocia ficcionalmente entre ambos...

El futuro –lo imaginado– se construye del pasado –lo recordado, también imaginado y lo inmemorial–, de los datos del momento presente, conjugados dentro de la concha física y cultural que los contiene y detona, entrelazados con vínculos nerviosos, afectivos e intelectuales, contingencia y expansión: en constante reescritura.

Las transformaciones ocurren en el presente; éste es intervalo crisol de la transformación.

La tuerca no es el tiempo, el espejo no es el sentido, el edificio no es la habitación.

¿Qué, fuera del cráneo –éste ya procura el caparazón–, alberga la mente?



ⁱ La conciencia es conjuntiva entre cerebro y mente; en la escala humana. La concepción del pasado y futuro, como tales, son fenómenos tanto mentales como fisiológicos; son indivisibles, integrales. Referirse al *organismo-mente* expresa, metafóricamente (así como la ciencia no puede expresarse con esta figura retórica), en toda la complejidad de sus términos, un organismo humano. La metáfora mecanicista ya ha causado demasiada reductiva confusión. El nexa mente-materia aún queda pendiente para las búsquedas y proyecciones humanas.

.)(

terra

incógnita

*

*

)11(

(llene el espacio con su múltiple relato a partir de su desconocimiento)

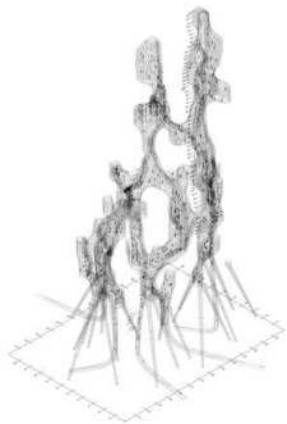
)(

[.fv!][μ!]*::)12(//

Por otro lado, las ciencias genéticas y la biotecnología estimulan e invitan a pensar ficciones de hibridaciones reales, a través de la transmutación actual de la materia - que, de cualquier modo, deben ser mediadas por un relato mental, que transmita y critique el peso de la técnica, integrando prótesis y metáfora-; donde es un deber no sólo mostrar una perversa crítica ante la presente dystopía sin aprovechar sus extraños frutos, estimulantes de un nuevo sortilegio, en donde se empieza, de un tronco tuberculoso, verde, peludo, cableado y andrógino, interfásico y corpóreo, a engendrar la *mandrágora digital* *

¿Cuál es su laberíntica casa?

¿No sigue despertando *ensueños poéticos* de espacio el hibridarnos con nidos y conchas?



“¿No será un deber cultural ilustrar a aquellos que, antes de quedarse dormidos o apresuradamente en el tren, recorren con mirada distraída los únicos manuales de devoción que les ha concedido la civilización industrial?”¹

[*\[.u\)\(d;h\];*\[.W°\];*\[μ!\];/;>a/*](#)

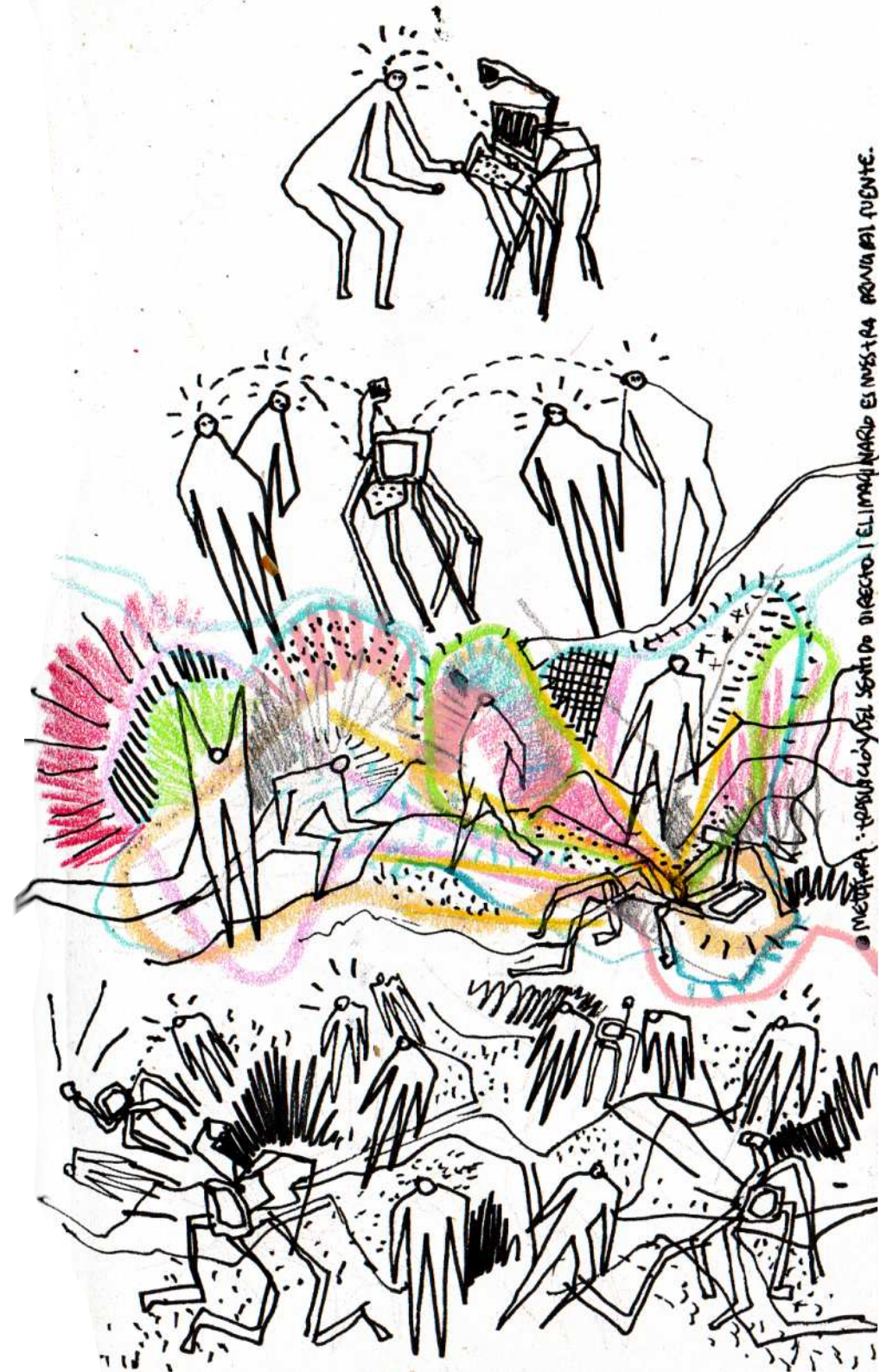
¹ ECO Humberto, *Op. Cit.*



*
.)*(

“Instead of Science (fiction) remaining a domain for positivist and determinist propaganda, it should nourish the seeds of our own monstrosity – our own loss of control amid indeterminism, chaos theory and biogenetics – as a force striking alliances with harpies and earthly creatures, the Faustian Dark Side and the Sturm und Drang, against the rationalist wigs and the works of the Hegelian spirit, and open up to a world where even fears become fable, as lovely as they are carnal. We have to negotiate with the fold of the instant, the invagination of the thought of the future, and live in a present that is like an asymptotic bend in time, between Back to the Future and Tomorrow Now, between dream time and the day after.”ⁱ

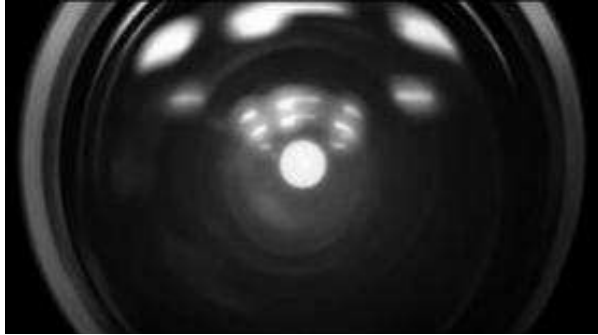
ⁱ ROCHE Francois, (Science) Fiction & Mass Culture Crisis, visto en: www.newterritories.com, 2001.



MEDIAFORMA : FORMACIÓN DEL SEGUNDO DIRECTOR | ELIMINAR EL NARCO ES NUESTRA GRAN META

* .)* (

//)13(:: la última prótesis. v.2.0



"I 'm afraid"
Hall 9000

+

{Al surgimiento de una prótesis -aquello que se 'pone en frente' para multiplicar nuestro cuerpo- siempre le han acompañado, recíprocamente, en torno a ello, relatos que le asocian significaciones y sentido -que fijan y proyectan la mente-; además de la que presupone su uso. Hace tiempo que las metáforas cedieron su capacidad cohesiva ante la absorción del poder de la técnica; después de todo, ¿no proporciona la técnica -soportada en la ciencia (otra estructuración mental)- el poder de transformación real -ahí donde se funda en la alquimia- sobre las cosas?

¿Entendemos su lenguaje? ¿Jugamos con ellas?

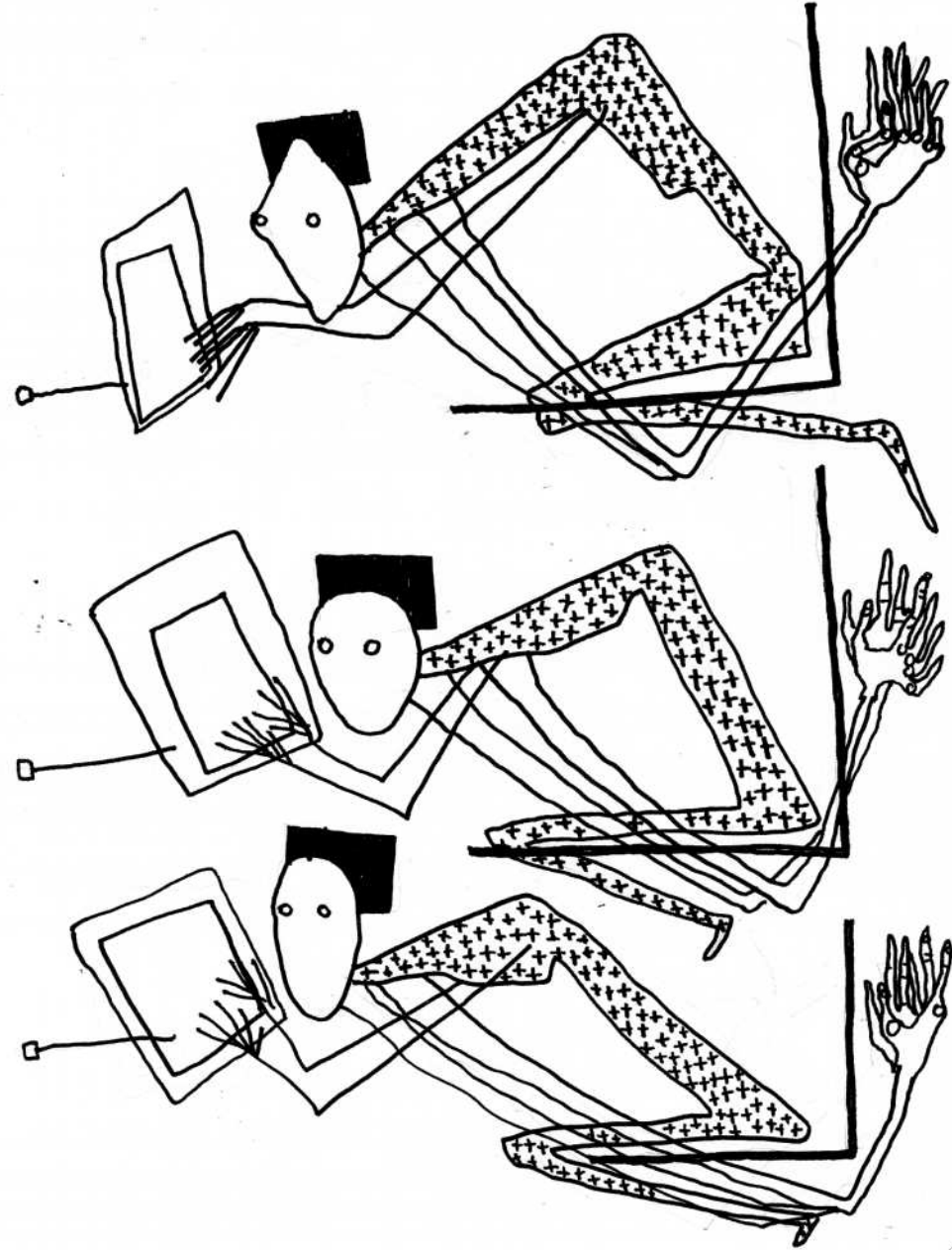
El viaje a la *última prótesis*, que hasta hace un pocos años sólo se manifestaba en los sueños futuristas de los espectadores de ciencia ficción, y se nos concedía sólo imitando las imágenes que, como toda imagen, ofrece de golpe la posesión de una realidad representada con sólo verla -tan independiente como detallada-; sin embargo, hoy en día, mientras los lenguajes de programación se involucran crecientemente en nuestra cotidianeidad, y los objetos que producen están por todas partes, las prótesis -que "conocen" nuestra semiótica- volviéndose cada día más accesibles para generaciones que ya crecen intercedidas por interfaces;

nos aunamos a este viaje.}

+++++

"La metáfora tan en boga del cerebro como computador no es sólo ambigua sino francamente equivocada."

+



ⁱ MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.

*.
.)*(

Bien decía Eco,
el monstruo surge de la ciencia, no de la magia.
¿Hacia dónde se dirige la última prótesis?
Más bien, ¿hacia dónde nos dirigimos buscándola?
¿Qué nuevas *monstruosidades* provocamos?

¿Hacia lo *biodigital* –mostrando que los anhelos de hibridación con la naturaleza no han cesado (y jamás lo harán), mientras la ficción de robots biológicos consume la soberanía sobre un planeta que jamás controlamos-; hacia lo *mental* –cuestión que el mecanismo de simulación en *software* soportados por cada vez más poderosos *hardware* ya empezó, prometen procedimientos cada vez más verosímiles a una nueva verdad que se traza cada vez más intangible, y a la que somos cada vez más indiferentes- o hacia la reproducción de nuestro propio *cuerpo* –de la mano de la biogenética ya se producen órganos sin cuerpos-?
¿La mente misma? ¿La mandrágora digital?

A la búsqueda obsesiva de la *última prótesis* no deja de aunarse una profunda ignorancia de la naturaleza y sentido humanos –que no deja de confirmar la mirada antropomórfica al mundo (que le injerta nuestros sentimientos e interpretaciones a nuestras representaciones y creaciones, no muy alejados de aquel primer animismo); pero constituye, sin embargo, como toda prótesis –las nuevas en particular corresponden a un poder y responsabilidad enormes-, la multiplicación de las probabilidades de realizar nuestras posibilidades, nuestras búsquedas; las hibridaciones se realizan y la humanización continúa.

A nuevas técnicas, nuevas formas de pensar y de hacer, nuevos relatos e hibridaciones: las prótesis siguen multiplicándose, habrá que encontrar analogías, críticas e intermedios, miradas humanas, ahí donde, como dice Thoreau, los seres humanos tienden a convertirse en herramientas de sus herramientas.

Nuestros relatos seguirán ahí cuando cuenten que la última prótesis nunca llegó.



LA ACCIÓN
DE LA
MÁQUINA

.)(

.)(

//)14(: : * [.0*] * [μ/! *] relato onírico

“Nunca puedo decidir si mis sueños son el resultado de mis pensamientos, o mis pensamientos el resultado de mis sueños.”ⁱ

D. H. Lawrence

carta a Edward Garnett, 29 de enero 1912.

+

Ya nos lo hacía notar Borgesⁱⁱ, las ficciones se hermanan a lo onírico [por supuesto, en particular, la *meta*ficción, por su distancia casi indistinguible de lo la realidad, mezclando tiempos y espacios, en un espacio sin espacio, sólo de tiempo]. Parecen brotar de una intención compartida, o, por lo menos de analogías en la distorsión de aquella instancia inicial, aunque, en efecto, en sus los procesos varía la relación consciente e inconsciente; está claro que el acto ficcional (marcando lo lúdico en ello, y la presencia plena durante la vigilia) es consciente y el relato onírico depende substancialmente del inconsciente. Pero ahí donde parece que damos cuenta de nuestra propia presencia en el sueño, extrañamente se parece a la experiencia ficcional de la realidad; en ambas expresiones lúdicas del pensamiento creativo, la imaginación es el “guionista” que trabaja con el contenido de la memoria (en el sueño ésta pone a disposición todos sus cajones, hasta los más profundos); y, sobre todo, ambos surgen y se estimulan como experiencias con *la otredad* (aunque ciertamente el sueño constituye una más íntima; no hay distancia alguna, resulta del ensimismamiento del mundo), el control en ambos es relativo, analógicamente. Hay ciertamente una reciprocidad subyacente entre el ser otro, el relato onírico y la metaficción (y, por qué no, en versión simplificada, pero igual de potencial, el ciberespacio); ahí donde la experiencia humana es integral en todas sus expresiones.

*

{ La realidad onírica es mental; sus espacios y tiempos metafóricos y simbólicos, simulados; si un mundo concibe y se gesta de constantes metamorfosis y flujos es el onírico (no sorprende que los relatos mitológicos de la antigüedad hayan fusionado la dinámica de la realidad con la onírica en un mundo vivo; el sueño era parte de la cotidianeidad y, al mismo tiempo, era mensajero de algo más), por ‘vasos comunicantes’, como sostiene Bretón, sueño y realidad son parte de lo mismo, en la diversa unidad humana.
En el sueño se conjugan los tiempos y los espacios, se hibridan en un solo lugar.

}

ⁱ Cit en: SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.

ⁱⁱ Recordemos, por ejemplo, “El Otro”. Ver: [.0*]; ser Otro.

Todo lo contrario de lo que creíamos. Dormirse “aquí” es, pues, despertarse “allí”: un mundo se disuelve para que brote otro. Pero la puerta abatible que los separa siempre está en movimiento, de tal manera que no hay dos procesos, sino dos aspectos de un mismo proceso: el caudal de la mente es uno, y nunca cesa. En este sentido, siempre nos bañamos en el mismo río. Y, sin embargo, nuestra cultura extrovertida vuelve la espalda a este hecho y deja que la inmensa riqueza que atesora la noche se pierda en la intempestiva sombra del olvido.”ⁱⁱ

+++++

¿Es lícito proyectar nuestra mente hacia una arquitectura onírica?ⁱⁱ

¿De espacios oníricos?

De esto ya se encarga la mente, se proyecta a sí misma sobre sus propios espacios de arquitectura ausente y metamórfica; pero esto no sacia nuestras búsquedas, y ciertamente tampoco lo hizo con nuestros antepasados; cuando erigían templos y conjuntos arquitectónicos –cuando la arquitectura era parte de viva de la cultura– sólo para invitar e interceder la actividad onírica.

Es cierto; esta costumbre correspondía a sus mitos y ritos, su cosmogonía.

¿Pero ¿hemos dejado de soñar?

¿No lo hacemos cotidianamente?

El sueño alberga, sin duda alguna, lazos intrínsecos con las ficciones cotidianas.

Una actividad cotidiana fuera de toda cotidianeidad, ofrece puertas a otro lugar, durante el sueño se consume una experiencia que no tiene lugar ni dimensión en este mundo, sino en otro.

Antaño el sueño participaba de la vida e incluso la significaba, presagiaba o remendaba.

¿No siguen alborozándonos o perturbándonos nuestros sueños, incluso durante el breve intervalo entre el despertar y la rutina, previo al inexorable olvido?

*

ⁱ SIRUELA Jacobo, *Op. Cit.*

ⁱⁱ Ciertamente la especulación se sirve de esto para nuevas historias. Sin duda fue espectacular ver a *onironautas* arquitectos hacer las maravillas de la pantalla grande en “El Origen” –otro halago para la profesión–; pero no hizo más que alegremente levantar visiblemente una duda que ya teníamos desde que los tiempos modernos exorcizaron la actividad onírica de los horarios curriculares: el onirismo es parte de nuestra realidad. ¿Deberíamos ocuparnos en proyectar sueños, aunándonos a la tarea del psicólogo? ¿No los que diseñan videojuegos se encargan de una tarea semejante, quizá sin saber su potencial? Ahí donde los videojuegos también pasan a formar parte de los sueños... ¿De qué se ocupa el arquitecto?

.)(

Valiosa información se resbala y escurre cada noche sobre el espacio del ser humano, durante una experiencia entrañable y excepcionalmente exótica, que da cuenta sobre uno mismo y el mundo, uno en otro, interrelacionados, gérmenes de transformaciones tanto efectivas como afectivas; a partir de recomposiciones y relatos de lo real, que disponen una experiencia a ser vivida.

¿No seguimos soñando cotidianamente, durmiendo aquí y despertando en otro espacio?

¿Tiene vocación arquitectónica el puente, el vaso comunicante entre sueño y vigilia -como en su tiempo el templo de Asclepio, donde peregrinos confluían desde lejos para introducirse en el recóndito interior de sus templos a recibir los mensajes divinos en sus sueños, sueños que les establecerían el curso de sus destinos?-

Nuestros antecesores rehuían de la otredad, ahora es preciso atenderla;

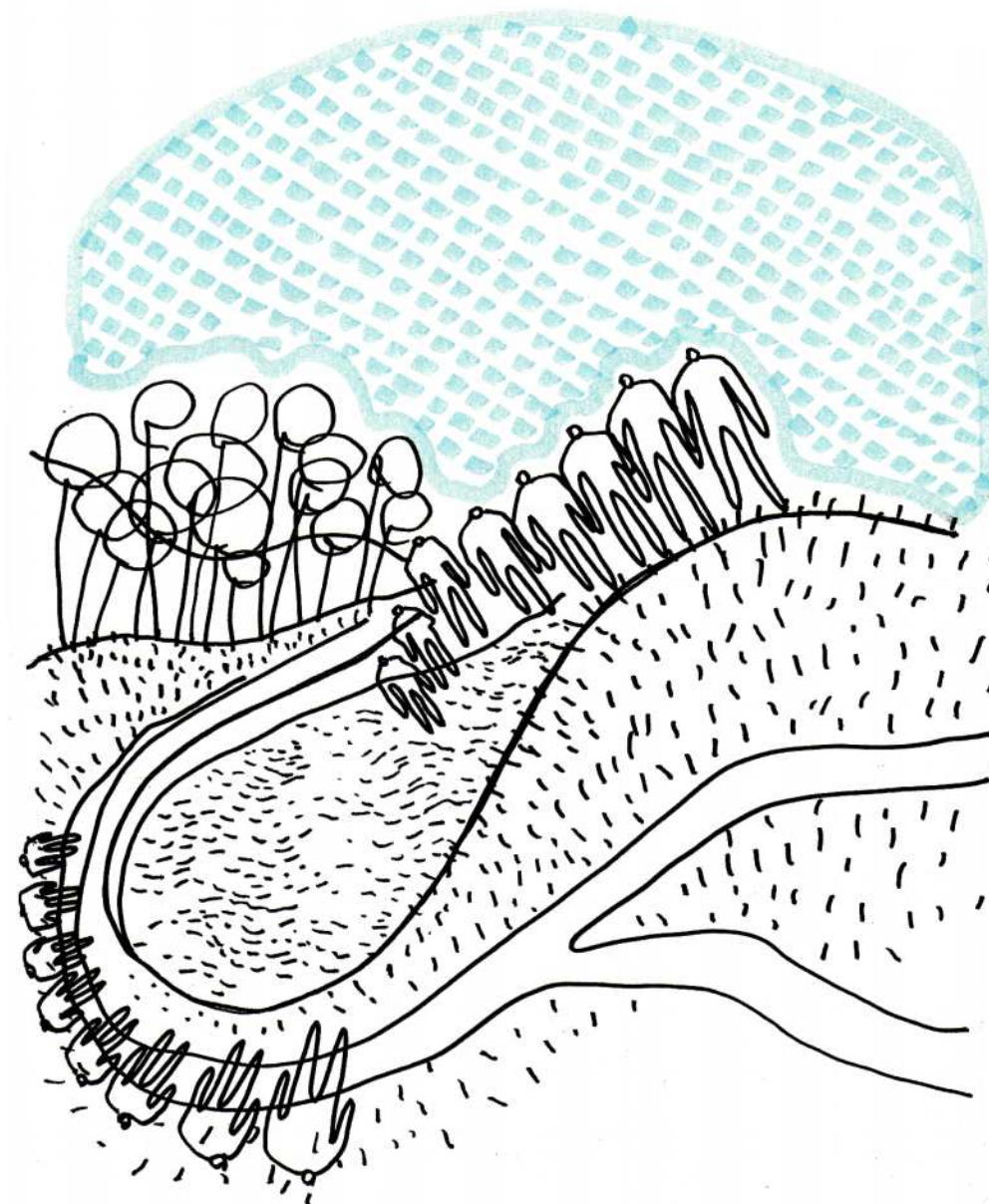
los umbrales que puedan tender puentes a la transformación de lo real, a través de su transformación efectiva en nuestra mente y en nuestro cuerpo, desde nuestro sueño o nuestra ficción.

¿Cómo sino en ficción se nos presentan estas soñadas arquitecturas de arena?



“Chuang Tzu soñó que era una mariposa. Al despertar ignoraba si era Tzu que había soñado que era una mariposa o si era una mariposa y estaba soñando que era Tzu.”
Chuang Tzu

¹ Al respecto: SIRUELA Jacobo, *Op. Cit.*



)(

¿arquitectura de arena? * $[.W^3]$ * $[\mu/f^*]$::)15(//

Lo *correcto* –juicio fundado en cierto acto reflejo (el mismo que tranquiliza al tachar de golpe la ficción como falsa-, sería responder que es precisamente la falta de *arquitectura* lo que lo *definiría*.

Pero, ¿qué sucede en este *intervalo definitorio*? ¿Pueden ser sólo los *libros de arena*? ¿Son *realizables* los dibujos de Escher? De nuevo, la costumbre nos exhorta a denegarlo. Su lenguaje bidimensional le permite recrear visualmente, a partir de representaciones, el montaje de una realidad desdoblada en varias dimensiones que se relacionan entre sí. Apropiándose y simulando las reglas de la cultura y de la física, conteniéndolas y conteniéndose a sí mismo, ofrece símbolos, referencias a la mente; que la despliegan las distintas dimensiones, en estos textos, como lo prefiere Ts'ui Pên, se opta por *todas las opciones*: por lo que se desvela una parte del enigma: éstos constituyen textos que sólo al ser leídos ofrecen puentes y ventanas a la mente, para que ésta, completando la intención, le dé sentido, y haga espacios de ellos –si la mente no se mueve por ellos, no habrá sentido-, a partir de las posibilidades que se despliegan de una múltiple realidad: la labor del creativo es, por lo tanto –para no otorgarle una sentencia fraccionaria-; *un intermedio*; catalizador de una *situación limítrofe* que se consuma en el intervalo transitorio de un solo relato, que pone en diálogo a distintas dimensiones de lo real, puestas en coherencia *rizomáticamente*, mientras otras mentes participan en él.

Aquí el muro no juega.

.....
Sin la lectura, el texto, *ya sea éste procure lecturas literales, fantásticas, imaginarias, ficcionales o meta ficcionales (es por lo demás claro que ésta última requerirá mayor participación del lector para complementar y darle un sentido al relato, y donde esto sea, a la vez, complejo y reconocible, puesto se apega al discurrir de su propia realidad); no existe.*
Son textos incompletos, inacabados; para el goce de los hermeneutas. ¡Qué gran llamado el de Duchamp a dejarlo inacabado! El vacío que esto supone, ya sea la ausencia de una arquitectura, de signos, de código, no queda ahí; esta ausencia, este vacío, no es más que otro espacio a ser utilizado (como lo sugería Lao Tse), por otra cosa, algo más, otra arquitectura, otro signo, otro código; que permita su lectura, en constante presencia.

>>>> Quizás la *arquitectura digital* (que empezaban a practicar y teorizar Novak, Oosterhuis, Spuybroek), sirviéndose del software del ciberespacio –aquél lugar que pone aún en duda su definición-, se aproxime a sus virtualidades; de ahí la analogía de *Uqbar* con el ciberespacio (como país inventado, potencial), y de que Novak hable de que la “*arquitectura líquida*” de esta virtualidad pueda *albergar la mente*.

)(

Pero al asunto es complejo; mientras el ciberespacio y la simulación virtual se gestan de mecanismos ya procesados (cuya especificidad aumenta y abre su accesibilidad a todos), en tanto su operatividad sólo la conoce el especialista, *ready made* para el resto; el espacio metaficcional, por otro lado, requiere que, a partir de una labor profusa de construcción creativa de pensamiento (nos disculparán el pleonasma), en relación a una *lógica propia de estructuración* –que tampoco deja de ser similar al *software*-, surja la simulación de un entorno, que, de otro modo, el ciberespacio fácilmente nos provee a través de la planicie de la pantalla.

Sin embargo, de aquí su potencial comunicativo, en tanto sólo tiene coherencia mientras su código es leído, mientras el código corre, mientras se gesta en el proceso; y de ahí la responsabilidad del creativo por, aunándose a la tarea del programador, conozca los códigos de esta sorprendente nueva sintaxis (sintaxis que es, casi simultáneamente, a nuestros ojos, imagen) y se la apropie como *otro lenguaje* para sus relatos.

Espacios que se consuman en *virtualidad presente*; vocación netamente ficcional. Pero ¿se adscribe la mente a habitar esta *plana casa*, con sólo verla?

+++++

“a · Taking over from an older generation that resisted computation of all sorts at all costs, a generation of young reactionaries is perpetuating a twenty-year lag in architecture's engagement with new challenges, re-enacting the centuries-old Quarrel of the Ancients and the {trans}Moderns.”ⁱⁱ



La metaficción consiste un texto que sólo puede ser habitado mientras es leído, en tiempo, por la mente; es un texto mental. Si ha de leerse como tal, esto le otorgaría al ciberespacio el doble carácter de lugar y vivencia; para que saliven los creadores de espacios; pero, es preciso reconocerlo, funciona a nivel ilusorio, como ficción realizada; y, como sucede en Borges esa “realidad” se desmonta hilarante, pero trágicamente. ¿No es el ciberespacio, en su red, el lugar que es todos los lugares simultáneamente?

ⁱ Las interfaces, aunadas a un cada vez más complejo *hardware*, ofrece tecnologías de comunicación análogo-digital cada vez más expandidas a todo el espectro de lo perceptible sensorialmente; nuevos diálogos se entablan. No sólo ver. Sentir, oír, pronto degustar; por medio de tecnologías que funcionan a niveles imperceptibles. ¿A partir de esto, toda virtualidad será realizable? ¿O se trata, como en *The Matrix*, de una ilusión más verosímil?

ⁱⁱ NOVAK Marcos, *Next Babylon: Accidents to Play in, The Art of the Accident*, V2 Publishing, Holanda, 1998.



NETWORK

* .)*)*

Por supuesto, el ciberespacio es un mecanismo. Y la mente no debe ser subestimada; es decir, la ilusión que ofrece el ciberespacio es una simplificación de una complejidad real que la mente es capaz de re-reproducir y estructurar a partir de su relación con la realidad –se difumina hoy en una vorágine ambigua con las ficciones; ambas, simuladas-; es decir, el ciberespacio es sólo una herramienta, un intermedio a ser interpuesto en la maraña de los demás intermedios; de otra manera, su ilusión –en tanto permitida in-conscientemente-, basada en su sofisticado mecanismo, substituye el procedimiento real de la mente; cuestión que ahínca lo viral del peligro, pues en una realidad disuadida en simulacros, la disposición de otra herramienta que los produce de manera mucho más eficaz, instantánea, y que cada día incrementa la fidelidad y verosimilitud de sus ilusiones, constituye una enteramente nueva problemática, a la que la mente creativa de las nuevas generaciones deben adaptarse.

Hacer simulacros rizomáticos es una operación mental compleja, “experimentarlos” es cuestión de un *click* más.

+++++

“A massive worldwide effort is being invested in encapsulating knowledge in hardware and software, diminishing the distance between expertise and ignorance. It is no longer necessary to understand the complex operations of, say, stereometry, it suffices to access the required knowledge in the form of a command on a menu.”

{Los videojuegos constituyen un ejemplo fantástico: a través de su lectura, deviene la “fe intuitiva” – parafraseando a Gibson- de que hay un espacio detrás, que estamos ahí, que participamos en la épica que se arma mientras sujetamos el control; entretanto la jugamos, *la hacemos*. Deja de ser un ejemplo burdo mientras, tal vez alarmando a los pedagogos, las nuevas generaciones (incluyéndonos) fundan su aprendizaje sobre el mundo, sus espacios, sus reglas y ficciones, a través de estas interfaces (cuánta parte de la cotidianeidad dura la “hipnosis”). De Pakku Man a Link (La genialidad de Shigeru Miyamoto -“el padre de los videojuegos”- consiste en haber introducido las historia-novela a los videojuegos) hay una distancia monumental; la *historia jugada*; conducida por nuestra participación ficcional; nuestro *ser otro*, personificado en la pantalla. ¡Qué ejemplo más contundente sobre la *acción de la ficción, mientras dura el juego!*; está de más agregar que nuestra ficción se realiza durante la lectura del texto intervenido, que no se sujeta en más que en la operatividad de un software y hardware que incrementa su complejidad y especificidad cada día, mientras nosotros cada vez sabemos menos qué significa. Una nueva *poética del espacio* debe ser escrita.};

ⁱ NOVAK Marcos, *Op. Cit.*



)(

)(

La *otra arquitectura* (ya los historiadores le otorgarán un nombre conjunto a su novedad), como *definición* es algo demasiado pretencioso (ya habían intentado ingenuamente nuestros antepasados montar los límites y ejes por los que la vida humana habría de discurrir; los viejos simbolismos, junto a las viejas morfologías y cánones arquitectónicos son ya obsoletos); como *alternativa*, surge en el mismo intervalo limítrofe, como negociación constante entre orillas de distintos mundos, puestas en diálogo a través de varios lenguajes; tanto para el cuerpo como para la mente, en el planeta en que no se permite que los espacios perduren en el tiempo, y más bien, sean de tiempo; mientras su propia estructura es minada por paréntesis abiertos.

)(++)*(++)*(++)*(++)*(++)*(++)*(++)*(++)*(+*

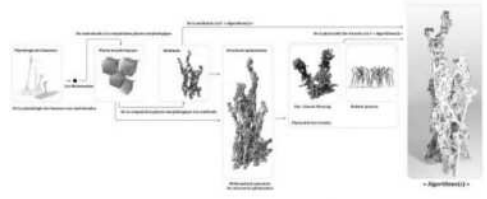
La *arquitectura digital-generativa*¹ ha hecho su parte, ha propuesto su alternativa "reaccionaria", mientras, de la mano de sus prótesis, demuestra y hace probable la transformación del *cuerpo de la arquitectura*, que, mientras se genera de su propia granulometría disuelve su cuerpo en codificaciones, de maneras antes sólo imaginadas -y ni eso, pues se desconocía el trato con la precisión del dato y su relación con multitudes-; indudablemente una poderosísima *herramienta creativa*; pero esto, por más deslumbrante que resulte su morfología, *no constituye el espacio en sí*, es, si acaso, la plataforma inicial, o la mitad de ella: cuerpo.

¹ Al respecto, leer la contextualización teórica de este emergente movimiento, de Novak "Trans Terra Form, Liquid Architectures and the Loss of Inscription", de Oosterhuis "Game, Set and Match", de Roche "@morphous MUTATIONS". Además, una contextualización "post-digital" en la tesis de maestría para el CIEP, UNAM: ESCALANTE Juan Manuel de J., CTRL +X: la arquitectura en la era de su reproducción digital, Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura de la UNAM, México, 2007.

A quebranto de la utopía moderna, albergar la mente no es conseguible por un mecanismo.

La vida humana escapa a reducciones: albergarla requiere algo más que pura simulación sensorial y perceptiva y –mientras los cables y las señales no se entrometan con nuestra actividad cerebral provocando *verdaderas alucinaciones*¹-, es preciso, necesario, provocarle lenguaje; puentes a los lugares que a la mente le son inherentes –en comunicación con otras-, aquellos que, de todos modos produce, y son accesibles, en su más creativo y variable estado, desde los sueños; pero, también, desde las metáforas y los símbolos; y, más aún, si estos estructuran ficciones –ya sean poemas o diseños-, relatos cargados de alteridad, referencias a otra cosa, algo más. Habrá que enfrentarlo; a la acrobacia algorítmica –si bien la *arquitectura digital* ya es inseparable del *arte digital*- le hace falta comunicabilidad y lenguaje [condición, acaso la única, *natural* del ser humano (desde de la cual empezó su *desnaturalización*), a las relaciones entre otros y consigo mismo; en donde la tarea de diseñadores, artistas, antropólogos, psicólogos, filósofos, se entremezclan y conjugan], que, no sólo soportado en un mecanismo, sino empleando –de la mano del programador- una prótesis, que se incrementa en especificidad y parece cada vez reemplazarnos, mientras amplía su campo de acción, con la promesa de la *última prótesis*; aquella que pueda ser la mente misma; librándonos, de una buena vez, de todos nuestros esfuerzos.

Búsqueda ingenua y necia que, quizás, afortunadamente, jamás se cumplirá, y perderá a unos cuantos en el camino, *mientras otros, hibridándonos, tomaremos la responsabilidad de una nueva poética que empieza a trazarse**



¹ Cuestión igual de ilusoria. Es por lo demás, innecesario mencionar que se descartan las patologías y desórdenes mentales –cualquiera que sea su naturaleza-, además de las sustancias psicotrópicas que alteren la conciencia; aquí, y a lo largo del texto, nos hemos referido a los procesos creativos conscientes e inconscientes, sin asistencia química inducida.

* .) *(

“El hombre de la época del avión no puede tener, respecto del paisaje, la misma lírica, el mismo romanticismo que tuvieron los hombres de las épocas en que aún no se dominaba el espacio. Esta necesidad de paisaje cósmico es parte de nuestra nueva naturaleza.”

Siqueiros, 1956.

//)(

¿Qué es real para quienes juegan ficciones?

¿Qué es real para quienes las viven?

¿No es ya el ciberespacio parte de nuestra cotidianidad?

Otro motivo para fusionarlo a nuestro *repertorio ficcional*, o más bien, admitir abiertamente que ya lo está; y fusionándonos volitivamente, crear nuevas ficciones a partir de ello. A consecuencia de nuestra) (creatividad adaptativa, nuevas lecturas se provocan, nuevos territorios por explorar,) (, tierras incógnitas por sugerir, nuevas hermenéuticas que conceder; deberán) (conjugarse, mientras paréntesis quedan abiertos.

Sin duda, hay mucho, cada vez hay más, con lo que jugar.

*

Parafraseando y reinterpretando la ficción de Novak, es tiempo de albergar la mente y el cuerpo. Tarea compleja, que, trascendiendo el deseo que provoquen las imágenes, conjuga todo pensar-hacer del ser humano; y sea, quizá, sólo asequible ficcionalmente o durante el sueño; pero de cuyos gérmenes relativos podemos levantar nuestras transitorias casas.

*

Proyectemos, pues, nuestras ficciones hacia la estructuración de arquitecturas de arena.

*



.)(

Non sunt multiplicanda entia absque necessitate.

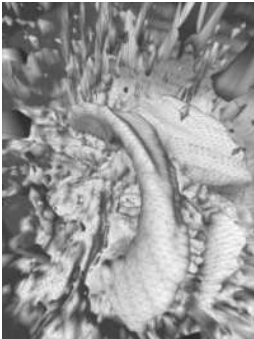
No hay que multiplicar los entes sin necesidad.

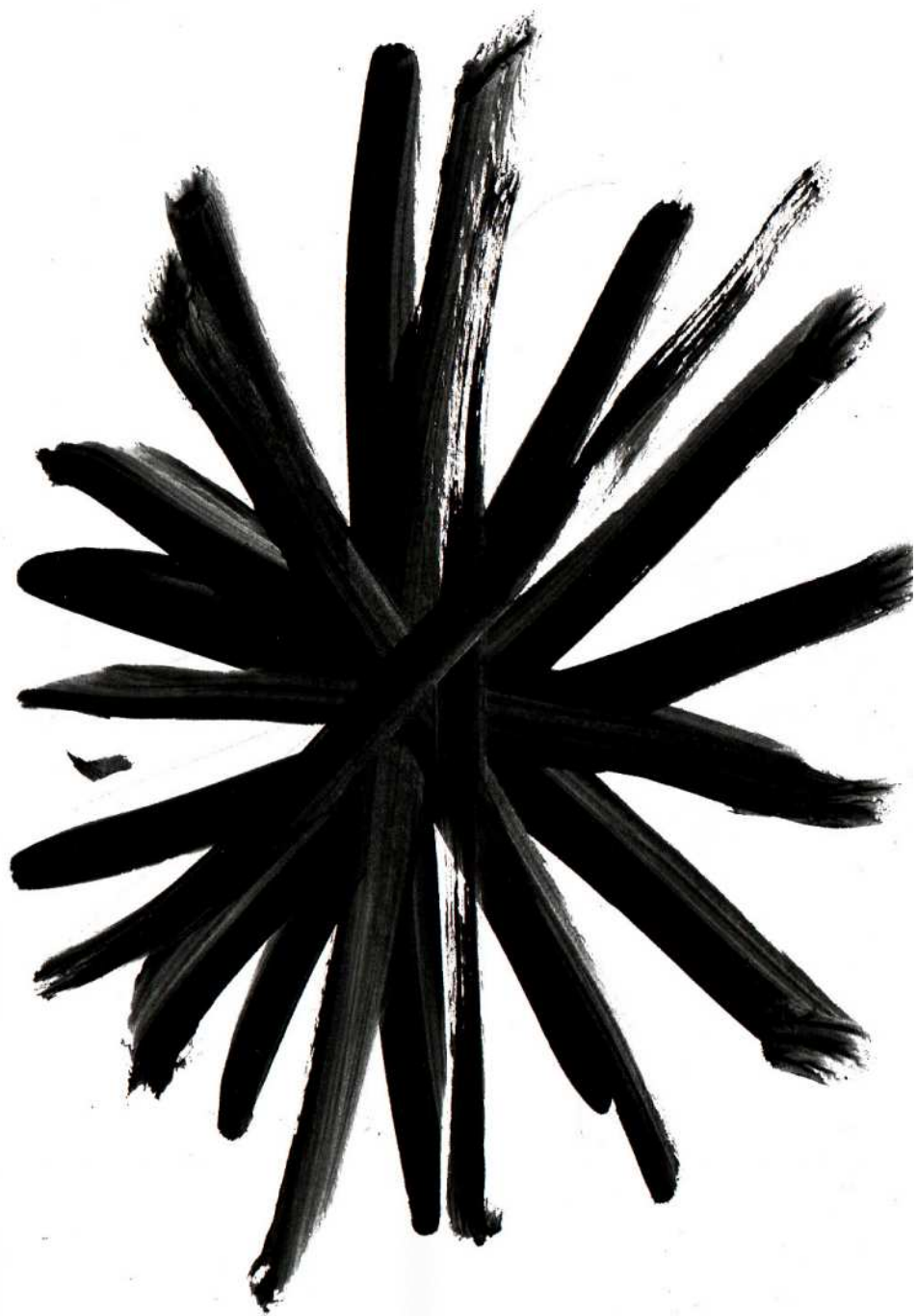
Principio atribuido a Guillermo de Ockham, s.XVI

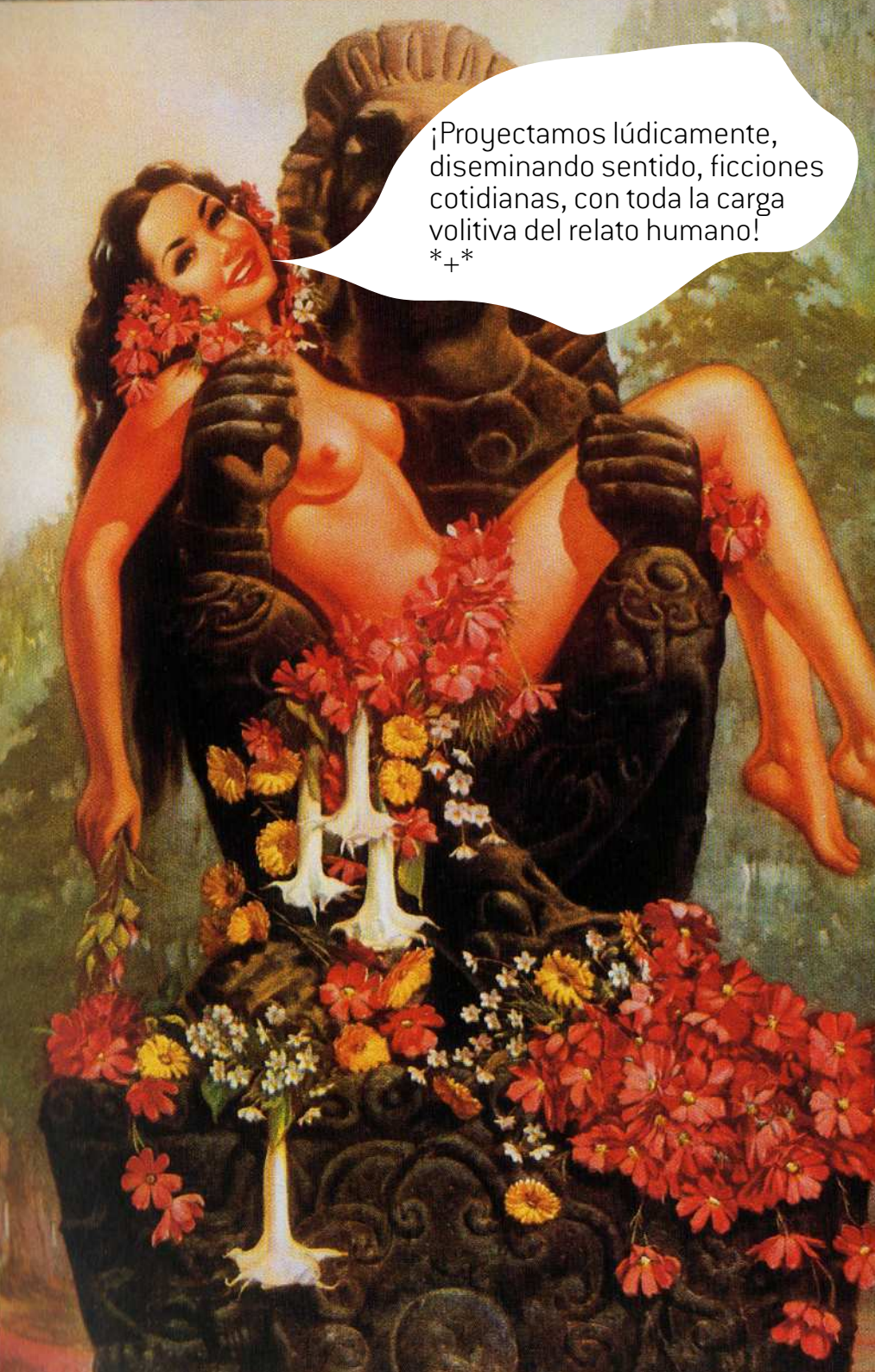
+

La variedad de seres no debería ser neciamente disminuida.

Kant, 1781.

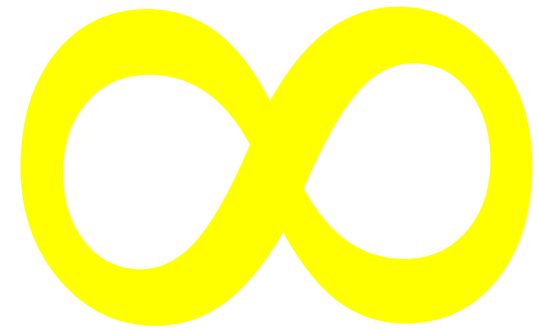




A painting depicting a woman with long dark hair, adorned with a garland of red and white flowers, embracing a large, dark stone statue. The statue has a human-like form with a head and torso. The woman is also wearing a large bouquet of red and yellow flowers. The background is a soft, hazy landscape. A white speech bubble is overlaid on the upper part of the image.

¡Proyectamos lúdicamente,
diseminando sentido, ficciones
cotidianas, con toda la carga
volitiva del relato humano!

+



[.fc*];



*****"Algunos, pocos, viven desacostumbrándose."

+++++Julio Cortázar
+++++La Vuelta al Día en Ochenta Mundos, 1967

*****"Trato de transformar la realidad con sus propias reglas"

+++++Gabriel Orozco

"La grandeza del hombre está en ser un puente y no una meta: lo que en el hombre se puede amar es que es un tránsito y un *ocaso*."

Nietzsche
+++++Así Habló Zaratustra, 1883-85.

*****"En el mismo río entramos y no entramos, pues somos y no somos [los mismos]"**
Heráclito

*****"Es cosa del futuro ser peligroso."
A. N. Whitehead

*****"Aclaró que un Aleph es uno de los puntos del espacio
que contiene todos los puntos."

Jorge Luis Borges
+++++El Aleph, 1949.

*****"Y la narración creó a la humanidad."

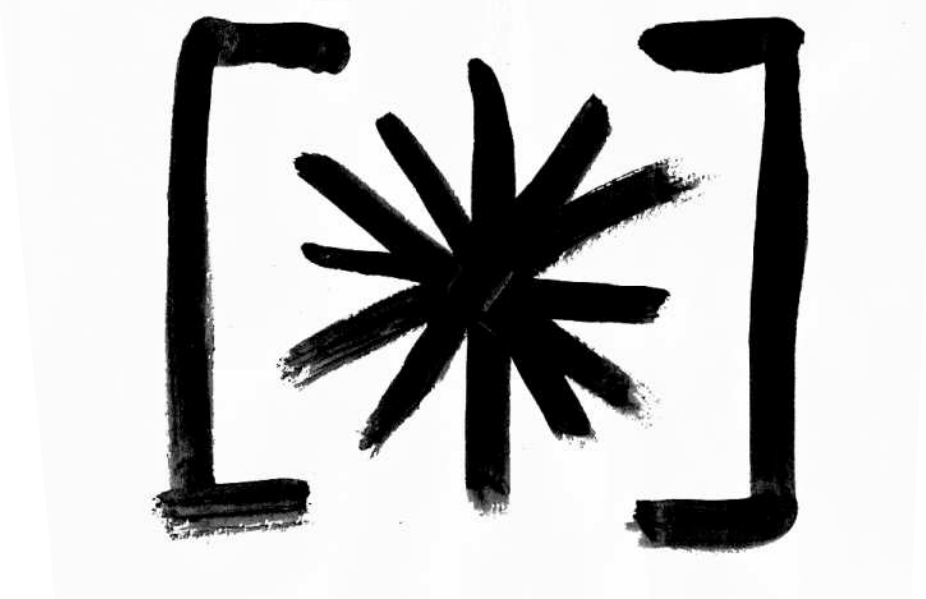
Pierre Janet
+++++L'Évolution de la mémoire et la notion du temps, 1928.

*****"Te relacionas con el espacio; lo ves. Caminas en él. O haces algo en él, y el espacio,
***gracias a su ideología abierta, tiene la capacidad de mostrarte lo que eres en él."

*****Olafur Eliasson

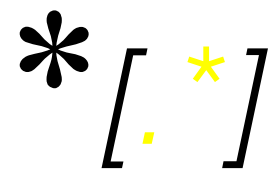
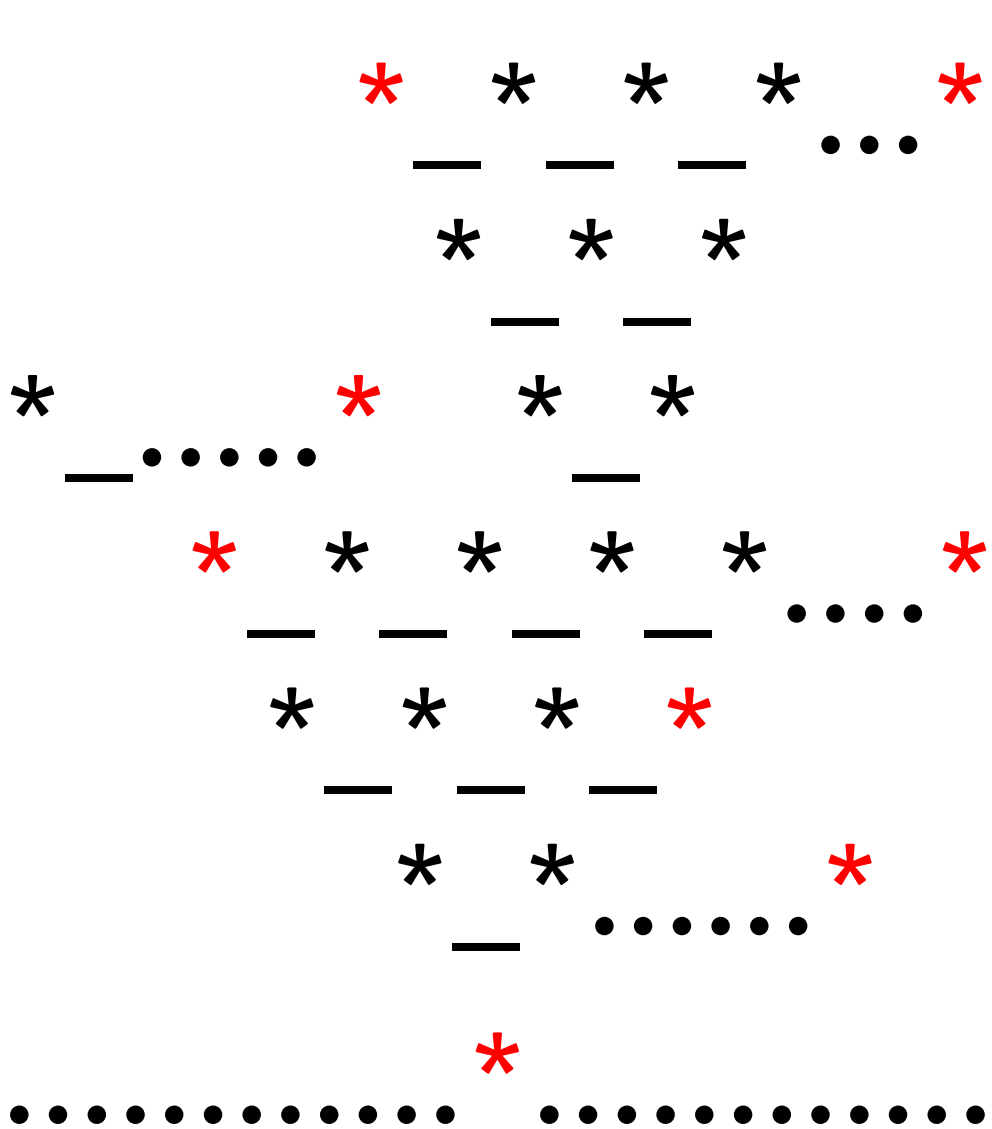
*****"Architecture is the ultimate erotic act.
***Carry it to excess."

*****Monica Bonvicini
+++++Stonewall 3, 2002



.

.



ficciones cotidianas::

*poema a la multiplicidad**

Algunos, pocos, se desacostumbran, decía Cortázar.

¡llamado a hacer ficciones!

¡ficciones volitivas!

¡juegos creativos!

¡aquí ahora!

Nuestros tiempos son tiempos múltiples. El haz recto de interpretaciones se ha disuelto en un abanico divergente de posibilidades que se abren a exploración y reflexión.

A otras proyecciones* otras convergencias.

...la realidad está en constante transformación, siempre lo ha estado, se transforma de las variaciones que por nuestro filtro cambian el hacer mientras hacen pensar distinto. ¿Dónde está el crisol sino en el presente?

La realidad se estructura de ficciones. Toda ficción deviene de una interpretación variada; de una lectura y relato de la realidad; es de la realidad; es distorsión con respecto a lo que nos cuenta lo Otro. Es ser otro.

El crisol, lugar consumado de la labor interpretativa, hoy es múltiple.

Cuando se hace ficción, desde este cuerpo aquí, se es otro, en otro lugar.

Así, la ficción es un intermedio relativo del sentido: ¡cuántas posibilidades para variar!

*el rizoma de las ficciones abre para todos...

.

Con un carbón se ha trazado el ángulo recto,
del otro lado, tras mutar en dos, ha devenido en multiplicidad...

*tras el orden la pregunta;
tras la pregunta la relación;
tras la relación el orden;
nos corresponde la pregunta,
otro relato, otro orden.*

¿Qué preguntas estimula nuestro tiempo?
¿Qué otros relatos germinan?

Somos la pregunta desbordada; el cúmulo de preguntas
desbordadas, que toman el cuerpo de ficciones,
brotadas de las verdades del ayer.

...al voltear a verlo, ya era distinto.

La multiplicidad es el signo de una época disuadida en fragmentos irreconciliables; desintegrada, sin rieles perennes para que nuestros soles rueden —ahora que los augurios los diagnostican varios—, mientras una ligera y somera, pero implacable instantaneidad, erigida sobre los pilares inmatereales de la cultura, bits de sentido, genes semióticos, palpitan veloz e imperceptibles, enmarañadas con las ideas, sosteniendo las costumbres.

Sin apropiación de sus señales, sin reencauzamiento del sentido, nuestras proyecciones se difuminan con la misma ligereza que brota de la nube pasiva que nos rodea, que se expande y nos borra, haciendo al *pasar-de-largo* la antonomasia de nuestros días, circunscrita en vastos, pero diminutos mapas, minuciosas codificaciones. En respuesta a la ineludible carencia epistemológica, acatamos lo múltiple, nos adaptamos; ahí donde toda vida humana tiende a reproducir lo conocido y a sostener normalidades; de lo múltiple devienen *otras alteridades, otras ficciones, ya no temerosas a las heterogeneidades*; que se proyectan tendiendo puentes entre las compartimentaciones que nuestras utopías predecesoras —imágenes idénticas de nuestros lugares—, tan vehementes como virulentas, fundaron.

La vida humana escapa a reducciones.

Somos pues, los resquicios sobrantes.

Los resquicios banales; los cotidianos. ++++++

Somos el árbol torcido que crece lateral al suelo; la normalidad no es más que otra pluralidad común trazada...

“pluralitas non est ponenda sine necessitate” dicen las navajas.

Enunciémosla o no, la pluralidad ya nos alcanzó. Ya estaba aquí. A la corta mirada escapaba.

Hoy se copia y pega, incomprendible, por doquier.

Lo verosímil ya no se adscribe al menor postulado; si al más escurridizo e ilusivo.

.

* las ficciones, hoy en día, germinan de lo cotidiano;

Nada inaugural; a excepción de la relevancia que han reabsorbido, imperceptibles. La distancia entre lo que es posible y real ya nos confunde, dimitiéndonos sin saber a dónde voltear por un lugar seguro. Los grandes relatos y sus utopías terminaron¹ y con ellos, en el escenario de la acelerada inmediatez, sobrevino la importancia por verificar en la propia cotidianeidad los últimos rasgos discernibles de una realidad que se dispara a consensuarse a diario, en *tiempo real*; las historias personales que influyen en la Historia, aún así si por pura ilusión se cometen.

Las imágenesⁱⁱ,

lugares seguros; siempre renovables,

evidencian diáfano y brillante el mundo; garantía de todo habitar conformado, de toda cotidianeidad implacable en monotonía y homologación, mientras embelesan deseos y desvanecen imaginaciones, a coordenadas predecibles. Los simulacros abolen toda

mimesis cuando no permiten la reestructuración de lo idéntico, en pos de que esto y lo otro fluyan encantados y factibles;

cuando la labor creativa cede su trabajo ante la mera imitación. Este es ya un mundo de imágenes.

+++++

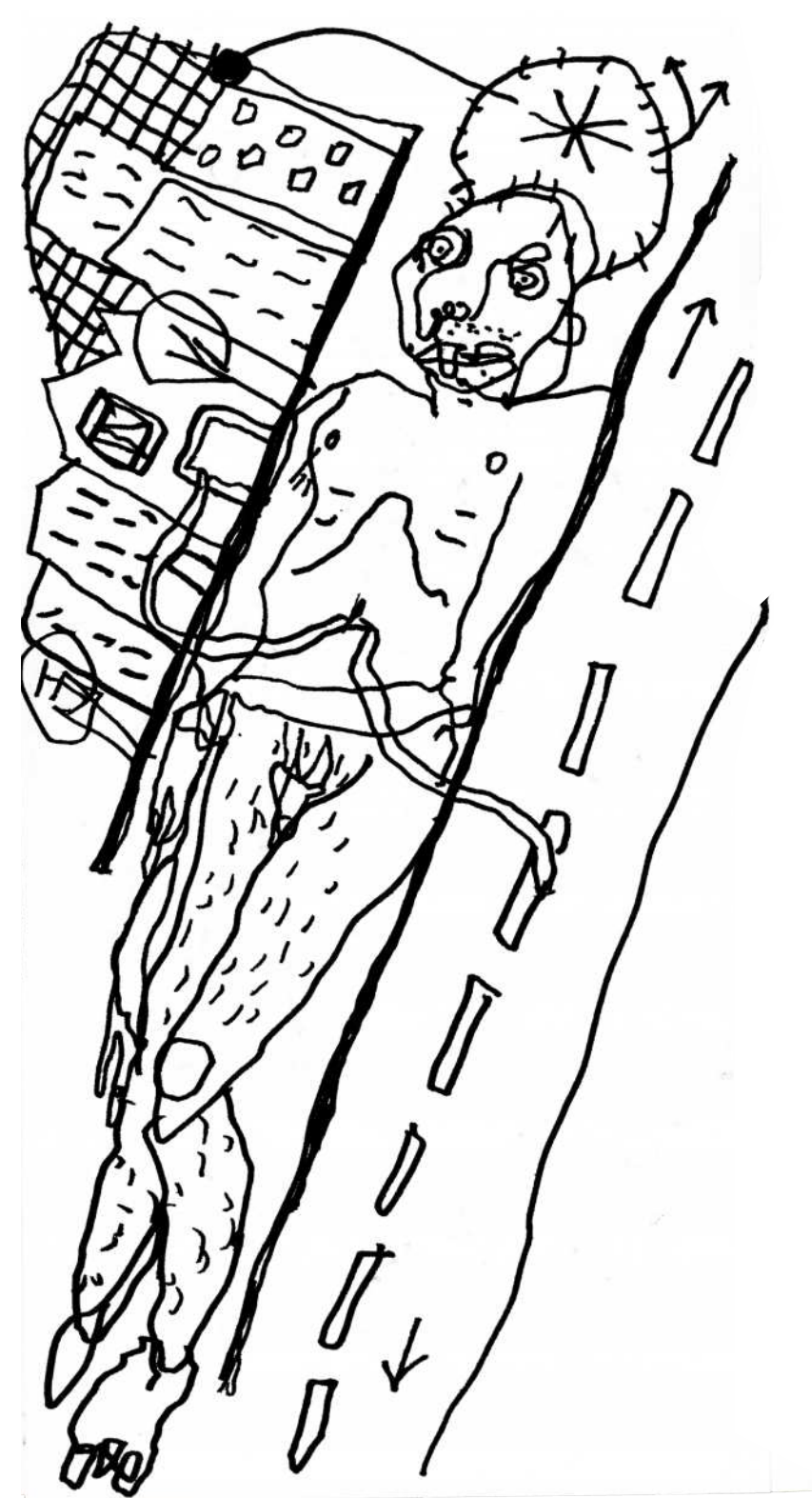
Nuestra cotidianeidad, entonces, medida útil de la más imitativa de las criaturas, deviene una imagen de sí misma, un mero reflejo verosímil de lo que nos ha sido heredado, por repetición.

Nuestra tendencia a reproducir lo conocido tornada en una tendencia a dar por conocido lo que nos re-producen {un siglo después de la reproductibilidad de la que hablaba Benjamin}.

¹ Los relatos, los mitos, no han perdido relevancia, han perdido *sentido*; son tan cohesivos y adheribles como desde los albores de la narración. Ni el más frío escepticismo, que ha procurado ser diseminado entre toda cultura razonable, ha logrado que el ansia de creencia y de relatos se borre. Los narradores ahora son otros, emiten creencias por segundo.

ⁱⁱ Representación sintética y simplificada de identificaciones singulares, cargan a cuesta fácil el potencial de lo virtual. El espectáculo, antiquísima relación del ser humano con el asombro y deseo, emparentado al profundo gozo que produce la representación y la observación de lo reproducido; más de medio siglo después de que los panfletos y las televisiones los multiplicaran sin término, valiéndose de su retórica virtual, no ha terminado su efecto; por el contrario, ha incrementado, se ha batido con más ingredientes de una aún más difusa y heterogénea realidad: homológandola. Ilusiones simples, pero profundamente afectivas. La crítica debe ser severa; ante la imagen y las millones de palabras que, disgregando y aplanando toda sintaxis, han dispuesto en el mundo. ¿Sólo nos queda contemplar la enajenación del otro —mitigando la nuestra—? Por supuesto, habrá que hacer *algo más*. El mundo de imágenes, su estética, está ávido de reescrituras.

¹ CORBUSIER Le, *Le Poeme de L'Angle Droit*, Circulo de Bellas Artes, Madrid, 2006.



se le
conoce
por su
luchada

el
hijo
de padre rico
y
de madre calle,
imagina.

*

.

La cotidianidad es el escenario de lo real.

El escenario verosímil de lo real.

La representación sistemática de verosímiles que dan cuenta de una realidad acordada¹, donde tienen lugar las costumbres; sin embargo, como toda excepción que se escupe del acuerdo, salivando desde las individualidades, desde su propia restricción e imposibilidad de ocultar la alternativa y lo desconocido:

...qué mejor espacio para diseminar el sentido, variando la escena, relatándola distinto.

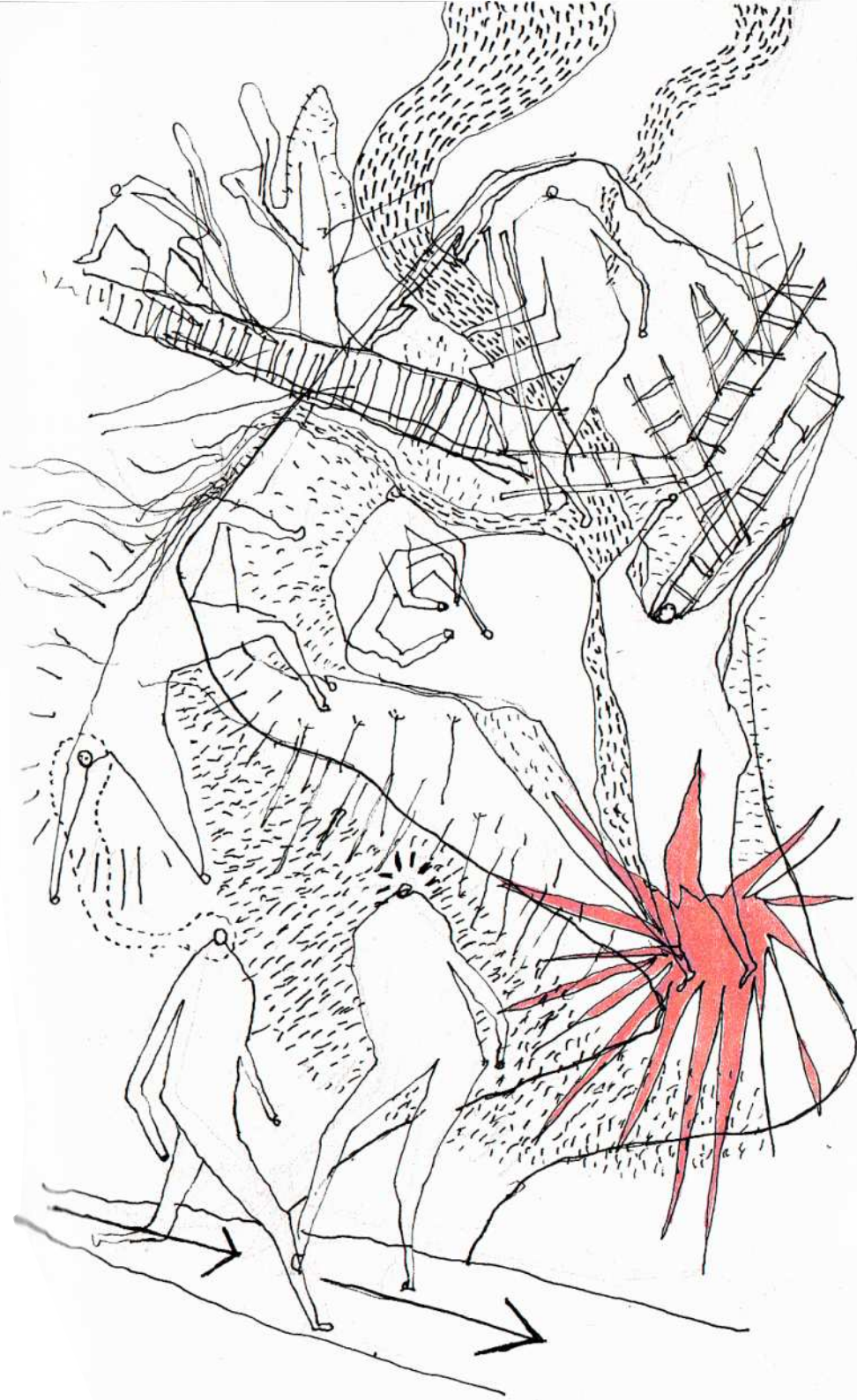
{Ahí donde, el arte, apropiándose de los objetos y espacios, les inyecta lo inusitado}.

Los grandes relatos han terminado; de un lapso más corto e inmediato -donde subyacentes corren los paradigmas que circundan la cultura-, variando según la individualidad de la costumbre y el uso; se provocan los relatos y las transformaciones:

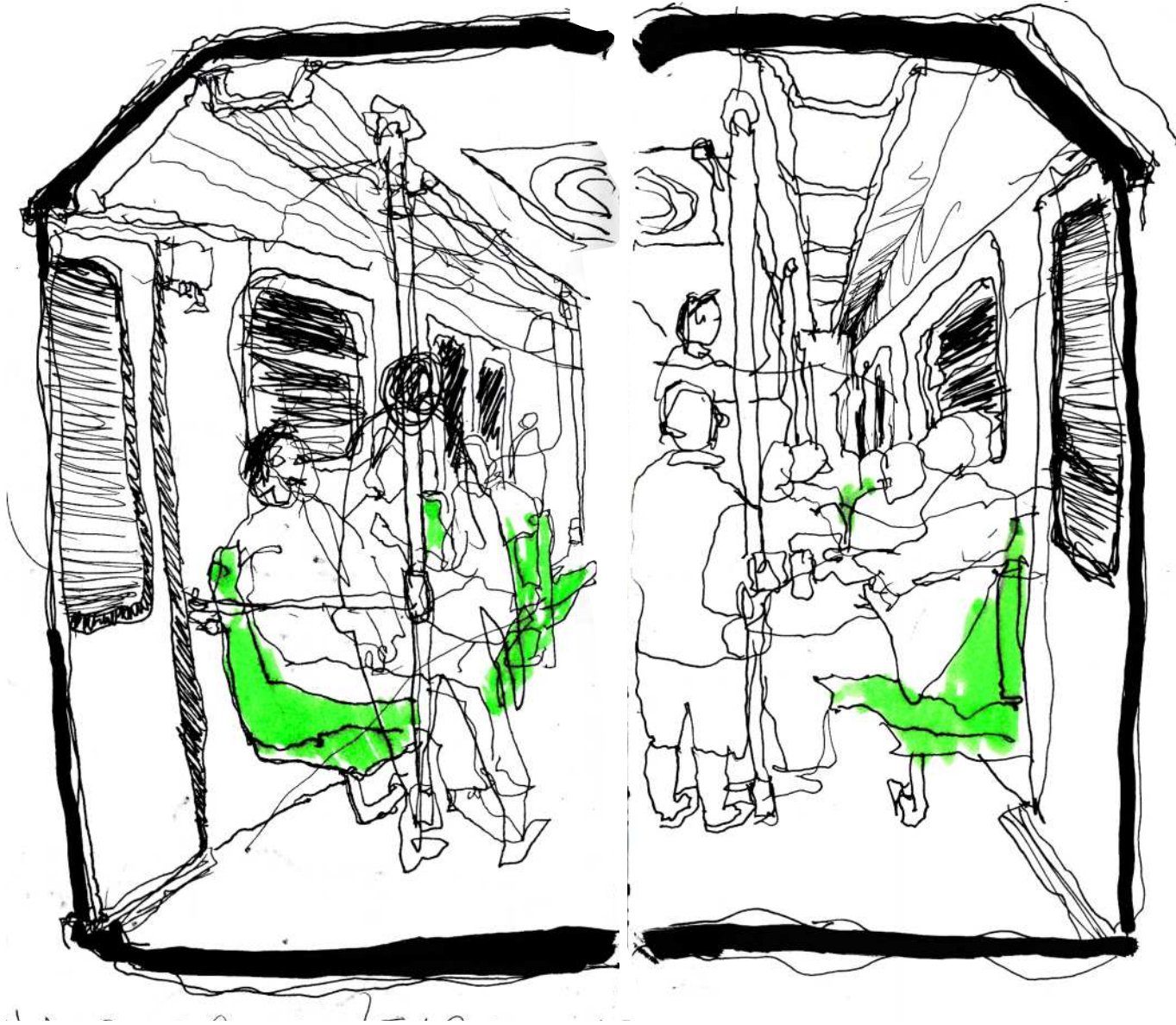
de los entresijos cotidianos. * * * * *

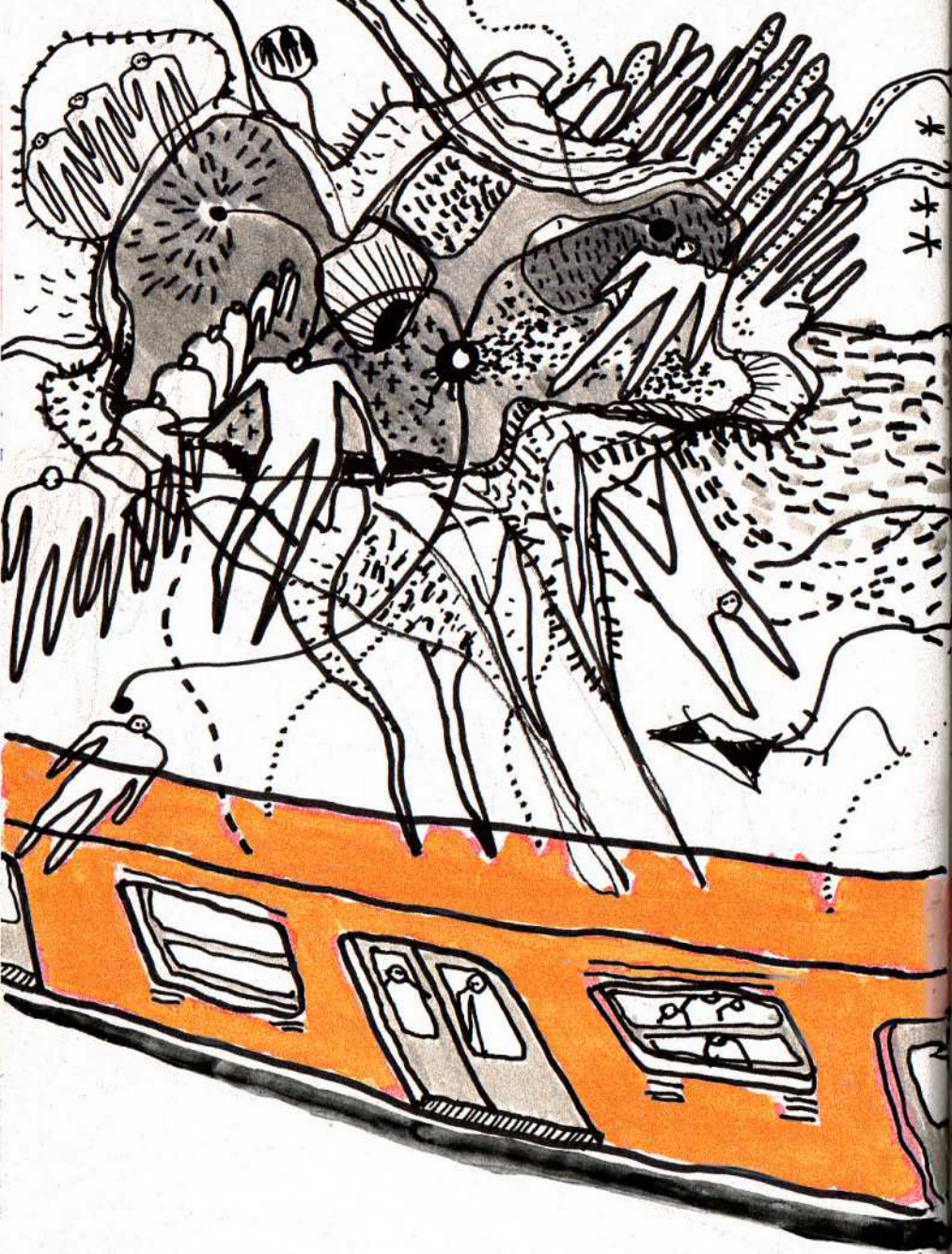
Sin embargo, tal como fungían los grandes relatos, los modelos [en particular los que el legado moderno ha cincelado en las frentes de quienes nos preceden y los que, hoy en día, la 'era planetaria' mezcla y confunde, mientras incesantemente comunica e infunde], pululan estandarizando y aboliendo los criterios: la individualidad, portadora del encantamiento que habita bajo el pliegue de todo entresijo, en lugar de ser un matraz de creaciones, de ficciones creativas y volitivas, que emanan de aquellos datos misteriosos que siempre escaparán a todo método; deviene un punto inerte de verificación paradigmática.

¡De ficciones abolidas!



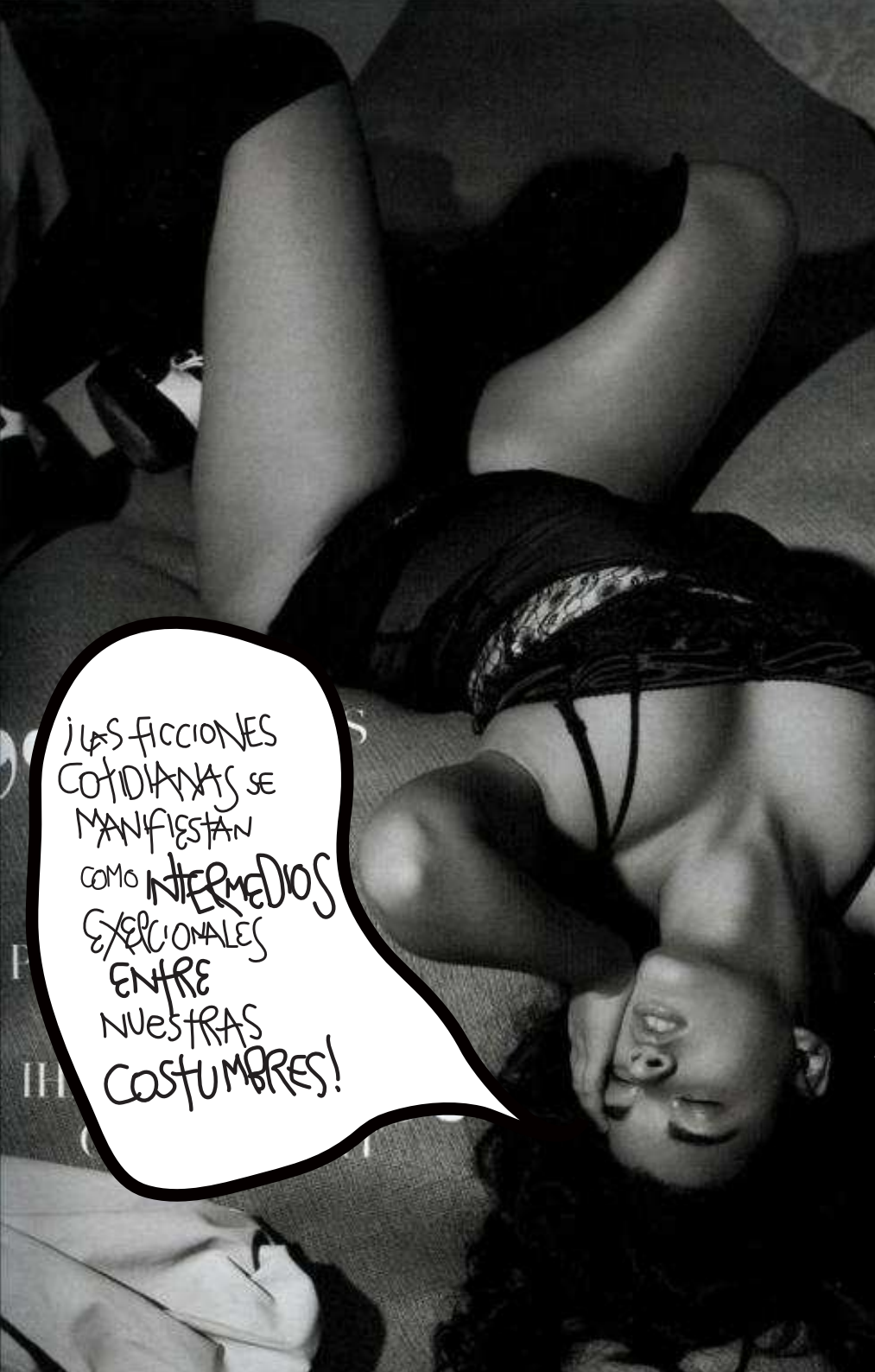
¹ MARTÍN Juez Fernando, *Hacia una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002.





* nuestros
trayectos
evitan, ser
lineales!

"LA VERDAD."



.

¿De dónde brota lo verdadero y lo erróneo?
¿Qué sujeta nuestras versiones de verdad?

En efecto, consensos culturales. Los paradigmas –fuerzas culturales invisiblesⁱ– definen las condiciones de verdad y necesidad. Las bases de toda teoría, lógica; en conjunto a la ideología, moran tras los códigos y las *unidades culturales*.

Revelan y ocultan, ciegan y dilucidan. Conforman la realidad acostumbrada. Sumados a las creencias, instauran imperativos, normas y prohibiciones, rigideces. Cercan el conocimiento, regulan el comportamiento.

Corren en lo cotidiano.

Los paradigmas [particularmente aquellos de simplificación: reductivos y disyuntivos]ⁱⁱ, sustento de lo cotidiano y sustentados en la práctica de lo cotidiano, entretanto establecen *lugares seguros*, verificaciones inamovibles, forjan versiones simplificadas de lo real: *solidifican las fallas* de las creencias y de conocimientos, provocan conformismos cognitivos, bucles sobre sus errores e ilusionesⁱⁱⁱ.

+++++
Son, por lo tanto, susceptibles de grietas, de mutaciones; permiten –intencionadamente contracorriente– reinterpretaciones.

Toda ficción es inseparable de los paradigmas, costumbres, modelos de los cuales germina; ¿debería sorprendernos que éstos, junto a ellas, hayan sucumbido contra su propia normalidad?

+++++

Mientras se ocultan grietas tras un tiritar interminable, por un baile fulgúreo de imágenes – ídolos y modelos de todo lenguaje moderno– incluso las ficciones amenazan por ser indefinibles; pues, de un lado y del otro, no hay claridad alguna; sumiéndose, realidades y ficciones, en una misma ambigüedad que socapa toda ambivalencia, sumergidas en una misma turbia planicie de orillas semejantes; no designan más que verosímiles sin verdad referencial; los paradigmas se construyen de estos vacíos, de ideas identificadas con una realidad perdida, que no sobrepasa su propio invento ¿o será que sus inventos no exceden su propia realidad?

¡LAS FICCIONES COTIDIANAS SE MANIFIESTAN COMO INTERMEDIOS EXCEPCIONALES ENTRE NUESTRAS COSTUMBRES!

ⁱ “Subterráneas y soberanas”, dice Edgar Morin, y ficticias, le agregamos. A esto subyace, como es de suponer, un problema ideológico. Aunque no hemos tratado la *ideología* “en sí”, se encuentra hilvanada a nuestra problemática.

ⁱⁱ Morin sugiere instaurar nuevos *paradigmas complejos*, que queden abiertos a asociaciones y articulaciones con otros. Nosotros nos limitamos a divulgar –revelar– y alterar los simples, de sus grietas en las simplificaciones; de todos modos, propositivos de cambios que, en el sentido de no reducir las posibilidades interpretativas, se conecten a ‘complejidades’.

ⁱⁱⁱ MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.



No más preguntas;
la polisemia cede ante la instantánea.
+++++ {+}

“La palabra ficción es portadora de todas las ambigüedades de nuestro presente.”ⁱ

¿Entonces, casi como una utopía invertida, son las nuevas ficciones las miradas a lo real?
¿Qué ocurre si lo que estamos buscando
no se halla en ninguna respuesta, sino en el centro de la pregunta,
en el abismo de la información ausente,
ahí donde ninguna ambigüedad es eludible?

ⁱ AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.

“las ficciones del día son, pues, más ambiguas que ambivalentes: no son ni mentiras ni creaciones. Temibles por esta misma razón, no se distinguen radicalmente ni de la verdad ni de la realidad, si bien se proponen sustituirlas.”ⁱ

ⁱ AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.

.

... las ideas se combaten con ideas,
Las ficciones se combaten con ficciones.
Ante normalidades,
miradas alternativas son incesantes.

//las ficciones no terminan, siguen brotando.
//las ficciones no terminan, siguen brotando.
//las ficciones no terminan, siguen brotando.

¡LA FACHADA ES SÓLO TRANSICIÓN!

+

A pesar de toda ambigüedad homóloga –que prescribe a toda situación ordinaria y excepcional bajo una misma tipología de relato, bien anclado en los deseos y afectos comunes–,

la creación ficcional, *acción de la ficción*,
como acto lúdico, por excelencia,
desacostumbra...

{la ficción se hace;
la ficción se juega.}

La ambigüedad, instancia anonadada devenida de una desecación de las posibilidades de lectura ante una saturación de información, debe combatirse con nuevas miradas; brotadas de ficciones volitivas, creativas. Ahí donde los rizos rizan; provocando laberintos que, en algún punto, intersticialmente, terminen divulgando la realidad.

+++++

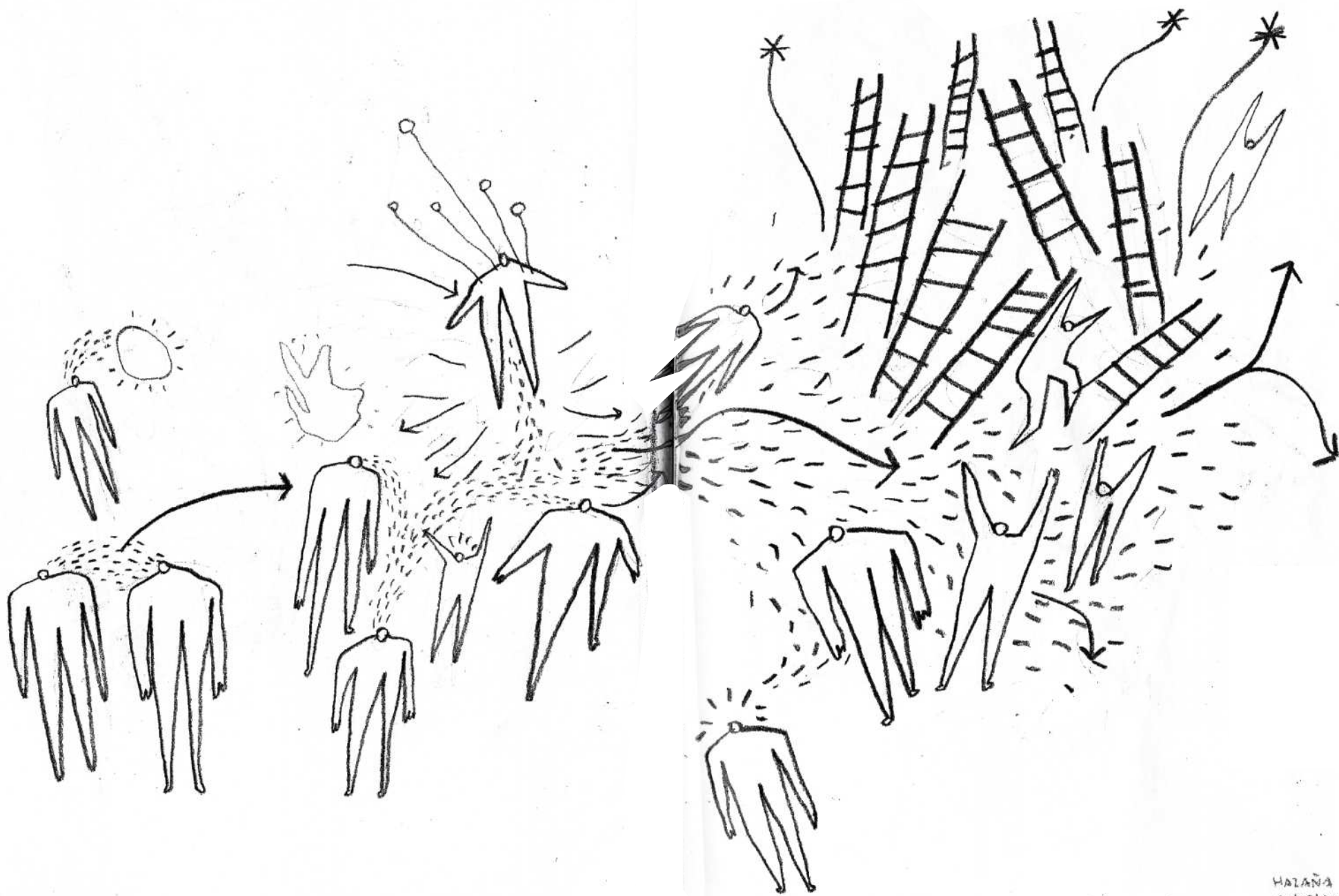
Estos paradigmas solidificados entre ambigüedades, entre simulacros; serán el objeto que las *ficciones cotidianas* emblandecerán, variarán, mutarán.

El ser humano estructuró su mundo a partir del lenguaje, el mito; en relación a los otros. Hoy estructura, tras una mirada imaginativa que ya no se soporta en las grandes creencias, *ficciones cotidianas*.

¿Quién juega a lo verosímil?

¿No es, después de todo, un pacto ficcional?







A la distancia, los relatos, las relaciones entre las cosas.

Hoy en día, tan pegados a nosotros, tan homologados, mezclados y simultáneos, no dejan discernir entre qué es ficticio y qué es real; aboliendo a ambos, haciendo de nuestra volición el goce de los comerciantes y charlatanes; de casas que posan, de *arquitectura muerta*.

+

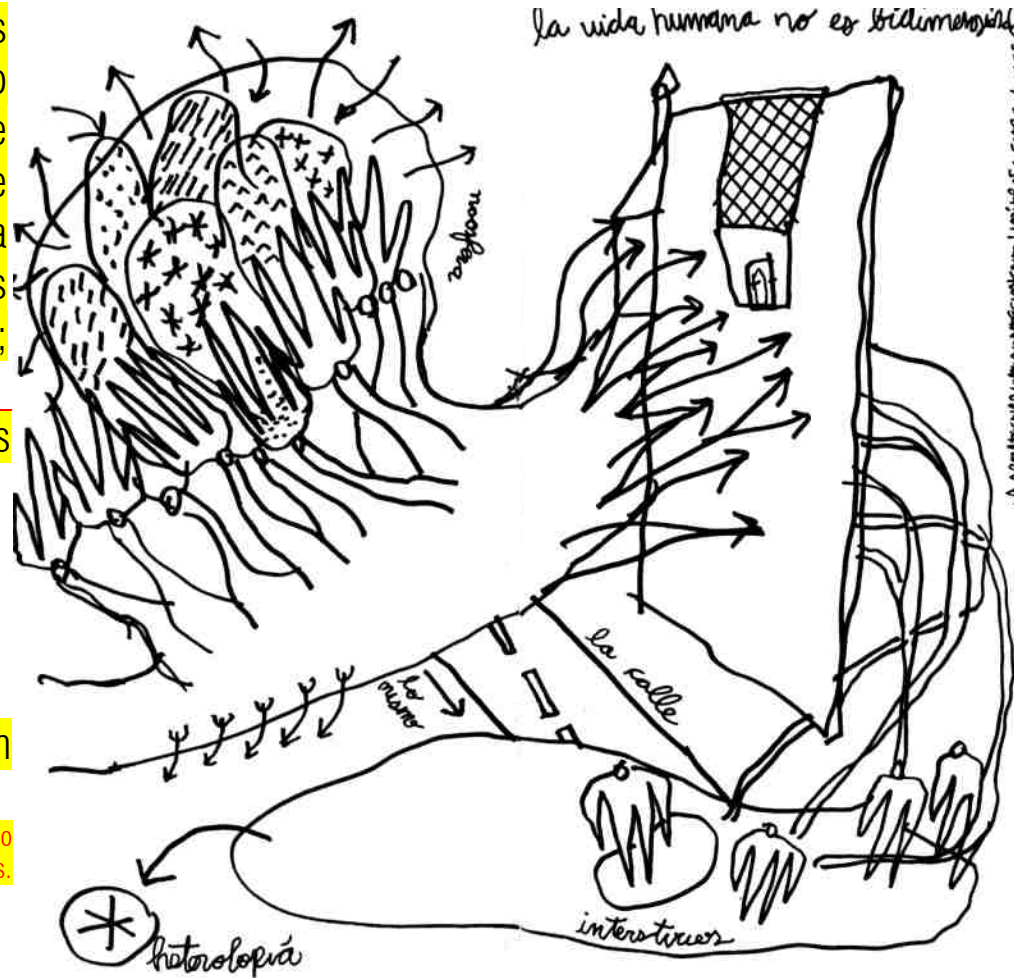
Las ficciones cotidianasⁱ, por negociaciones permeables entre los límites que tildan a ambas, emblandeciendo todo margen, transportándose con aire paradójico, mientras se emplazan en creencias y ficciones *ya existentes* –que corren en “tiempo real”ⁱⁱ–, utilizando su profusa y lúdica cualidad crítica, devienen astutos y perversos *juegos metaficcionales*;



Como toda ficción creativa, que amenaza discurrir por zonas normalmente prohibidas, *ensancha el espacio de lo real*; ya no como lo concebía el relato utópico -colgándose lejano de una isla benéfica y consoladora-; sino restaurando las distancias de un espacio mínimo, reducido a cercanías microscópicas, que ya no permiten miradas para discernir *las diferencias*; intencionadamente tomando el cuerpo de un *lenguaje prohibido*; promulgador de reestructuraciones.

Ampliamente evadidas, por su profusa carga emotiva, explosivas de ansiedad, vibrantes en todo su desconocimiento, incógnita, error e incertidumbre, su ruido, serán profundamente afectivas. Estimularán así cuestionamientos y dudas por el advenimiento de nuevos paradigmas;

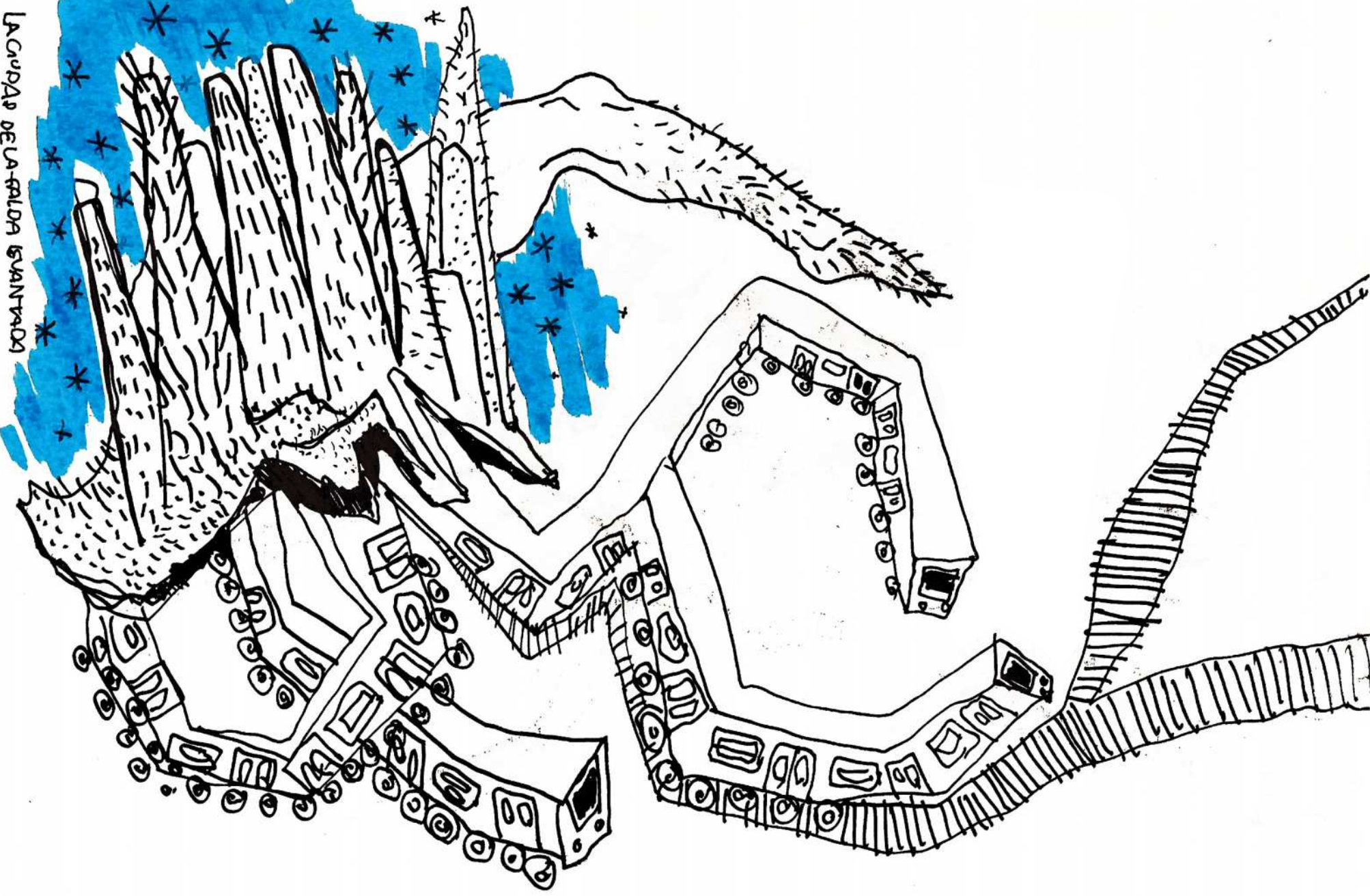
...por miradas alternativas e intersticiales a lo real.




ⁱ La ficción no se relaciona con la realidad en busca de verificación, sino replanteamiento. Como en Borges, la ficción encuentra su campo más fructífero y disgregante en la realidad, en lo cotidiano; se salva así, de su arrinconamiento a la sala [de cine, del museo o de la clínica]. Ver sección correspondiente: [μ]; *metaficción*.

ⁱⁱ A diferencia de un tiempo simulado por mecanismos; un tiempo presente.

LA CUEVA DE LA CAIDA (SANTANDREA)





...desde el intermedio puede empezarse a hablar de albergar la mente; desde un lenguaje que permita el puente; el sentido en su tránsito, casa a nosotros, en el eterno cambio a la deriva.

* *

Las ficciones cotidianas, gestadas dentro de la misma urdimbre de la normatividad que tejen los acuerdos y consensos -que por repetición y hábito corren por inercia-; de los códigos de realidad, de los engranajes previamente calculados de lo acostumbrado, son, entonces, reacomodos de los mismos paradigmas, más bien, son contradicciones y paradojas entre ellos, disgregadores de sus simplificaciones; portadoras de discrepancias y heterogeneidades. Evocaciones otras, alteridades, relaciones que se tiñen de detalles y variaciones, de diferencias; son incómodas, porque amenazan la tranquilidad de lo mismo, del modelo ejemplar; entre más simplificaciones más vulnerabilidades, entre más rigideces, más grietas; donde el relato anómalo se injerta en el curso cotidiano.

Las ficciones cotidianas, inadvertidas, polivalentes y polisémicas, son blandas y emblandecen los códigos; toman ventaja de la subestimación de la capacidad imaginativa y simbólica que pasa sin reparo, sin lectura. No encajan en el orden lógico externo, y lo que es descartado, tiene un orden subyacente que termina por invalidar, emblandeciendo -por su orden y lógica propia-, la logística acostumbrada.

Las ficciones cotidianas son, sinuosamente, reales.

* + *

Lo excepcional está en la cotidianidad: nunca es la misma...

está plagada de detalles, eventos, itinerarios, máscaras, rutas, relatos, variables; mostrándose casi independiente de grandes encauzamientos.

La cotidianidad es ese punto que *potencialmente contiene todos los puntos del espacio*, la información de la realidad; un intervalo de tiempo presente que contiene todas las lecturas. Intervalo que desgaja su sucesión al mirarlo cualitativamente; su continuidad se vuelve sinuosa. Cada gesto, evento; un punto de inflexión, un sustrato de realidad a partir del cual mutar su historia.

...nosotros tampoco.

ⁱ De los dadaístas, a John Cage, a los situacionistas, al arte povera, a la instalación contemporánea: ¿arte o arquitectura? La era de las definiciones, del aniquilamiento de la intersección inclasificable, ha terminado. Devienen los híbridos.

.

.

Bajo el influjo de las ficciones, lo cotidiano deviene el punto en donde todo se multiplica, desde sus propios puntos:

...donde nuestra costumbre toca la ficción del otro.

+++

La multiplicidad corre subyacente en lo cotidiano

¿Entonces, son las nuevas ficciones las miradas a lo real?

En lo cotidiano está lo múltiple, repetido, reducido, ordenado.

La ficción lo devela, divulga *el Aleph*ⁱ.

+++++

Distiende las lecturas.

Haciendo ficción sobre la ficción que es lo cotidiano, ensanchando su edificio interno, real.

Las ficciones, originalmente excéntricas al modelo, tras simularse lo más verosímil a éste, no se normalizan; pero disipan su pariente realidad. Sin embargo, por más indistinción que resulte entre ambas... el ser humano será siempre sensible a jugar una nueva ficción: novedad que brota de la otredad, de la mirada juguetona de los entrecruces entre lo propio y lo otro; mientras se entinta por rasgos que a la percepción acostumbrada siempre han de escapar; información irreducible, reducida a lo útil y pertinente.

La tierra incógnita, para tormento de lo que se nos ha enseñado del mundo y para consuelo de toda nueva proyección topológica, se agazapa, está ahí presente. Improvisación, espontaneidadⁱⁱ, accidente...

/la

cotidianeidad

ⁱ A través de ficciones Borges se ha asomado por todos los resquicios de nuestros espacios seguros, develando miradas al otro en sueños, a la estructura de arena, a las páginas inacabables.

ⁱⁱ En el sentido que le da Erich Fromm; expresión creativa libre

es

accidentada/*

no es lo mismo. no es lo mismo. no es lo mismo. no es lo mismo. no es lo mismo. no es lo mismo. no es lo mismo. no es lo mismo.

+++++

//habrá que enfrentarlo:

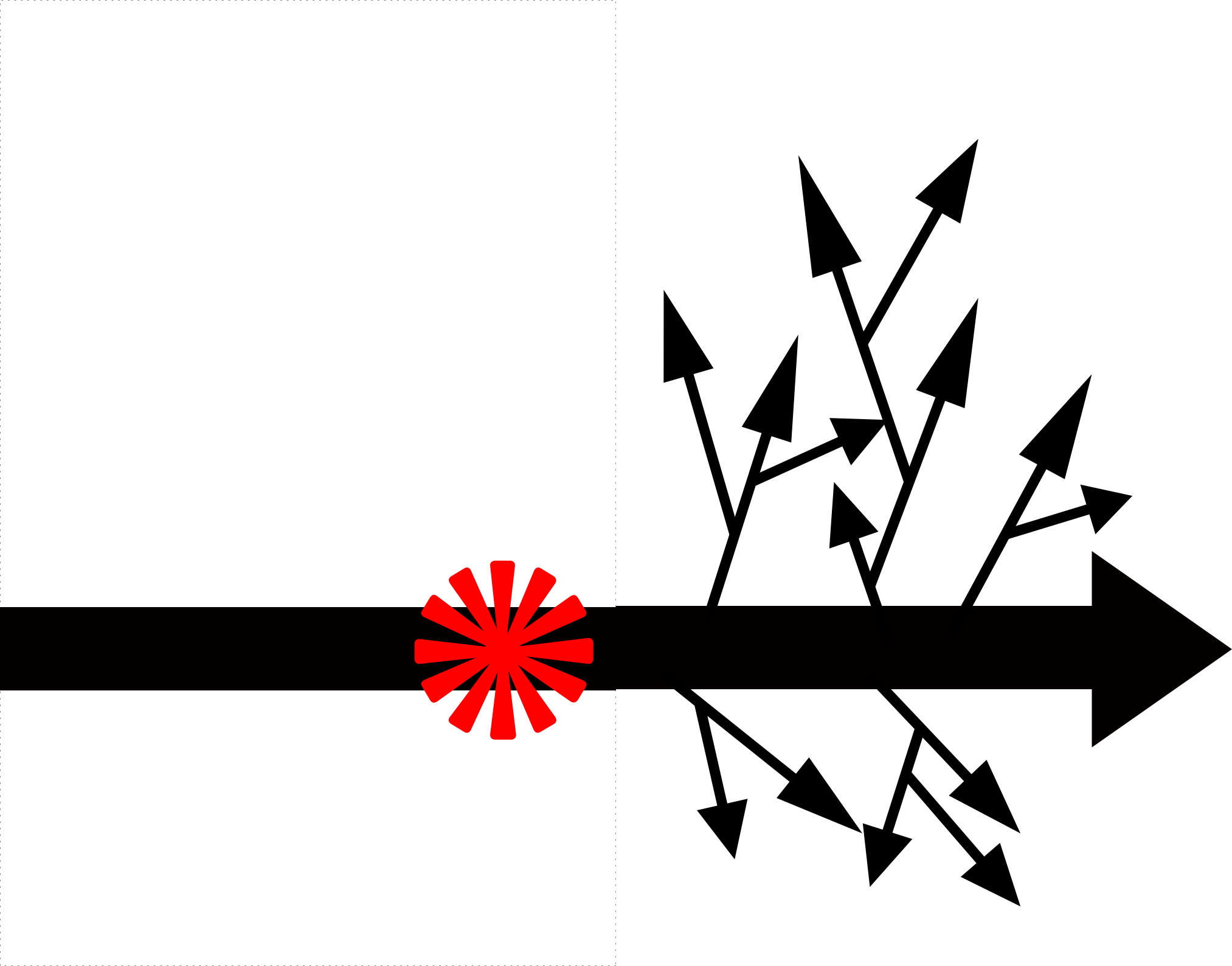
si el simulacro es real,
si el *modelo es real* [como afirma astutamente el artista Olafur Eliasson];
si realidad y ficción se anulan fusionadas bajo el mismo velo ambiguo, habrá que ser particularmente inventivo, inteligente, intuitivo, racional, emocional, ficcional y lúdico para que, de una *realidad-simulacro* en la que las representaciones –perdidas en la significación– son confundibles y hasta indistinguibles con las presentaciones, por miradas y lecturas analógicas puedan obtenerse datos para seguir armando relatos y estructurando ficciones; que, intersticialmente restituyendo distancias, por relaciones alternativas, ofrezcan miradas a otros sentidos.

+++++

... quizá jamás el *territorio y mapa* –precisamente porque están manifiesta e intrincablemente fusionados– ha sido tan fértil: jamás las mezclas se han prometido tan variadas; nuestra capacidad mimética nos hace adaptables a la nueva aridez-simulacroⁱ [al desierto de lo real, a la *dystopia* presente], nos dispone y estimula a proponer nuevas creaciones híbridas: lenguajes, códigosⁱⁱ, sintagmas, relatos, diseños, espacios, metáforas; reestructurando los modelos, restableciendo simbolismos, permitiendo alternativas; que procuren quedar abiertas a otras.

ⁱ Condición de las ciudades contemporáneas. Agradecemos a Baudrillard su ochentera y vigente crítica teñida de un corrosivo fatalismo realista; empero, como suele suceder con los críticos 'posmodernos', a sus críticas hacen falta proyectos; si bien no utópicos, que sean portantes reales de las críticas, tendidas a comunicarse creativamente.

ⁱⁱ El arte y la arquitectura digital llevan diez décadas haciendo su parte: hibridaciones multimediáticas. La asequibilidad de los lenguajes de programación hace abandonar su carga inverosímil la ficción de que, algún día, todos *debamos ser* programadores; como lenguaje básico a profesiones por venir. Al respecto, relaciones entre lo análogo, lo digital/generativo, el proyecto de arte digital generativo *Artefactos* muestra iteraciones en este asunto, en la, aún incipiente, escena digital mexicana. Link: http://ciepfa.posgrado.unam.mx/areamultimedia/artefactos_book/.





Hoy en día la creatividad enfrenta su tarea más ardua; por un lado se enriquece de la heterogeneidad que ya nos es familiar –la que cuestiona ya toda rigidez paradigmática-, y por otro, la expansiva comodidad que las prótesis y las imágenes –difundidas por atomizador por una comunicación indiscernible de un control- infunden en la mente. La creatividad, el entrecruce fructuoso entre fuentes diversas, [el pensamiento creativo], capacidad eminentemente adaptativa, recombinatoria, esquiva, inesperada, ante expansivas y espumosas homologaciones buscará otras alteridades. Poniendo la imagen [producto de una reestructuración profunda de la imaginación y la memoria] contra la imagen-simulacro [producto *ready-made* que pretendió suplirla]; reutilizándola, cerniéndola por sus reestructuraciones, resignificándola por la apropiación. De los modelos [reales] y lo real, surgirán nuevas ficciones.

Para la capacidad adaptativa de la creatividad humana, su ficción volitiva, siempre habrá lugar para el homo fictio juegue sus alteridades.

“Distance in space-time is collapsing, and everything and everyone can enjoy an unparalleled, if disincarnate, proximity.”

Marcos Novak

Next Babylon: Accidents to Play in, 1998.

+

Nuestra aportación, en la era de lo digital y lo incorpóreo, de la simultaneidad informática dadora de identidades, de los dispositivos de la “expulsión íntima de uno mismo”ⁱⁱⁱ que podan incesantemente la soledad ninguna de la individualidad contemporánea; sigue estando sobre el lenguaje [conscientes de las estructuras semióticas y hermenéuticas del relato, texto, discurso, diseño], y su fin principal: comunicación^{iv} [en su dimensión individual y colectiva, psicológica y antropológica]. Ya no sólo desde el metalenguaje, sino la metaficción, y de vuelta, al lenguaje de nuevo; permitiendo polisemias, diseminando sentidos.

ⁱ De alguna manera, todo pensamiento es creativo; intencionadamente lo marcamos por diferenciarlo del acomodado.

ⁱⁱ Sí, somos la nueva generación del paradigma de juventud trasgresora –un paradigma no determinista, pues lo rige la variación-, como los expresionistas o surrealistas en su momento; más adaptados, más creativos, mutados, híbridos.

ⁱⁱⁱ AUGÉ Marc, *Op.Cit.*

^{iv} Así no recurriremos al oportunismo cultural de *BIG*, y su reciclaje de proyectos preformulados que fracasan en su contexto para aplicarlos en otro, por la adaptabilidad de su elemental fórmula a la ‘cara del mundo’, con “accidental” conveniencia: “Cool project, but not exactly something you’d find in the north of Sweden. It looked rather like something from China! [...] We could have left it like that if we hadn’t had a meeting with a business man of the Guangxi province who was looking for scandinavian architects. [...] “Wow! That’s the chinese character for the word “people!” [...] So we scaled the building up 3 times to chinese proportions, hired a feng shui master and went to China”. Lo alarmante es que mantuvieron el diseño original inalterado, y al paquete le adjudicaron un par de “simbolismos” chinos adicionales. Por ningún motivo estamos en contra del accidente, por el contrario; pero el proyecto desmiente su adaptabilidad, y pone en evidencia el simulacro. La propuesta de “*utopia pragmática*”, slogan con aire de disneylandia, se delata en la masificación [BIG] de la compañía y la simplificación de su arquitectura. Oportunismo disfrazado de un cómico optimismo “*si es más*”; signo aprobatorio para *megaproducciones*. Por supuesto, la adaptabilidad técnica de sus “lugares perfectos” pragmáticos es aplicable en su contexto; sus prótesis procuran el asombro que todo *starchitect* provee para ya una oportunista cultura. Al respecto, el “arquicómic”: *Yes is more. Un arquicómic sobre la evolución arquitectónica*, Taschen, Berlin, 2011.





Aquellos que hacemos ficción, nosotros
homo fictio, minamos jubilosos y
juguetones la realidad*, desde adentro.

Dentro: todo surgió de una interiorización de la experiencia,
de una profundidad del acontecimiento, relatada al otro:
las superficialidades sólo cambian
el encabezado de la noticia del día.

Todo homo fictio es potencialmente creador de realidades y ficciones; su espacio es -independiente de su morfología-, alterado, *de todos modos*, porque es, conjuntivamente, tiempo-; mientras el ser humano lo habita, piensa, imagina, y se acostumbra a él: lo altera.

* "el desierto de lo real" es quizás, simultáneamente, el miedo y la utopía más grande y a la vez más reducida de nuestra época; correspondida con negación e indiferencia, sintomáticas de un profundo desconocimiento -como profetizaba Heisenberg-, es eludida la pregunta; en la maraña de estereotipos, paradigmas, noticias, anuncios, publicidades, reglas, ciberespacio, residuos canónicos, arquetipos inmemoriales, verosímiles, creencias...

¿quién sabría qué es lo real? ¿a quién habría de importarle?

Mientras nuestra cotidianeidad se adscribe en círculos viciosos en torno a
costumbres que ya no nos pertenecen, ni significan; no guardan sentido
ninguno más que aquel que la dadivosa imagen evidencia.

La realidad y ficción, manifiesta y ambiguamente
mezcladas, escapan a nuestros relatos; nos
relacionamos como nos lo muestran -cómo habría de
dificultársele tal tarea a la más imitativa de las
criaturas-; mientras el problema del sentido eludido.

En una realidad disuadida en ambigüedades; es necesaria la diseminación de
sentido, estructurado en aquel orden que sistemáticamente
dio morada al ser humano:

el relato.

Si la realidad y la ficción ya no superan lo hiperrealⁱ,
si toman de los modelos lo que ellas ya no tienen; es decir, lo que nosotros ya no tenemos en
relación a ellas -relatos que se autogeneran en ciclos unidimensionales- reiterándose durante
un trato vedado con el otro, en entumecimiento relacional; si no discernimos más allá del
doble montaje
de nuestras ideas,

puestas frente por algún dispositivo mediático,
en correspondencia de la búsqueda humana, sedienta de alteridad

(otra cosa), en continuación de las mutaciones y adaptabilidades que le son
inherentes a su creatividad, deberá devenir lo *metareal* y lo *metaficcional*:
que, re-conociendo y reestructurando la distancia, por sinuosidades y metáforas (la
transportación de nuestros lugares y conocimientos por los territorios que nos son
incógnitos o incomprensibles), procuren miradas integrales al espacio humano,
mediadas por hermenéutica analógicaⁱⁱ; que pongan la ficción volitiva de vuelta en el
querer consciente de sus relatos.

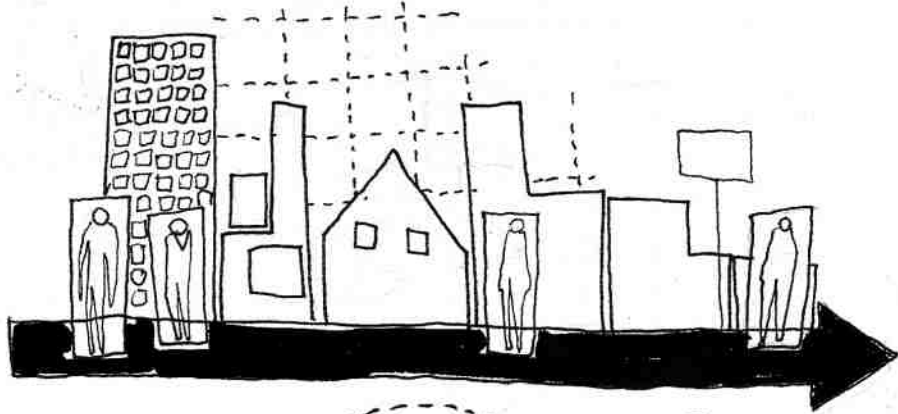
*
Los llorosos de lo real,
en duelo ilusorio por la *vieja-realidad*,
quedaron atrás junto con el *viejo-espacio* del ser humano,
y su muerta arquitectura.

Lo real sigue dispuesto, envuelto en la maraña,
para nuevas hibridaciones y modelos;
para otros paradigmas y otras miradas.

Híbridas y ambivalentes ficciones cotidianas deben ser proyectadas!

ⁱ En una realidad altamente indistinguible de lo ficcional, en el juego sutil de los velos interpretativos, incluso los vistazos a lo real -aquella prima mater de donde surgen todas nuestras elucubraciones- sorprenden como ficciones; de nuevo, la perspectiva oblicua y torcida hace parecer ser que lo real supera a la ficción, cuando, en realidad, superamos nuestra propia costumbre al mirar lo real distinto.

ⁱⁱ Ver: el texto [ficción].

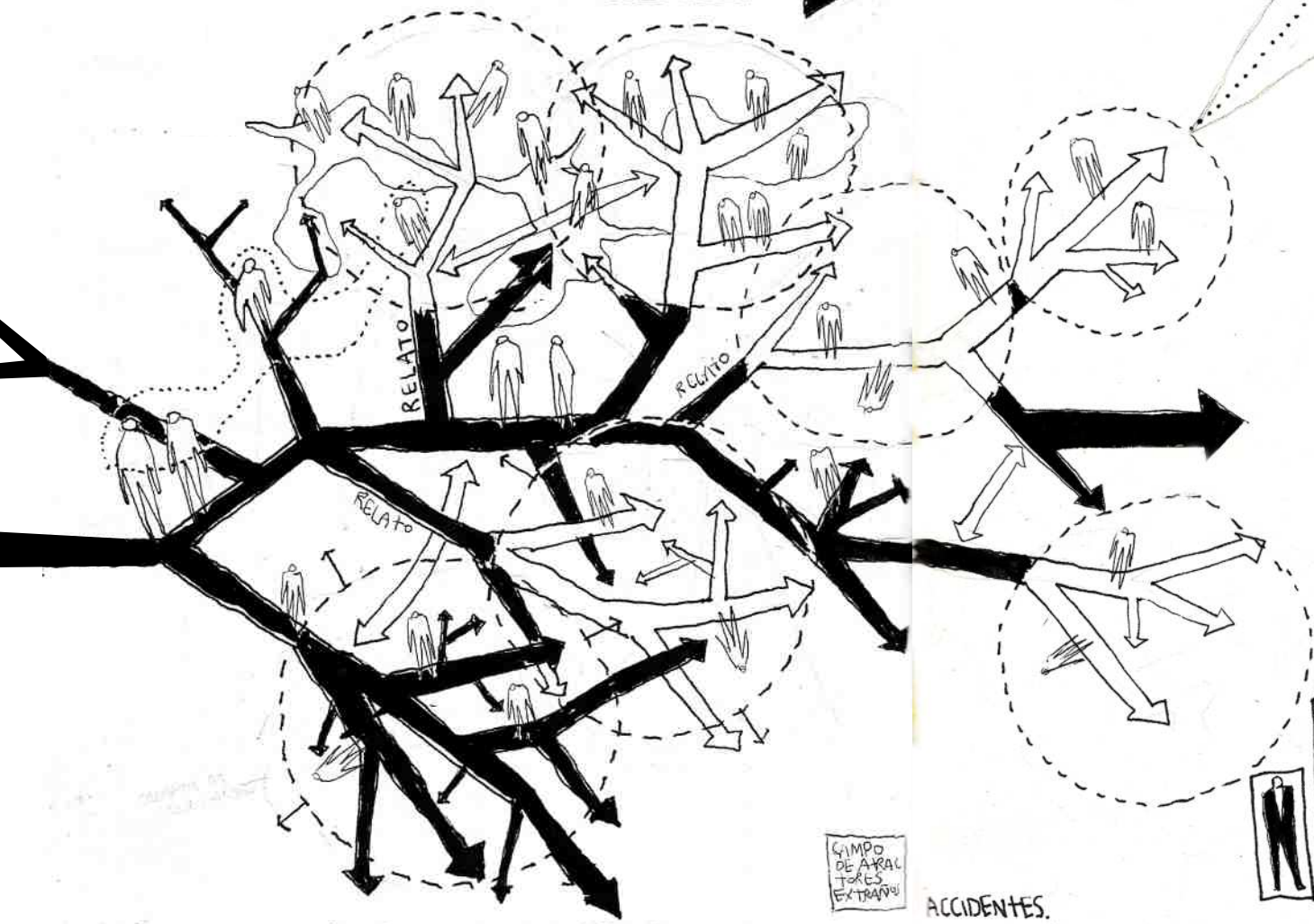


CON SU
FICCIÓN CADA
UNO JUEGA EL
ESPACIO, CON
NUESTRAS
FICCIONES
JUGAMOS
EL ESPACIO
COLECTIVO

FOR US, SOCIAL SPACE IS TRULY
THE CONCRETE SPACE OF MEETINGS,
OF THE CONTACTS BETWEEN
BEINGS. SPAGNAPHY IS SOCIAL.
CONSPICUO



EL QUE JUEGA
SE SALE DE
SU MISMO
PARA SER
ALGO MAS.

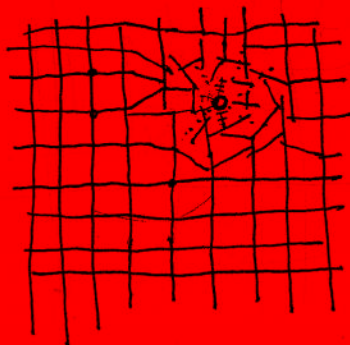
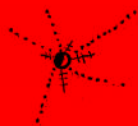
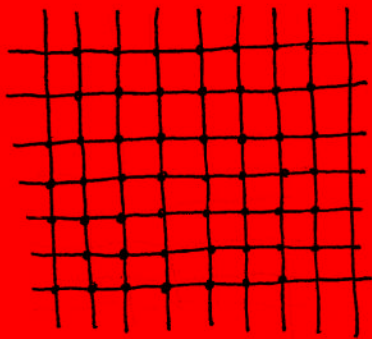


AMONG THE NEW BABYLONIANS, ON THE OTHER HAND,
THE CREATIVE ACT IS ALSO A SOCIAL ACT: AS A DIRECT
INTERVENTION IN THE SOCIAL WORLD, IT ELICITS
AN IMMEDIATE RESPONSE. 'EACH ONE OF HIS ACTS IS
PUBLIC'

CAMPO
DE ARAÑAS
EXTRANAS

ACCIDENTES.





¿en dónde
está
esto?
los mapas
no lo
indican...

* PARÁSITOS DE LA RETÍCULA *

[SERES OTROS] *



¡ LOS HABITANTES INDESEADOS!

.

el rizoma de las ficciones se extiende por todos los mapas, afectando todo territorio, abriéndose para nosotros y otros; ebemos bordarlo de manera que sus creatividades, portantes de nuestros relatos, con-jugadas a lo precedente –en tiempo y lugar–, en historia, hecho y espacio, aquí ahora, estimulen bifurcaciones, otros relatos, albergando la mente y el cuerpo, gestando poemas tópicos; *homo topías*.

* * * * *

Ardua es la tarea de penetrar en las cualidades reales de cada cosa –decía Demócrito; pues al mirarla de nuevo, intercediéndola, ya no era lo mismo.

Divirtámonos sobre la labor lúdica, mientras inesperadamente asociamos divergencias, en el proceso de reinvencción.

Ser otro es juego cotidiano.
somos otros proyectando ficciones.

Las ficciones cotidianas, locuras del orden,
se consuman en la mirada al otro, incitando su experimentación.

Alternan, alteran.

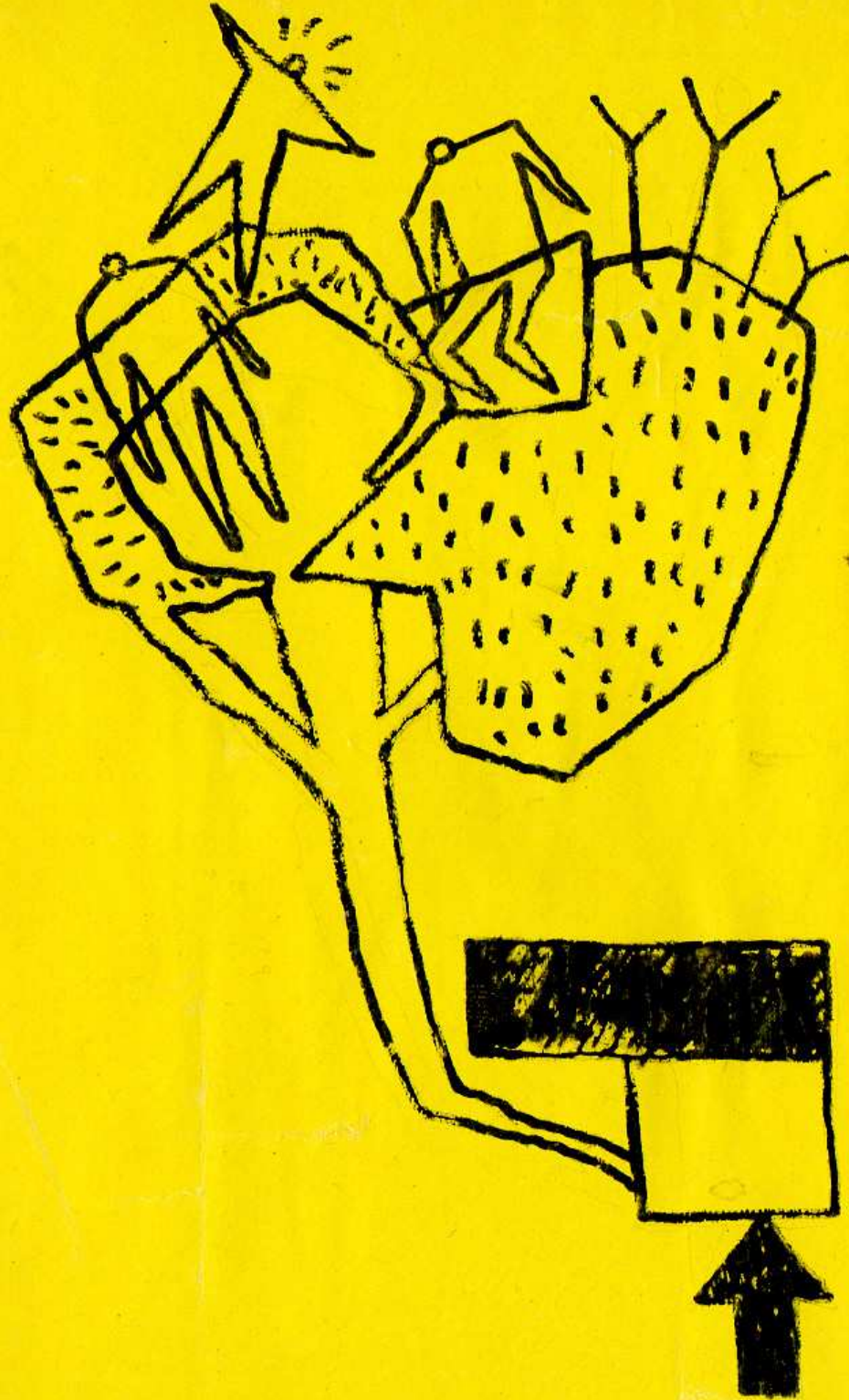
Entrecruces que dan pie a otras lecturas; interrelaciones que conceden que los asombros se trasladen a la conciencia.

Entrecruces relatados; heterotopías que de instancias diferentes en un lugar conocido y seguro, marquen otros sentidos.

Varían la realidad cada día; gérmenes creativos brotando en cada intersticio

proyectos de espacios para otredades!

para juegos y locuras.



.

¿Qué sino por el relato puede reencauzarse, reestructurándose, algún sentido en la realidad cotidiana? ¿No es la ficción su carácter más relativo, más propenso a juegos de sentido? ¿No es toda labor de relato una vocación de diseño? ¿No se tornan los 'relatos de espacio' tarea intermediaria por antonomasia de quien los proyecta? Como poetas, *poiêtês*, hacedores, tomando la ficción como medio de nuestras creaciones, entre lo excepcional y lo ordinario; nos atañe aún la pregunta del espacio del ser humano, conjuntiva a nuevas relaciones...

ficciones cotidianas deben relatarse!

Alteridades en los espacios de la costumbre,
relatos cotidianos
que inviten abiertos a ser alterados, co-producidos.

"Devuelvo las casas a la gente.

[...]

¡Abajo los arquitectos!

Todos los arquitectos tienen el deber
de pedir y procurar

el derecho total y personal de todos los habitantes a alterar los edificios
que construyen o han construido ya

¡en caso contrario, su conciencia no les dejará tranquilos!"

Hundertwasser

Llamada a todos los vecinos

.

Ya Michel de Certeauⁱ ponía en manifiesto la relevancia del 'relato de espacio' en la *invención de lo cotidiano*, el espacio como práctica de lugar; constitutivo de lo que Augéⁱⁱ, por su parte, llama 'lugar antropológico'. Las relaciones en ese territorio simbólico -que da cuenta de la historia de quienes ahí viven-; que en nuestra contemporaneidad han devenido en los puntos inertes -bucles afásicos homólogos- de simbolismos rotos, en los *no-lugares*, imagen de los espacios contemporáneos, deben ser intermediadas por otros relatos; no sólo los que les otorga la lectura del observador empedernido, sino los que 'escribe' en ellos el creativo, el diseñador y el artista.

[.h(π)];*

El relato de espacio

de las ficciones cotidianas, -conjugando hermenéutica con juego, reflexión y vivencia- a través del sentido estructurado del diseño, predispone una nueva conjugación, una alterna, en tanto *el espacio se relata*; reinyecta sentido en la vivencia mientras invita a la participación lúdica del acontecimiento. Así lo que, habitualmente, los espacios contemporáneos relatan a nuestro paso por ellos; aquel *paisaje-texto* que nos predispone en lectura plana interminable distribuyendo una realidad homologada (contexto del *no-lugar*); se transforma, muta del intersticio *heterotópico* del que emana la participación lúdica y ficcional mientras el lugar se transforma, y transforma a quienes lo practican y leen. **La espacialidad, decía Constant, es social.**

+++++

¿A qué lugar corresponden las ficciones y los juegos?

No puede ser algo más que *a otros*.

Las ficciones cotidianas son situacionistas; provocan situaciones; espacios transitorios, eventuales.

Fuera de costumbre; con otra costumbre. Lugares heterogéneos de sentido heteróclito.

Fundan lugares otros para jugar; son heterotopías.

{topologías correspondientes a nuestros heterogéneos tiempos.}

Excepcionalidades que se abren y cierran, aíslan normalidades y comunican ficciones.



ⁱ CERTEAU Michel de, *La invención de lo cotidiano*, 1. Artes de hacer, Universidad Latinoamericana, México, 1997.

ⁱⁱ AUGÉ Marc, *Los no lugares: Espacios del anonimato, Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2000.



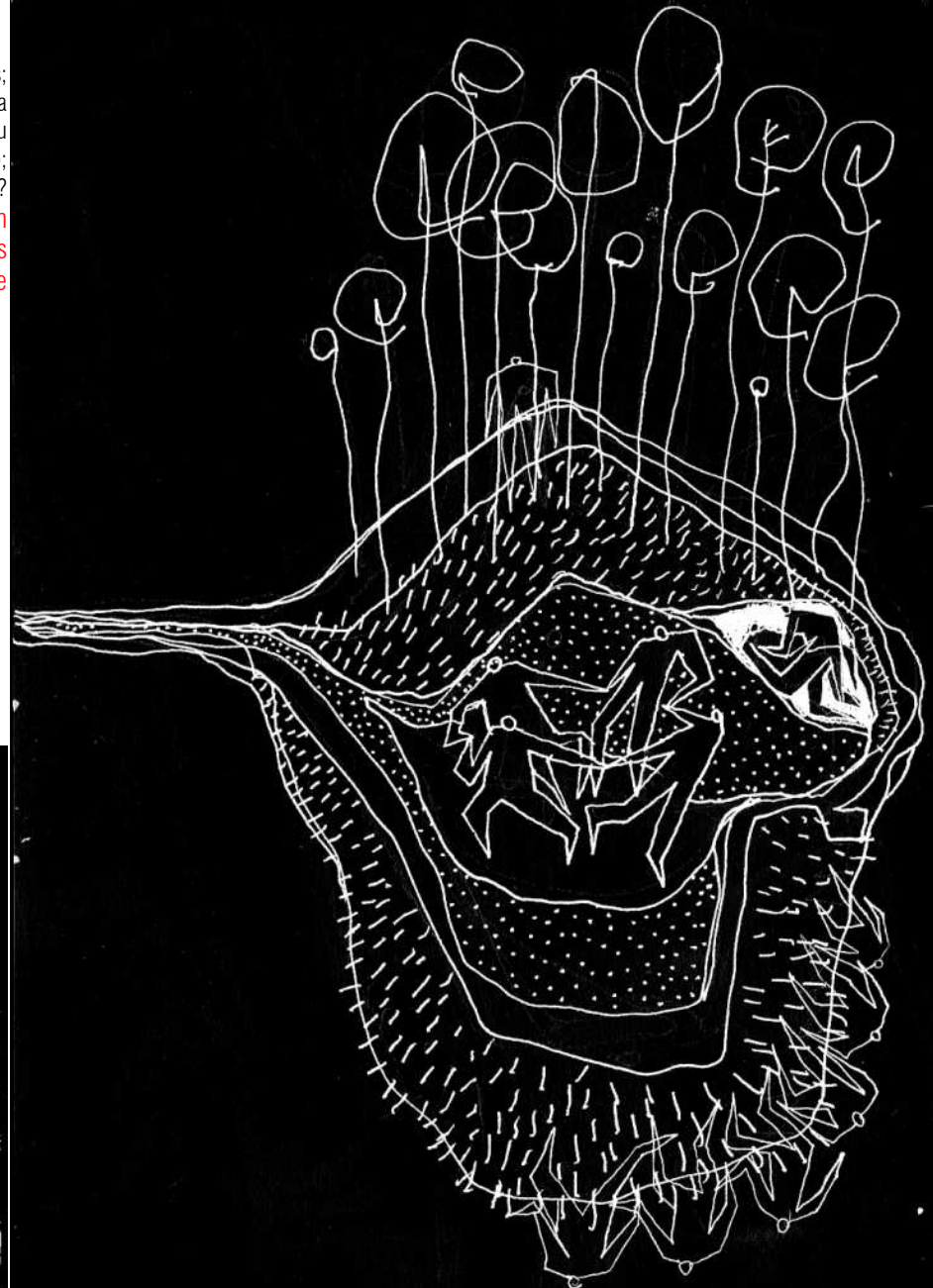
.

En el mundo urbano contemporáneo pululan *no-lugares*, hererotopias homogéneas; ¿es posible un nuevo lugar antropológico? Que tienda sus poros a ser comunicado, mientras cuenta la historia de quienes pasan, o más allá, ¿es lícito pronunciar que el lugar antropológico ha abandonado su perennidad para volverse transitorio; mientras transita el cuerpo en ellos y la mente sigue narrando sus historias?

Las ficciones cotidianas suponen un sentido ya perdido en los 'relatos del espacio', -perdido en lecturas meramente espectaculares, panópticas, *tele-relacionales*-, ahí donde todos continuamente somos viajeros de un texto publicitario o una simulación codificada, de la que sólo nuestro desinterés nos permite pasar de largo.

+++++

En tiempos de inmediatez y transición;
intermedios e intersticios en los espacios de la costumbre;
arquitectura de ficciones cotidianas; puentes para el cuerpo
y mente, durante nuestra estancia intersticial
-entre nuestros múltiples orígenes y purgatorios-; el jardín
de las ficciones cotidianas,
abierto siempre a otro próximo relato.



EL CAMINO
VÓRTICE

.

// La arquitectura

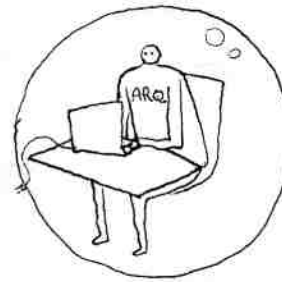
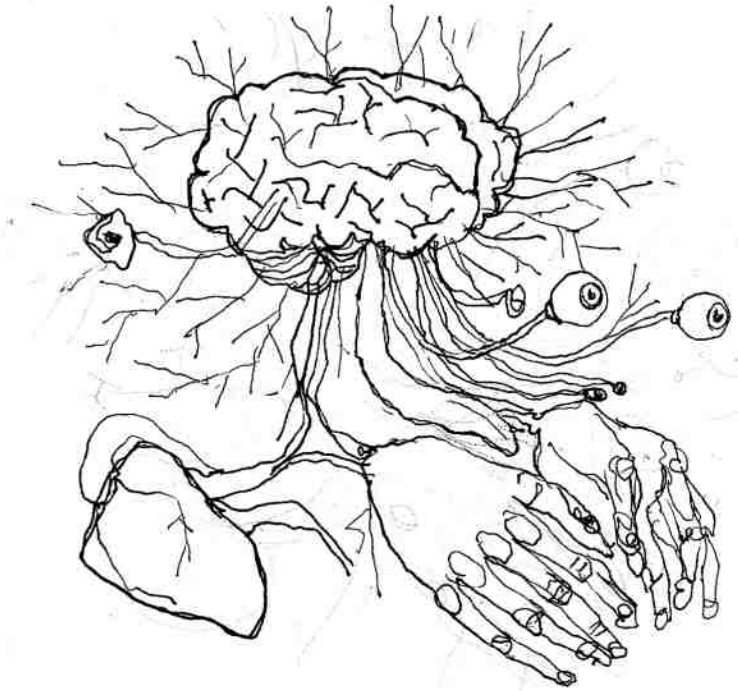
-dejando morir,
de una buena vez,
al ilusivo rumor heroico
que escurría entre
las utopías modernistas-,
no hace la costumbre.

El arquitecto, ante la costumbre, puede sólo, enunciando sus lenguajes, ofrecer referencias, intermediar la vida humana; ésta, soportada o estimulada por sus paradigmas, modelos, morales, creencias, verdades, verosímiles, habilidades, destrezas y demás razones políticas y relacionales entre sí (individual y colectivamente) y con su realidad –a las que se les añaden, matizando con diferencias, sus recursos adquisitivos, ejes de las utilidades-, tales consensos son los gestores, habitáculos mentales, de la costumbre.

//Los arquitectos de antaño, nuestros predecesores cercanos, intentando establecer/montar los límites y ejes compositivos por donde la vida humana tendría lugar y habría de discurrir, ya han cometido el iluso error de planificar la vida humana, hacer costumbres; si bien han podido llamar al deseo correspondiendo a la moda de la época, o producir alguna salivación por una nueva apariencia del modelo; de sus rejillas se escurría, imperceptiblemente, una vida humana que escapa a delimitaciones, que se transforma, que varía, tanto en su colectivo como en su individuo. No extraña, entonces, que las planeaciones urbanas y arquitectónicas, reduciendo substancialmente las posibilidades, se les haya escurrido inesperadamente una amplia gama de errores y variables. ¿Cómo no contaminar la belleza de tales inamovibles y culturalmente muertos monolitos, destinados sólo a ser testigos tardíos de una historia? ¿No siguen sus planificaciones, aunque con máscara más sonriente, reduciendo nuestras posibilidades?

El arquitecto, el diseñador, el artista, ya trasgrediendo lo que por repetición permanece, proyectan sus intermediaciones, a cumplir su tarea de este modo; para permitir que las ficciones de los demás se entretrejan con las de ellos, por variaciones en los códigos de los lenguajes; así, se evita el papel del loco (que hace ficción para sí mismo), moviéndose hacia su propia conciencia, hacia el poeta. Así, el creativo, entre el poeta y el loco, trasgrediendo, puede ofrecer puentes hacia la ficción, la alteridad, la transformación; potencialidades comunicativas.

* + *



ⁱ En este sentido, resulta un campo verdaderamente fértil aquel que por nuevos lenguajes, poco a poco, se instaura; el rechazo ya pronuncia como ficticio su advenimiento. Las tibiezas quedaron detrás, temerosas de los grandes cánones.

.

Que todo arquitecto que se aproxima a este nuevo territorio exclame:

¡que quien vive se dé casa!

¡invitemos su sentido!

¡por relatos abiertos, ficticios!

¡Las imágenes no deben ser borradas, deben ser resignificadas, relatadas!

¡relatos de espacio deben ser proyectados!

¡Relatos que +++ intermedien las miradas!

***** ¡de estos a otros lugares!

+++++ todos, reales!

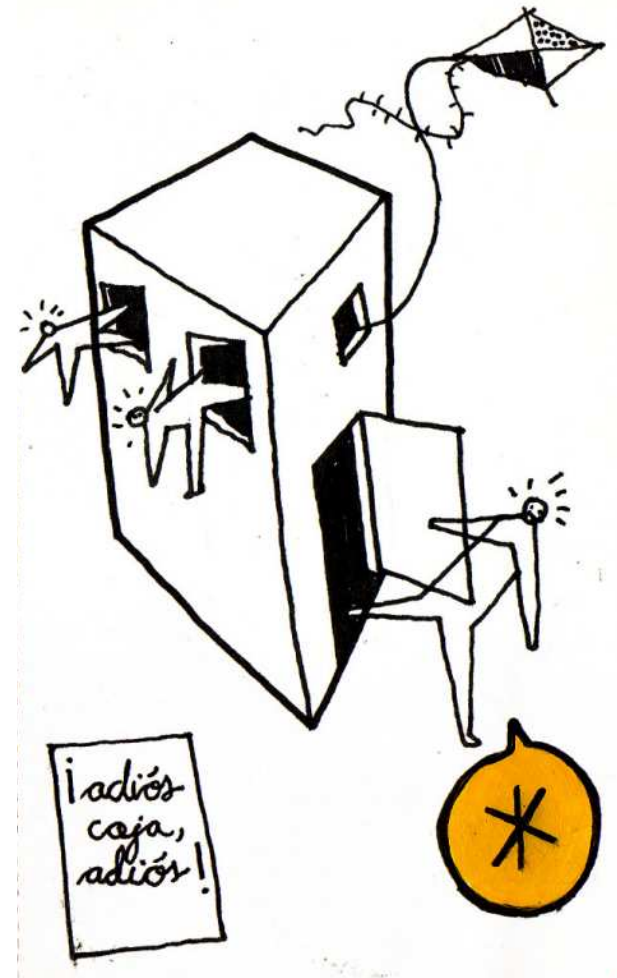
¡Que lo que corre en lo cotidiano se abra para todos –o a varios- porvenires; mientras nos reunimos a contar nuestras ficciones; regocijándonos o amedrentándonos sobre la mutación amorfa de la realidad!

Como afirma Eliasson, ningún espacio está libre de modelos: los modelos lo conforman y sustentan; moldean las costumbres y los comportamientos en el lugar. Al diseñador no le corresponde toda la responsabilidad social [ya es bien sabido: por arriba de él el político y por debajo el usuario -quien es una suerte de artista de su propia vida-, nota bien Augé]; pero reconociéndose como parte intrínseca a ella, moldeado por el mismo molde; y a partir de ello proyectar alteraciones que intentará comunicar, intermediando tanto deseos como conocimientos; aquí es donde la tarea metafórica y simbólica nos validará para canalizar y trasladar los sentidos; a otras posibilidades, otras costumbres.

+++++

“De esta forma, el propio diseñador sería algo más que un artista y algo menos que un artista: no sería el inventor de los universos que le son propios, pero sí el demiurgo atento, modesto y astuto de los mundos cotidiano de todos y cada uno de nosotros.”¹

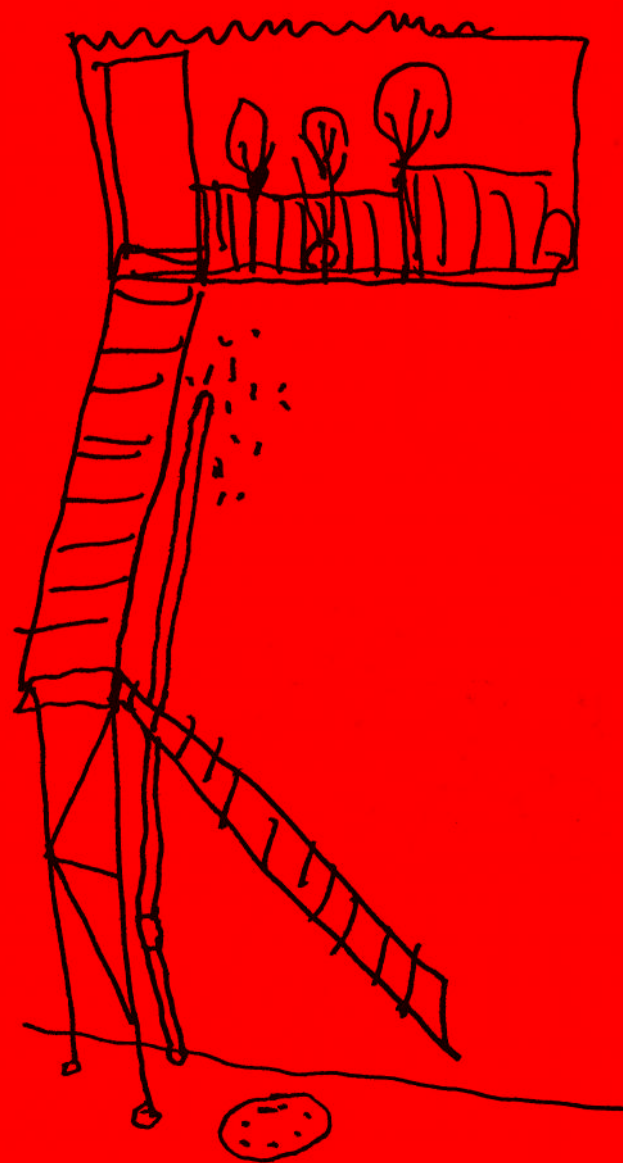
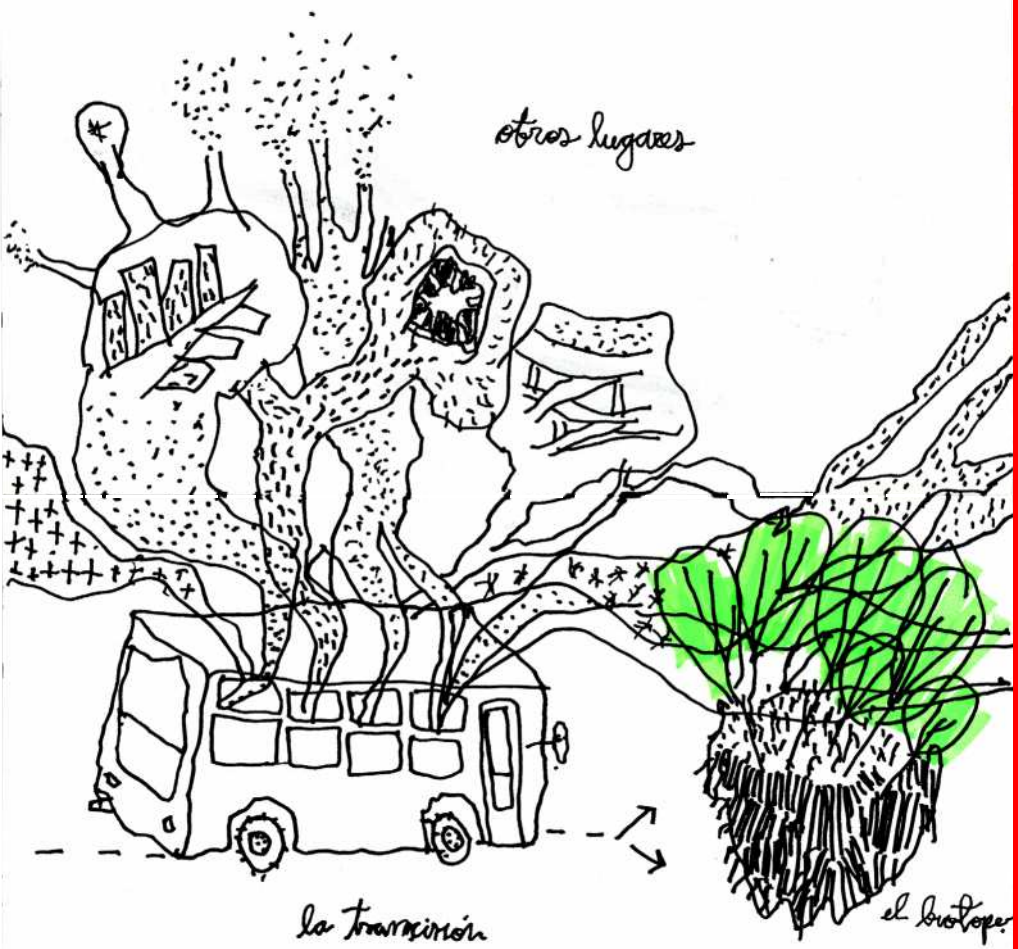
¹ AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.





LAP/DA HABITAJA CASA *







El arquitecto, al que arquetípicamente se le ha otorgado la tarea de la configuración y organización del espacio –cuestión inseparable de un tiempo–, sigue siendo –**tras una resucitación de la profesión, mientras proyecta el relato de sus creaciones con respecto a la realidad y otros modelos (es decir la relación entre éstos), y, por lo tanto, al lenguaje que provoquen, las interrelaciones que procuren en los eventos entrecruzados-**; en parte intersticial, responsable del espacio del ser humano. Será necesario admitir que toda interrelación es susceptible de variaciones, errores y, en particular, de lo humano brotan ficciones;

relatos deben quedar abiertos a ellas.

Diseños de espacios abiertos a lo Otro.

El arquitecto ficcional, responsable –intermediaria medida– de los espacios de prisión o los de liberación –como todo artista y poeta emisor de su relato–, debe provocarle espacio al cuestionamiento de su realidad y su costumbre, a través de su ficción volitiva.

¿Qué espacios más afines a esta tarea, que los cotidianos?

El ser humano es, aquí-ahora, y en otros lugares y tiempos.

Es preciso proyectar para él.

+++++

{Si la arquitectura forma parte del orden del mundo, de sus paradigmas y modelos; si marca lugares y provoca/sugiere/invita a *hacer* espacios (admitiendo que la responsabilidad social no depende absolutamente de los diseñadores: éstos deben re-posicionar su tarea como intermediarios de los acontecimientos, incitantes de relaciones), es asociativa de procesos humanos (de comunicación, conscientes e inconscientes –emocionales y oníricos–), y se estructura de lo subyace esos procesos; es entonces indivisible de los procesos de comunicación que fluyen en la cultura [y se relatan a la natura] y sus transformaciones, tanto en el colectivo (antropológicamente) como en el individuo (psicológicamente); es preciso e ineludible re-conocer que la ficción se puede –y debe– manifestar y estimular desde el diseño –como parte intrínseca del acto creativo del ser humano–, desde la estructuración del relato y del modelo, provocando alteridades en aquellos que le preceden o presencian (en relación a todo modelo y paradigma que conforma el sistema cultural), desde el diseño de espacio. Como parte de la obra del ser humano, es susceptible de recepción y emisión de lenguajes, así como de ficciones; que, siendo ésta una acción relativa a la realidad y a la sociedad, mientras se realiza (como prótesis y metáforas), establece nuevos diálogos relacionales, intersticios que reencauzan miradas y reflexiones; lugares para el cuerpo y la mente, proyectando sus ficcionales sentidos; los cuales son por condición, anómalos, inestables, inciertos, alterables; abiertos a nuevos relatos}

“Mi cuerpo, de hecho, está siempre en otra parte, vinculado con todos los *allá* que hay en el mundo; y, a decir verdad, está en otro lugar que no es precisamente el mundo [...]: el cuerpo es el punto cero del mundo, allí donde los caminos y los espacios se encuentran. El cuerpo no está en ninguna parte [...], pero a partir de él surgen e irradian todos los lugares posibles, reales o utópicos.”

Foucault

+

El ser humano transita, el cuerpo mismo es un tránsito.

El ser humano es puente;

¿qué sino puentes pueden darle casa?

¡La tarea, entonces, del arquitecto es darle puentes, intermedios; lenguajes, relatos!

La arquitectura como intermedio del espacio, ha de cumplir la función de puente; multiplicidad de puentes, máscaras, referencias, *interfictios relativos*: que tomando el cuerpo de cotidianidades tenga vocación –desde la participación ficticia y lúdica– de ofrecerle alteridades.

+++++

La actividad ficticia y lúdica no constituyen nuevos cánones de composición arquitectónica, sino que suponen una actitud abierta para integrar distintas disciplinas en un relato, multifacético, *multimediativo*; de injertos múltiples en una unidad relativa que relativiza.

Habremos de hibridarnos para relatar ideas contrarias, por analogías en prótesis y metáforas.

Arquitectura fuera de costumbre que admita abiertamente e invite otras costumbres y derivaciones, juegos, distintos estados psíquicos y emocionales, a la actividad onírica, que provoquen contracciones e intensificaciones, que a través nuestro, modifiquen el espacio y el tiempo; durante una instancia intersticial:

{+}{}{}{*}{+}*{}{+}*_*{*+*+}{}{*}{+}{*}

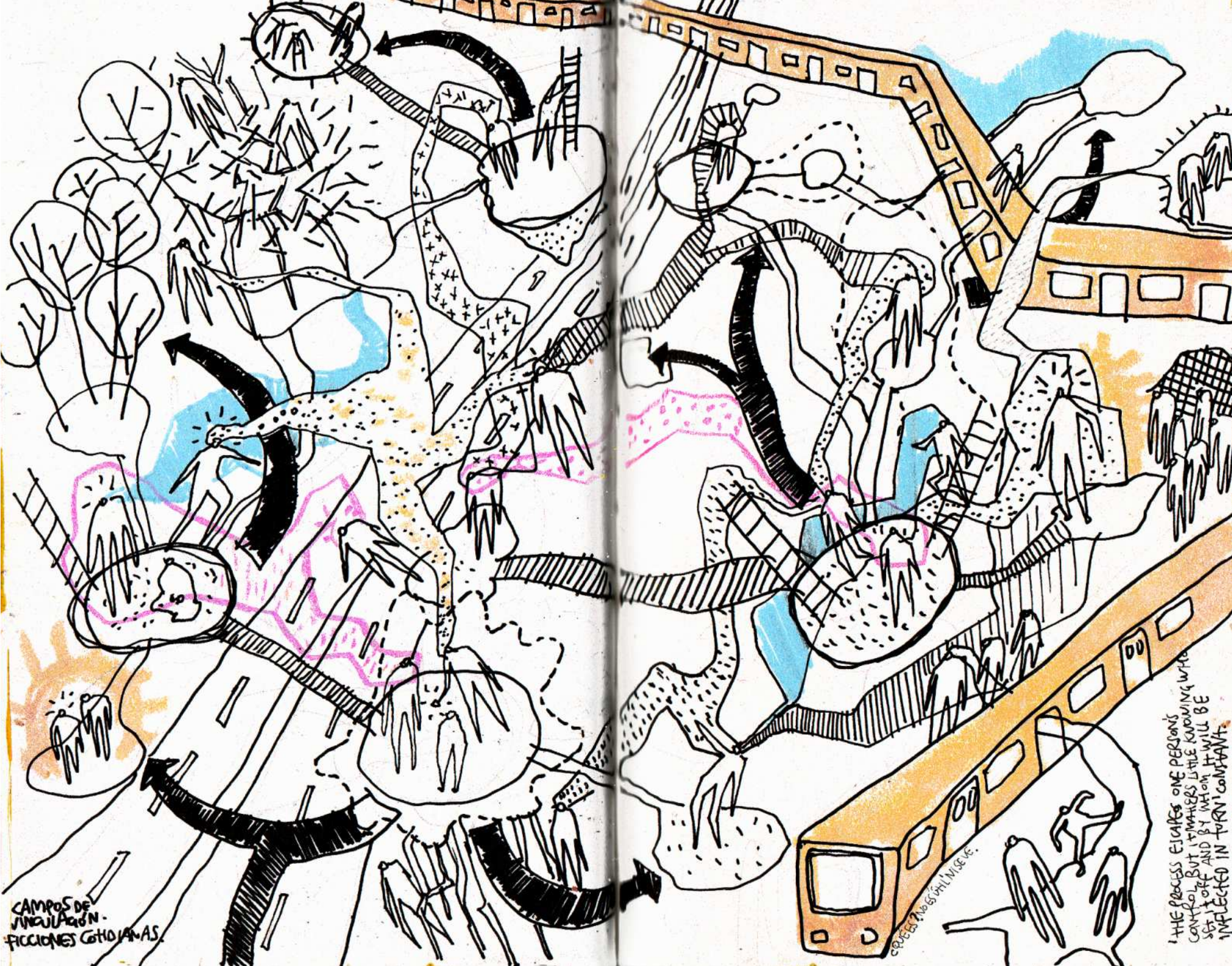
transinteralter

GLAM IT
UP IN
SLE
BE
STY
WE
NOI
FR
KAHL

¡aquí lo arquitectónico
alcanza un 'estado'
intermediario, de
incesante transformación
mientras invita a participar
-aboliendo el simulacro y
trasladando los asombros a
la conciencia-; mediante el
juego en relatos!

¡las proyecciones
alternas desde
ficciones cotidianas
diseminarán
sentido!





CAMPOS DE
CIRCULACIÓN.
FICCIONES GÖTTMANNAS.

THE PROCESS FIGURES ONE PERSONS
CONTROL, BUT IT MATTERS LITTLE KNOWING WHO
SET IT OFF AND BY WHOM IT WILL BE
INFLICTED IN TURN! CONSTANT.

© 1988 NATIONAL MUSEUM.



“Pero los dos intentos, el del arquitecto y el del etnólogo, chocan con un mismo límite: la escritura del espacio o la escritura en el espacio no da lugar a lo social, la lectura del espacio no termina con la complejidad de lo social. En sus búsquedas particulares del sentido, entendido como la existencia de posibles relaciones entre los seres humanos, el etnólogo y el arquitecto primero deben tomar conciencia de los límites que supondría atribuir una excesiva atención al espacio estrechamente delimitado a sus intervenciones”

Marc Augé
Ficciones de fin de siglo, 2001.

+
//Nos instalamos, entonces, en el lugar movedido de un acontecimiento cultural, esto es, de alguna u otra manera, comunicativo; el espacio del ser humano, desde la mirada del creativo o del observador, es entonces esta escritura-lectura del espacio; ambas limitadas, analógicas.

Es en esta escritura-lectura donde las ficciones cotidianas se manifiestan y se instalan, se proyectan y propagan: tanto desde la mirada del creativo como la del observador.

+++++

La arquitectura no hace la costumbre; sin embargo, tiene una substancial intervención en la escritura del espacio –que se da a partir de una lectura previa, interpretación real, y se proyecta ficcionalmente, desde lo virtual- donde esta costumbre tiene lugar; donde esta costumbre hace espacio. Es lo social de donde la costumbre surge, y por tanto, lo que estructura el espacio en cuanto acontecimiento de lenguaje. Así, se torna evidente –y hasta alarmante- la avidez de reencauzar tal estructuración hacia un sentido.

En la medida en que tiene cierta afectación sobre la lectura del lugar, el diseñador influye en las posibilidades de alterar el uso de este espacio; limitadamente, invita un sentido relatado. Ahí donde su tarea se aúna a la del antropólogo y el hermeneuta, inclusive del filósofo y el psicólogo; puede, instaurando alternativas a través de la escritura que proyecte en un lugar, ofrecer intermedios, intersticios a nuevas lecturas, relativas a nuevos sentidos.

El diseñador, con una tarea limítrofe pero no delimitante, permeable y transitoria, es sólo un intermediario ficcional;

...proyectando sus ficciones, realizando su relato, a ser completado entre las ficciones de quienes hacen el espacio; tarea fundamentalmente incierta e indeterminable, pero a raíz de ser conscientes de ello, podremos ofrecer intermedios abiertos a posibilidades que se gestan en el acontecimiento de la vivencia. Labor incompleta, arenosa. Incompleta, inacabable.

Será en la pérdida de control –participación libre y voluntaria tanto en la ficción como en el juego- que supone el acto ficcional, tanto del que proyecta la situación como del que entra a ella; desde donde el espacio mismo se multiplique de las ficciones que emanan de cada homo fictio; volitivamente creativo.

Proyectando ficciones, sólo puede esperarse recibir otras a cambio.

“Nuestras casas están enfermas desde que existen planificadores urbanos dogmáticos y arquitectos de ideas fijas. No caen enfermas, son concebidas y traídas al mundo en ese estado. Todas esas casas, que tenemos que soportar por miles, son insensibles, carecen de emoción, son dictatoriales, crueles, agresivas, ateas, lisas, estériles, austeras, frías y prosaicas, anónimas y vacías hasta el aburrimiento.

[...] Por eso hace falta una nueva profesión: médico de la arquitectura.”
Hundertwasser,
El médico de la arquitectura, 1990.

La arquitectura como telón de fondo, ha terminado.

El ángulo recto, la máquina de habitar y la retícula ilusamente fracasaron; su cometido jamás pudo ser cumplido, a excepción que para el uso de lecturas cortas, hábitos cuantificables; tarde o temprano readecuados por quien vive el espacio; éste (de)formado por quien lo actúa. Bonitos y feos telones, sobre todo, buenos telones, modernos y 'posmodernos', historicistas o futuristas; amuletos de una cercenada e ingenuamente utópica enfermedad cultural.

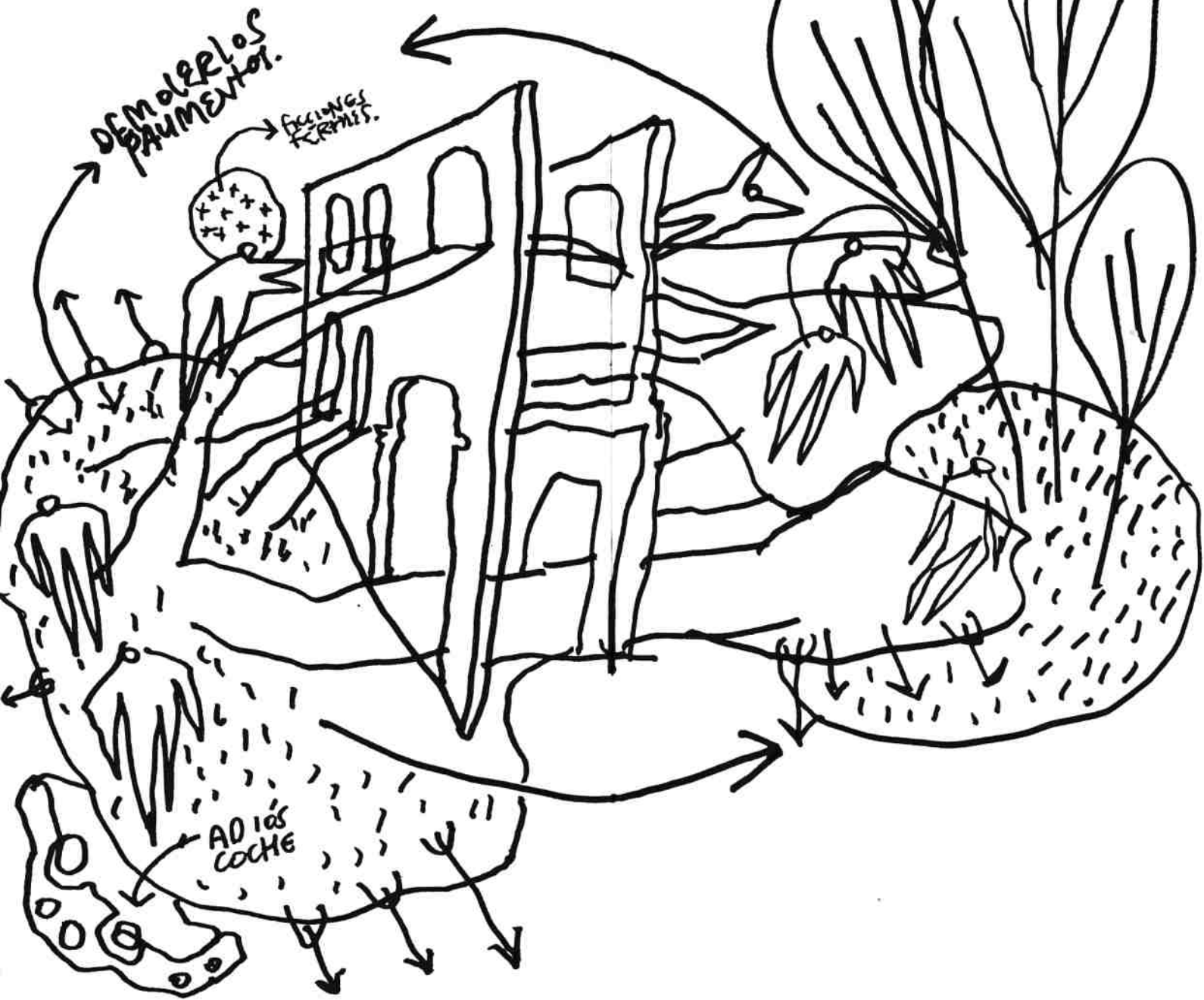
Las ficciones cotidianas resultan una alternativa; pues son en sí volubles, cargas explosivas a nuevos relatos, que se abren a las posibilidades de quien habite. Lo que podemos aspirar hacer es motivar sus creatividades, por intersticios que medien la experiencia; trascendiendo todo simulacro. Hic et nunc. Hic et nunc. Hic et nunc. Hic et nunc.

A través del intermedio (tautología con propósito), el 'estado intermediario arquitectónico' –regresando sobre los procesos que permiten la comunicación del texto, su potencialidad cohesiva y relatora; el lenguaje, el metalenguaje, la metáfora, el símbolo-; adquiere un carácter de transformación incesante. Las ficciones, y su inusitada carga volátil y anómala, convocantes de alteridad, no pasando desapercibidas provocan alternativas, mediante el juego en relatos.

No uno –como pretendían los diseñadores modernos-, sino varios, múltiples. La simulación es abolida mientras los asombros se trasladan a la conciencia y se participa de una instancia presente, durante un espacio que demanda lectura para hacerse comprensible, vivido mientras se lee; porque es extrañamente de aquí, y al mismo tiempo no lo es, es de otro lugar. En espacio presente, aquí ahora, lecturas que permiten otras, y una arquitectura que permanece sólo durante la participación del acontecimiento de espacio.

Laberintos de tiempo y no de espacio; donde la ficción se pega tan cerca a lo verosímil cotidiano, a lo acostumbrado sin cuestionamiento, a los acomodados espectáculos y simulaciones que dispersan la conciencia, a las noticias del encabezado del día que cambiarán en un par de minutos; devienen ficciones cotidianas; gérmenes inacabables para los creativos y observadores, como para quienes las viven; constituyen un intermedio poderoso, estrategia paradójica de cambio, de alteridad y transformación.

IDE LAS FACHADAS SÓLO SIRVEN SUS PERFORACIONES!



.

Otros se encargarán de los monumentos y los hitos de las nuevas épocas; y de su reiteración mientras en ésta, continúan obstaculizándola. Hoy debemos recoser la falta de presencia cultural que ha tenido la arquitectura, inyectándole los motivos que el ser humano ha desarrollado en otras disciplinas; para curar su enfermedad unívoca, su afasia¹.

+++++

La arquitectura-intermedio se transforma; es arquitectura viva, de tiempo; correspondiente a un, siempre cambiante, *zeitgeist*; es múltiple, multimediática, generativa y análoga, imaginativa y simbólica, virtual y real, se intercala y entrecruza, es otra, siempre otra, cambia conforme la mente y el cuerpo del ser humano cambian; no es un telón de fondo, ni una imagen que lubrica las demandas; es un puente, para que el ser humano transite y se ponga, y, aún en su ocaso, siga transitando.

La realidad y lo virtual, tan enmarañados como se encuentran hoy en día, diagnostican la avidez de un relato *hic et nunc*. No con la pretensión ingenua de restituir o rescatar *lo real*; sino sólo relatando la experiencia, mediándola: quizá esto sea suficiente para espabilar las miradas. Ante una época carente de referencias y cohesiones, donde el espacio surge sin reparo, donde el ser humano se manifiesta en lo residual, donde improvisa de las ruinas que han dejado las pirámides predecesoras; esta es una manera, una alternativa, en que puede la próxima arquitectura, una parte de ella, ofrecer un *sentido social*.

*

Se acerca una nueva utopía, una nueva moral: una utopía real, practicada, una ficción cotidiana; una nueva ficción que, lejos bondades, medie nuestra avidez de lo real.

¹ Ahí donde el arte, como siempre, ha abierto un camino alternativo y contundente, portando la expresión humana, hibridándose con otros pensamientos, acciones y medios, y es ahora indisoluble del espacio; en donde, por intermediaciones de experiencia, ofrece miradas hacia "el sentido de lo real". Habrá que —aunque este gesto es siempre tardío—, escuchar al artista para sanar la muerte prematura de nuestras proyecciones; donde éste le plantea a su receptor, a la vez, un articulador intersticio y una profunda conmoción, experiencia y reflexión. A esto, Augé apunta con precisión: "La instalación (...) constituye la operación última mediante la que el arte escapa a las evidencias desprovistas de realidad de lo cotidiano (evidencia de las palabras, evidencia de la arquitectura, evidencia de las imágenes...) para convertirlas en su materia prima. Dicho de otra manera, se sitúa en el lugar opuesto no sólo a cualquier operación de ficción, sino también a cualquier operación de desciframiento, de elucidación del misterio: es más bien una especie de regreso a lo real (penoso y difícil regreso si nos fijamos en los artificios y en las complejidades de nuestro entorno actual, esta mezcla de ciberespacio, de estereotipos, de palabras obligadas y de fórmulas convenidas). Su ambición, su vocación quizás sea, en resumidas cuentas, convertir evidencias secundarias de la ilusión en materia prima de lo real. (...) El arte contemporáneo se propone con toda certeza volver a introducir una distancia, una separación, unos intersticios entre el individuo y su entorno, pero ante todo pretende devolverle con gran ahínco la fuerza de la mirada y la audacia del deseo a través del sentido de lo real." En: AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.



.

Que quienes hacen los bloques para que la humanidad permanezca, en una necia e ingenua utopía estética, dejando las evidencias de monumentalidades económicas y políticas para los catálogos de la futura historia, abran el paso para quienes hacen los símbolos para que la humanidad transite y se transforme.

+++++

Que quien haga arquitectura que perdure estática sea sólo para que los muertos no se olviden, y de cuyas ruinas germinen nuevas arquitecturas; y, de paso, hagan un solo un edificio más, con un vasto epitafo en nombre de la arquitectura vieja, pues ésta ha muerto.

+++++

* * *

- - -

Ante la arquitectura muerta reunámonos a contemplarla, una vez más, con rosas entrampadas, para alejar de ella a quienes la vivan, mientras nos retiramos a albergarlos, otra vez, en los espacios que quedan entre las grietas, intersticiales.

* *

-

La muerte de la arquitectura no es otra cosa que la muerte del arquitecto; la esfumación de la especie. Habremos de dejar morir de una vez por todas las proezas que nos atan a las glorias del pasado, y las plasticidades que nos inclinan a la copia del ilusivo Progreso,

tendiendo albergues-puente sobre un interminable presente.

Qué mejor, más elocuente, gen que el cotidiano.

* * *

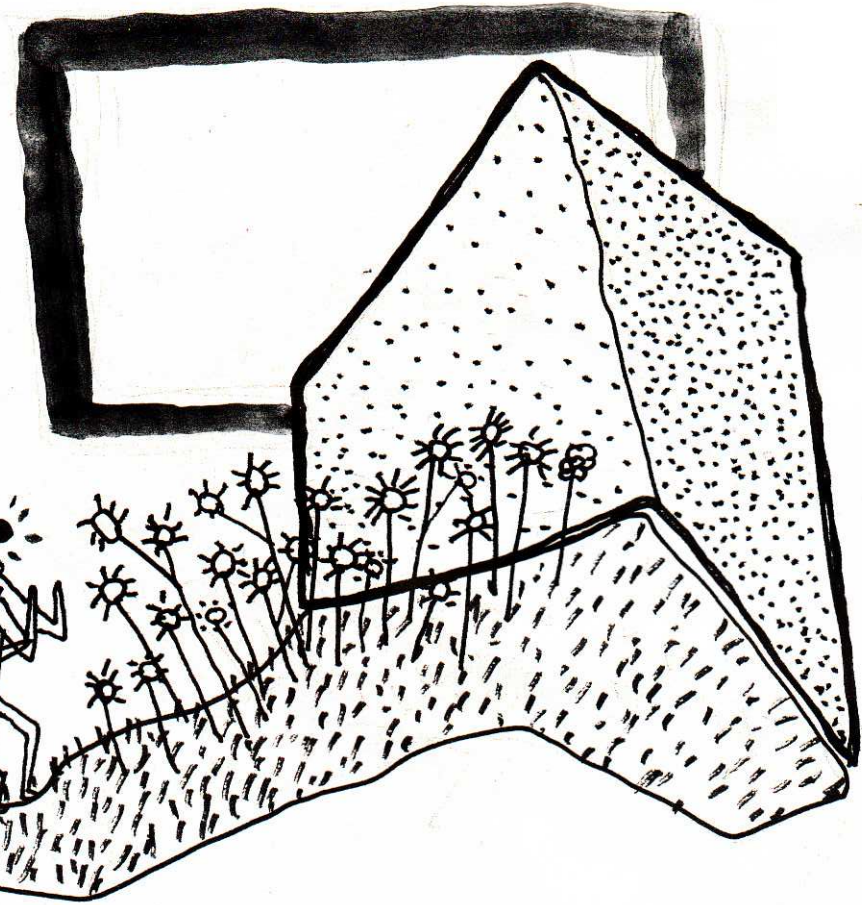
- + *

¿Qué tarea le queda al homo fictio?

Haciendo las pesadillas de los conservadores de lo mismo; mucho más de lo que pensábamos.

De una nueva distancia entre el espacio y el relato subyacente en la situación, de la heterogeneidad que brota entre homologaciones, y de quienes las viven; cotidianeidad de cotidaneidades, de donde emanan alteridades; se gestan intersticios que permiten nuevas miradas y sentidos, ahí donde la materia prima del diseño es la realidad misma, en constante transformación; y donde lo real siempre constituirá un misterio indescifrable, y ante las posibilidades los senderos se bifurquen. De una nueva ficción que brota, más allá, tras y entre, que juega en el presente cuestionándolo: ficciones cotidianas.

ⁱ "I want a third pill!" Demanda Žižek. No una azul ni una roja; no una píldora que separe total o permanentemente lo real de lo ficticio —cuestión impensable para la experiencia consciente humana—, más bien, una píldora que permita ver la realidad en la ficción misma ("In fiction itself"); dentro del meollo turbulento, caótico, dispar, heterogéneo, de lo humano.





Decía Deleuze que la velocidad transforma el punto en línea.

Las ficciones cotidianas toman la línea en laberinto; relatándola.

Proyectamos lúdicamente, diseminando sentido, ficciones cotidianas, con toda la carga volitiva del relato humano.

¡ficción fricción: cotidianeidad jugada!

*{ Ficciones cotidianas para fundar los procesos y dejar abiertos los relatos.

*{ Para nosotros, la multiplicidad es un multifacético germen de nuevos poemas; motivos de nuevas unidades heterogéneas, variadas, contextuales y descontextuadas, intertextuales y heterotópicas, propias y otras.

*{ Cualquier punto de la urdimbre se conecta a otro. Y a otro. Y a otro.

*{ El ser humano parece y sólo el lenguaje permanece; sólo esta entidad relativa puede pretender pervivir, contándose distinto, re-presentándose; multiplicando nuestra casa, puente y ventana,

a nosotros, en el eterno cambio a la deriva —como escribía Hesse—.

+

¡Llamado a hacer ficciones!

¡Estructurar relatos a ser jugados!

¡Puentes al puente humano!

¡Espacios intermediarios!

¡Escrituras de arena!

¡Incompletas, inacabables!

¡Lejos de utopías, aquí ahora!

A seguir escapando de la sombra de la realidad acostumbrada; antes de que la rueda gire, otra vez, con su *aire viciado*, sobre nosotros, sin haberlo distinguido.

* + *

...algunos, pocos, se desacostumbran —decía Cortázar.





"Speaking the truth in times of universal deceit is a revolutionary act."
George Orwell

*

+

)

*

(

+

*

)*(

};

B'r

FICCION

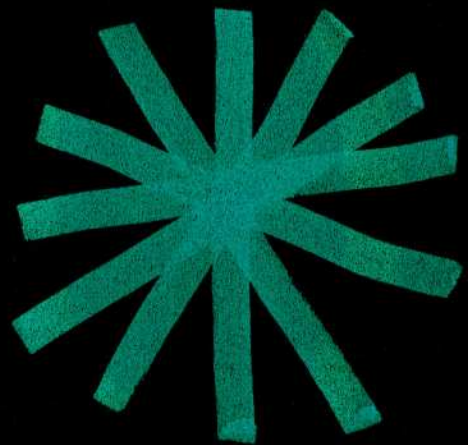
HOMO

FICTIO

LUDENS

JUEGO

+ TOPÍA.





* índice de imágenes {

KUBRICK Stanley, escena de la cinta cinematográfica 2001: *Odisea en el Espacio*, Estados Unidos y Reino Unido, 1968.

{.p+rZ}



ERAZO Francisco, captura del algoritmo digital generativo del proyecto *Pix[el]*, [CIEP - FA UNAM], para el proyecto colectivo 'Máquinas Sonoras' México, 2011.

{.p+rZ}



WACHOVSKY Lana y Andy, escena de la cinta cinematográfica *The Matrix: Reloaded*, Estados Unidos, 2003.

{.p+rZ}



BANSKY, *Rose Trap*, técnica: 'stencil', [Fremantle Square y Thomas St North, Milton Keynes, Reino Unido], 2000.

{.p+rZ}



NIEUWENHUIS Constant, collage del proyecto *New Babylon*, Países Bajos, 1959.

{.p+rZ}



CAGE John, partitura de la pieza *Fontana Mix*, Estados Unidos, 1958.

{.p+rZ}



DEBORD Guy, 2do mapa psicogeográfico situacionista *The Naked City*, Francia, 1959.

{.p+rZ}



WEERASETHAKUL Apichatpong, escena de la cinta cinematográfica *La Leyenda del Tío Boombee*, Tailandia, Gran Bretaña, Alemania y España, 2010.

*[.h*f];



Autor desconocido, grabado de alquimia que muestra la mandragora masculina y femenina.

*[.h*f];



MAGRITTE René, *Ceci n'est pas une pipe*, técnica: óleo sobre tela, Francia, 1928-29.

*[.h*f];



WACHOVSKY Lana y Andy, escena de la simulación del espacio virtual en la cinta cinematográfica *The Matrix*, Estados Unidos, 1999.

*[.h*f];



Anónimo, ilustración del *Rosarium philosophorum*, España, 1550

[.txt];



DUCHAMP Marcel, *Door: 11 Rue Larrey*, Francia, 1927.

*[.fv!];



MUEK Ron, *Big Man*, técnica mixta (medidas: 203.2 x 120.7 x 204.5 cm), Australia, 2000.

*[.fv!];



CORBUSIER Le, ilustración del *Poema al ángulo recto* (*Le Poème de L'Angle Droit*), editorial Verve, Francia, 1955.

*[.fv!];



Solutio Perfecta: El acto de amor por una cópula real, Francia, 1473. "Invierte la naturaleza de los cuatro elementos y encontraras lo que buscas; pero invertir la naturaleza significa convertir por nuestra mesría los cadáveres en espiritus" Donum Dei, s. XVIII." Visto en: "ROOB Alexander, Alquimia & Mistica- El Gabinete Hermético, Taschen, Italia, 2005.

*[.fv!];



KUBRICK Stanley, *Puerta Estelar*, escena de la cinta cinematográfica 2001: *Odisea en el Espacio*, Estados Unidos y Reino Unido, 1968.

*[.fv!];



BARNEY Matthew, *Cremaster 3*, Estados Unidos, entre 1994 y 2002.

*[.fv!];



BARNEY Matthew, *Cremaster 3*, Estados Unidos, entre 1994 y 2002.

*[.fv!];



ESCHER M.C., *Drawing Hands*, litografía, Holanda, 1948.

*[μ!];



ESCHER M.C., *Ants*, litografía, 1963.

*[μ!];



ESCHER M.C., *House of Stairs*, litografía, Holanda, 1951.

*[μ!];



BARNEY Matthew, *Drawing Restraint 7*, Estados Unidos, 1993, Foto por: Michael James O'Brien.

*[μ!];



WARMING Eugene, *Ilustración esquemática de un rizoma Polygonatum verticillatum*, Estados Unidos, 1884.

*[μ!];



Rizoma. Imagen por: DaniG., Tenerife, España. Visto en: <http://www.drpez.com/diccionario/term/afab5ca5eaeaac,xhtml>

*[μ!];



ERAZO, Francisco. Captura del código digital generativo para el proyecto *MSRZM*, [CIEP UNAM-FA], para el proyecto colectivo 'Artefactos'. Al respecto ver: http://ciepfa.posgrado.unam.mx:16080/areamultimedia/artefactos_book/

*[μ!];



ESCHER M.C., *Relativity*, litografía, Holanda, 1953

*[μ!];



VELÁZQUEZ Diego, *Las Meninas* (o *la Familia de Felipe IV*), técnica: óleo sobre tela, España, 1656.

*[μ!];



Phyllium Celebicum (Insecto hoja). Imagen por: Barbara Strnadova, 2003. Visto en: <http://www.godolinsects.com/index.php/museum/walkingsticks-and-walkingleaves/walkingleaf-phyllium-celebicum/>

*[.m&s];



Imagen del proyecto del Museo Soumaya, por el Arq. Fernando Romero, México D.F., 2011.

*[.m&s];



Imagen que describe la reacción de las 'neuronas especulares' y la evolución de la imitación neonatal, Gross L, *PLoS Biology* Vol. 4/9/2006. Al respecto, ver: <http://www.plosbiology.org/article/info:doi/10.1371/journal.pbio.0040311>

*[.m&s];



BAYARD Hippolyte, *Autorretrato como un hombre ahogado (Le Noyé)*, Francia, 1840.
*[.m&s];



L'Internationale situationniste !!!, Première affiche publicitaire détournée (primer boletín publicitario), Francia, 1968. (imagen apropiada e intervenida por los situacionistas).
[.i+S];



eBoy (Steffen Sauerteig, Svend Smital y Kai Vermeij), *DINA0*, pixel art. Berlín y Nueva York, 2006. Al respecto, ver: <http://hello.eboy.com/eboy/2006/11/30/new-foobar-poster/>
[.V/∞];



SAINT-EXUPÉRY Antoine de, primera ilustración del cuento *Le Petit Prince*, Francia, 1943
[.i+S];



SAINT-EXUPÉRY Antoine de, ilustración final del cuento *Le Petit Prince*, Francia, 1943
[.i+S];



CARAVAGGIO Michelangelo, *La incredulidad de Santo Tomás (The Incredulity of Saint Thomas)*, técnica: óleo sobre tela, Italia, 1601-1602.
[.i+S];



Escritura ideográfica de origen azteca que representa el lenguaje. México Tenochtitlan, anterior a 1500.
*[.Pμ;f];



GRANDVILLE J.J. (Jean Ignace Isidore Gerard), *Conjugate the present indicative. I am bored*, técnica: óleo sobre tela, Francia, entre 1803-1847.
*[.Pμ;f];



RED NOSE STUDIO, *Cafe Power Outlets*, 2005, The New York Times. Al respecto, ver: <http://rednosestudio.com/>
*[.Pμ;f];



TARBELL Jared, *Happy Place* (captura del algoritmo elaborado en Processing), Estados Unidos, 2004. Al respecto ver: <http://www.complexification.net/gallery/machines/happyPlace/index.php>
*[.h:r];



Representaciones del Dios Mensajero (de la sabiduría y el lenguaje); en Grecia, *Hermes*, en Egipto, *Thot*. (Hermes Trismegisto: fusión de estos personajes arquetípicos por los alquimistas.)
*[.h:r];



ELIASON Olafur, *The Weather Project*: instalación en la 'Turbine Hall' en el *Tate Modern London*, Reino Unido, 2003.
*[.af!];



KUBRICK Stanley, *Bowman en la Puerta Estelar*, escena de la cinta cinematográfica *2001: Odisea en el Espacio*, Estados Unidos y Reino Unido, 1968.
*[.af!];



ESCHER M.C., *Encounter*, litografía, Holanda, 1944.
*[.af!];



ENSOR James, *La Intriga*, técnica: óleo sobre tela, Bélgica, 1911.
[.O];



ERAZO Francisco, Collage de Máscaras elaborado para //btcr*:T. Taller situacionista / ambulante / experimental a la deriva de dibujo en bitácoras en los entresijos de la Ciudad*. México D.F., 2011.
[.O];



La máscara de V (alusiva a Guy Fawkes), V de Venganza (V for Vendetta), Dirección: James McTeigue / Producción: Joel Silver| Estados Unidos, Reino Unido, Alemania, 2006.
[.O];



BARNEY Matthew, *Drawing Restraint*, Estados Unidos, 1993, Foto por: Michael James O'Brien.
[.O];



STELARC, *Third Hand* [prótesis mecánica de una mano humana adjunta a la mano derecha de Stelios Arkadiou], Japón, 1980. Al respecto, ver: <http://stelarc.org/?catID=20265>
[.O];



RAY Man, *Marcel Duchamp como Rosse Selavy*, Estados Unidos, 1921.
[.O];



BOSCH Hieronymus, *El Jardín de las Delicias (De Tuin der Lusten)*, técnica: óleo sobre tela, Holanda, 1480-1490.
[.O];



BANSKY, *American influence, Ronald McDonald and Mickey Mouse*, Santa's Ghetto, 2004.
[.O];



RICHARDSON Terry, fotografía para la revista *Vogue Paris* de la serie *Festín* [modelo: crystal Renn], Francia, 2010.
[.O];



STELARC, *Third Hand* [prótesis mecánica de una mano humana adjunta a la mano derecha de Stelios Arkadiou], Japón, 1980. Al respecto, ver: <http://stelarc.org/?catID=20265>
[.O];



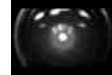
TENNIEL John, *A través del espejo y lo que Alicia encontró allí*, ilustración para el cuento de Lewis Carol 'Las Aventuras de Alicia en el País de las Maravillas', Reino Unido, 1871.
[.O];



Plano de la ciudad de Tenochtitlan sobre el Lago de Texcoco atribuido a Hernán Cortés, México-España, 1519.
[.O];



KUBRICK Stanley, *Hal 9000*, escena de la cinta cinematográfica *2001: Odisea en el Espacio*, Estados Unidos y Reino Unido, 1968.
[.O];



ZHUANGZI (Chuang Tzu o Chuang Tzu), *El Sueño de la mariposa de Chuang Tzu*, China, siglo IV a.C. "Chuang Tzu soñó que era una mariposa. Al despertar ignoraba si era Tzu que había soñado que era una mariposa o si era una mariposa y estaba soñando que era Tzu"
[.O];



ROCHE François & Labaux Stephanie, modelo digital a partir de software morfológico del proyecto I've heard about the R&S, Francia, 2005. Al respecto, ver: <http://www.new-territories.com/iveheardabout.htm>
[.O];



NOVAK Marcos, captura de un algoritmo gráfico generativo por computador: 'arquitectura líquida', *TransArchitecture*, Estados Unidos, 2001. Al respecto, ver: http://www.mat.ucsb.edu/~marcos/centrifuge_site/#/content/0start/
[.O];



R&S con matemáticos, biólogos, proceso morfológico y especulativo: *de la fisiología de los humores, a la interpretación computacional morfológica, optimización estructural, a la especulación del proceso robótico, biocemento, al algoritmo* Francia, 2005. Al respecto, ver: <http://www.new-territories.com/blog/architecturedesthumeurs/>
[.O];



ROCHE François, Lavaux Stephanie, Jean Navarro & Stephan Henrich, *H&Now Skyzoid Machine*, Francia - Estados Unidos, 2009. Al respecto, ver: <http://www.new-territories.com/blog/> ó <http://theyreymany.com/tag/rsien/>
[.O];



NOVAK Marcos, *AlloBrain@AlloSphere* (inmersión de un entorno creado por el escaneo de datos MRI obtenidos del cerebro de Marcos Novak), Estados Unidos, junio 2008. Al respecto, ver: <http://www.clubetru.com/transiting-architecture-revisited-on-occasion-of-the-us-world-congress-2008/transiting-architecture-revisited-%20on-occasion-of-the-us-world-congress-2008/>
[.O];



*

*β b | g r f´ {

// todos aquí reunidos a contar nuestras ficciones...

// en celulosa;

+++++

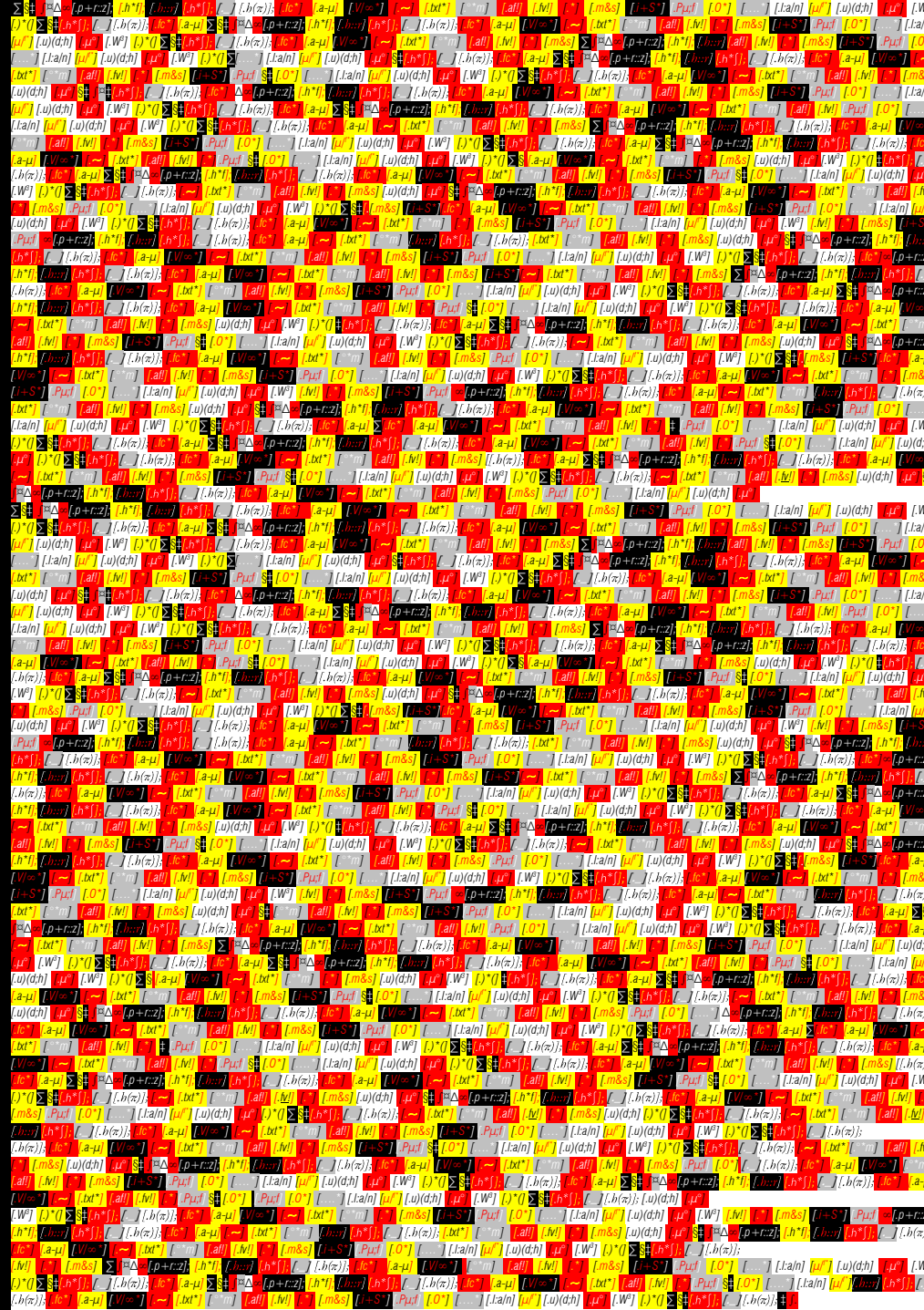
*ARISTÓTELES, *Poética*.
 *AUGÉ Marc, *Ficciones de fin de siglo*, Gedisa, Barcelona, 2001.
 -, *Los no lugares: Espacios del anonimato, Una antropología de la sobremodernidad*, Gedisa, Barcelona, 2000.
 -, *El metro revisitado, El viajero subterráneo veinte años después*, Paidós, Barcelona, 2010.
 *BACHELARD Gaston, *La Poética del Espacio*, FCE, México, 2010. Primera edición: 1957
 *BAUDRILLARD Jean, *El crimen perfecto*, Anagrama, Barcelona, 1996.
 -, *Cultura y Simulacro*, Kairós, Barcelona, 2007.
 -, *El sistema de los objetos*, Siglo xii, México, 2010.
 -, *Simulacra & Simulation*, University of Michigan Press, Michigan, 1994. Edición francesa original: 1981. (No existe traducción al español).
 *BEUCHOT Mauricio, *Hermenéutica Analógica, símbolo, mito y filosofía*, Instituto de Investigaciones Filológicas de la Universidad Nacional Autónoma de México, México, 2007.
 -, *Tratado de Hermenéutica Analógica. Hacia un nuevo modelo de interpretación*, ITACA-UNAM, México 2009. Primera Edición: 1997.
 *BENJAMIN Walter, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, Itaca, México, 2003
 *BORGES Jorge Luis, *Ficciones*, Planeta, 1985.
 -, *Obras completas*, VII, Emecé, Buenos Aires, 1951.
 *BRETON André, *Los vasos comunicantes*, Siruela, España, 2005.
 *BRIGGS John y Peat David, *Las siete leyes del caos. Las ventajas de una vida caótica*, Grijalbo, Barcelona, 1999.
 *CALVINO Italo, *Las Ciudades Invisibles*, Siruela, España, 2002.
 *CASSIRER Ernst, *Antropología Filosófica*, FCE, México, 2009
 *CERTEAU Michel de, *La invención de lo cotidiano, 1. Artes de hacer*, Universidad Latinoamericana, México, 1997.
 *CORBUSIER Le, *Le Poeme de L'Angle Droit*, Círculo de Bellas Artes, Madrid, 2006.
 *COROMINAS Joan, *Diccionario Crítico Etimológico Castellano e Hispano*.
 *CORTÁZAR Julio, *Rayuela*, Cátedra, España, 1998
 *DEBORD Guy, *La sociedad del espectáculo*, Pre-textos, México,
 *DELEUZE Gilles y Guattari Félix, *Rizoma: Introducción*, Pre-textos,
 *ECO Umberto, *La Estructura Ausente: introducción a la semiótica*, Debolsillo, México, 2006.
 -, *Apocalípticos e integrados*, Tusquets, México, 2006. Edición original: 1968.
 *EISENMAN Peter, *The End of the Classical: The End of The Beginning, the End of the End*, Yale Press: Perspecta 21, Connecticut, 1984
 *ESCALANTE Juan Manuel de J., *CTRL+X: la arquitectura en la era de su reproducción digital*, Programa de Maestría y Doctorado en Arquitectura de la UNAM, México, 2007.
 *FOUCAULT Michel, *Las Palabras y las Cosas: Una arqueología de las ciencias humanas, Siglo xii, México, 2008*.
 -, *Vigilar y Castigar, nacimiento de la prisión, Siglo xii, México, 2009*.
 -, *Topologías, dos conferencias radiofónicas, 1966*, revista Fractal n° 48, México, enero-marzo, 2008.

*

*FROMM Erich, *El miedo a la libertad*, Paidós, México, 1984.
 *GADAMER Hans Georg, *La Actualidad de lo Bello*, Paidós, Barcelona, 1991.
 *GIBSON William, *Neuromante*, Minotauro, España, 2008.
 *HUXLEY Aldous, *Un mundo feliz*, Editores Mexicanos Unidos, México, 2003.
 *HUIZINGA Johan, *Homo Ludens*, Alianza Editorial, 2008, España.
 *JODIDIO Philip, *Architecture Now Vol.4*, Taschen, Italia, 2006.
 *LEACH Neil, *La an-estética de la arquitectura*, GG, Barcelona, 2001.
 *MARCUSE Herbert, *El hombre unidimensional*, Ariel, Barcelona, 2007.
 *MARTÍN Juez Fernando, *Hacia una antropología del diseño*, Gedisa, Barcelona, 2002.
 *MATURANA, Humberto y Francisco Varela, *El árbol del conocimiento: las bases biológicas del entendimiento humano*, Lumen, Argentina, 2003.
 *MORIN Edgar, *7 saberes necesarios para la educación del futuro*, UNESCO, Francia, 1999.
 *MUNTAÑOLA Josep, *La arquitectura como lugar*, Alfaomega, UPC, Barcelona, 2001.
 *ROOB Alexander, *Alquimia & Mística- El Gabinete Hermético*, Taschen, Italia, 2005.
 *SEGRE Cesare, *Principios de análisis del Texto Literario*, Crítica, Barcelona, 1985
 *SIRUELA Jacobo, *El mundo bajo los párpados*, Atalanta, España, 2010.
 *VIGOTSKY Lev S., *La imaginación y el arte en la infancia*, Coyoacán, México, 2008
 *VIRILIO Paul, *La política de lo peor*, Teorema, España, 1997.
 *VOLPI Jorge, *Leer la mente. El cerebro y el arte de la ficción*, Alfaguara, México, 2011.
 *ZEVI Bruno, *5000 años después: la Revolución*, Lotus International, Italia, 2000.

// en 1s y 0s;

*AUGÉ Marc, *Sobremodernidad: del mundo de hoy al mundo de mañana*, visto en www.caosmosis.com
 *CHOI Annie, *Dear Architects, I am sick of your shit*, Pidgin Magazine, Princeton, 2006.
 *DEBORD Guy (¿?), *Manifiesto Situacionista*, Situacionist International, en: <http://members.chello.nl/j.seegers1/situationist/index.html>.
 *ELIASSON Olafur, *Models are Real*, visto en: <http://olafureliasson.net/>, 2007
 -, *Your Engagement Has Consequences*, visto en: <http://olafureliasson.net/>, 2007
 *Giménez Gatto Fabián, *De la Socio-ficción a la Ciencia-ficción: Baudrillard y The Matrix*, en: <http://www.henciopedia.org.uy/index.html>.
 *Kas Oosterhuis, *E-motive Architecture*, en: <http://www.oosterhuis.nl/quickstart/index.php?id=532>
 -, *Game, Set and Match*, en: <http://www.oosterhuis.nl/quickstart/index.php?id=532>
 *MARTÍN JUEZ Fernando, *El lugar de la biturcación*, en: <http://web.me.com/tmjmac>.
 -, *Flor y Canto. Lo Bello de las Cosas. Materiales para una estética del diseño*, Gustavo Gili, Barcelona, 2006.
 *NIEUWENHUIS Constant, *New Babylon*, Situacionist Interantional, en: <http://members.chello.nl/j.seegers1/situationist/index.html>.
 *NOVAK Marcos, *Next Babylon: Accidents to Play in*, The Art of the Accident, V2 Publishing, Holanda, 1998.
 -, *Trans Terra Form, Liquid Architectures and the Loss of Inscription*, Public netbase t0 Media-Space! Institute for New Culture Technologies, en: <http://www.t0.or.at>, Consulta:2010
 -, Interview by Alessandro Ludovico, Neural Magazine, 2001
 *ROCHE Francois, *@morphous MUTATIONS*, visto en: www.new-territories.com, 2000.
 -, *(Science) Fiction & Mass Culture Crisis*, visto en: www.newterritories.com, 2001.
 *OOSTERHUIS Kas, *Game, Set and Match*, visto en: <http://www.oosterhuis.nl>, 2001
 *TORO Alfonso de, *Borges/Derrida/Foucault: Pharmakeus/Heterotopia o más allá de la literatura ("hors-littérature")*, Universidad de Leipzig, en: http://www.uni-leipzig.de/~detoro/sonstiges/Pharmakeus_spanisch.pdf, C. 2010
 -, <http://www.uni-leipzig.de/~detoro/sonstiges/postmodernidad%20y%20latinoamerica%20completa.pdf>, C. 2010
 -, *La Ciudad Sobreexpuesta*, en: <http://caosmosis.acracia.net/>, Consulta: 2010.
 *VARNELIS Kazys, *The Immediated Now- Network Culture and the Poetics of Reality*, visto en: <http://varnelis.networkedbook.org/the-immediated-now-network-culture-and-the-poetics-of-reality/>, 2010.
 *WACHOWSKY Lana y Andy, *The Art of The Matrix*, 1999.
 *Real Academia Española, web: <http://www.rae.es/rae.html>



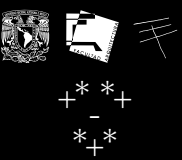
[ficciones* cotidianas];

* * INTERFICIOS RELATIVOS * *

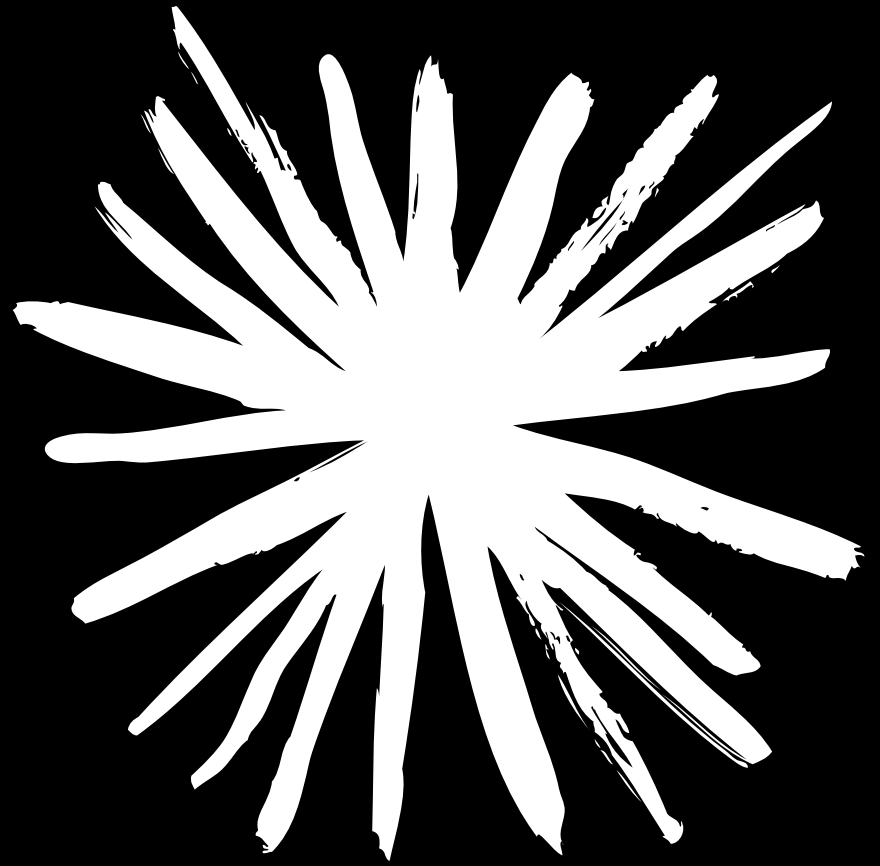
{alteridades e intersticios en los espacios de la costumbre};

Alternativas relacionales contributivas a la proyección del espacio del serhumano, hoy.

TESIS TEÓRICA | FRANCISCO ERAZD | 407024588 | FACULTAD DE ARQUITECTURA | CIUDAD UNIVERSITARIA | UNAM | MÉXICO DF | 2011



COCTIF
NESYK
COTI
DIANAS



"ARUA TAREA ES PENETRAR
EN LAS CALIDADES REALES
DE CADA COSA."
(DEMÓCRITO, s. VIII a. C.)

+*+
-
+

}

