



## LO VIRTUAL DEL ESPACIO Y NO SÓLO EN SU REPRESENTACIÓN



Guillermo Roque Avila Ruiz  
Tesis teórica

Sonoda es:

Arq. Luis de la Torre Zatarán  
Dra. Arq. Mónica Cejudo Coera  
Dr. Arq. Álvaro Sánchez González  
Mtr. Arq. Juan Manuel Escalante  
Arq. Mauricio Trápaga Deán

Facultad de Arquitectura /  
Universidad Nacional Autónoma de México  
México D.F. 2013



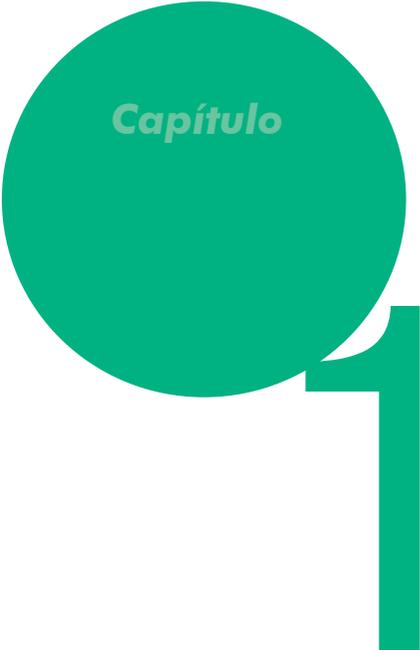
## Índice

Introducción .....	5
<b>1</b>	
El problema de la confusión entre representación y referente .....	7
Simulación, simulacro, reproducibilidad y origen .....	12
Percepciones y proyecciones // Lenguaje: noción de simulación .....	15
LA VIRTUALIZACIÓN .....	25
La virtualización (proceso inverso a la actualización ..)	28
Hipertexto (El hipertexto como tejido) .....	34
<b>2</b>	
Pensar el espacio (El espacio virtual) .....	43
La percepción como salir de ahí (como representación o información y no como sensación/simulaciones) .....	47
Consideraciones sobre la percepción y la afectación ....	50
Sobre el tiempo .....	70
Pensar el espacio (el espacio como tejido, a partir del virtual) .....	88
El espacio como objeto .....	94
Diferenciación de espacio .....	94
<b>3</b>	
La evolución de procesos o su mutabilidad .....	107
La metamorfosis de espacio habido .....	114
La abstracción de espacio (El báton de Jueta) .....	129
“Conclusión” .....	132

## Introducción

La representación como posible de lo real es la génesis de este texto, el cual es una interpretación del fenómeno actual de la “realidad virtual” y sus implicaciones en la arquitectura y el espacio, si bien esto es únicamente el germen, el presente texto no trata de la realidad virtual, sino más bien de lo virtual en la realidad, este vuelco surgió a partir de la necesidad de definir que es lo virtual, y de ver como lo virtual afecta al espacio y no sólo a su representación.

Así como el tema o más bien la definición del concepto, también el texto en si mismo se nos presenta de manera virtual ó nos parece virtual, ya que fue imposible separarlo en partes totalmente identificables y diferenciadas entre sí. De la misma manera el inicio y el final jamás permanecen estables, ya que la disposición de sus partes que aquí se les fué dada corresponde más bien al orden en que fueron gestadas, a pesar de que al inicio hubo un esfuerzo por hilarlas de manera unidireccional, pero resultó así y que mejor ya que incluso la formación del texto tiene que ver con lo que el texto en si plantea. Y de acuerdo a esto habrá que señalar que el primer capítulo puede ser al mismo tiempo el último capítulo, quizá se deba en parte que además de ser la primera parte empezada, también fue la ultima parte en ser terminada, salvo el apéndice llamado de manera tradicional y protocolaria “conclusión” el texto siempre se repliega sobre sí mismo, ya que sus partes en algún momento se relacionan con todas sus demás partes, ya que más bien cada uno de los “fragmentos” que lo conforman se encuentran en constante formación del texto.



## Capítulo

## EL PROBLEMA DE LA CONFUSIÓN ENTRE REPRESENTACIÓN Y REFERENTE

Generalmente se cree que la principal aportación de las tecnologías digitales en el campo de la arquitectura está vinculada a la construcción de imágenes (planas) realistas a las que denominamos genéricamente (aunque erróneamente) como virtuales, las cuales sean capaces de representar mejor las cualidades (visuales) que en un futuro podría tener una obra arquitectónica ó cualquier objeto que tenga aspiraciones a materializarse. Al hecho de que a lo virtual se le haya entendido como el acercamiento más próximo de lo que es real, y que además la fabricación de imágenes que imitan a lo real haya llegado a un punto determinante con la utilización de lo digital, ha dado lugar a la confusión ahora existente entre virtual y digital, ya que tanto método de producción (digital) como resultado ("virtual") se toman por similares y hasta por idénticos.

A la confusión entre virtual y digital se añade otra: la de lo virtual con lo real. ¿Lo virtual es lo que sólo existe aparentemente, y por tanto no es real? ¿Lo que es real sólo es real debido a una corporeidad en el espacio físico? Y por tanto ¿lo virtual existe sólo como representación? Y ¿cómo se involucra lo digital en todo esto? Antes de seguir habrá que dejar claro que virtual y digital no son sinónimos y poco tienen que ver, lo digital es una transmutación de cualquier tipo de información en dígitos, incluso las imágenes las cuales mediante una selección de dígitos y píxeles son ordenados y dispuestos en el espacio pantalla, su proceso es puramente técnico y sin con su ayuda se ha sido capaz de realizar imágenes que aparentan la realidad, éstas imágenes las cuales denominamos virtuales de ninguna manera son producto exclusivo de lo digital.



El término virtual el cual parecía oscilar entre digital y real, si se analiza bien, su relación con lo digital es prácticamente nula, en cambio la relación de lo virtual con lo real es sumamente compleja, en donde quizá aparezca como un doble de la realidad, como si lo virtual funcionara como una representación de lo que es real. Para continuar, de nuevo habría que preguntarnos, si lo virtual existe únicamente como representación; la respuesta es que no, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual, de hecho lo virtual es potencializador de lo que es real, y ya que el realismo y no lo virtual de las nuevas representaciones es lo que nos ha llevado a cuestionarnos sobre los límites de lo real y lo "virtual", a partir de esto podemos decir que la verdadera confusión en la época actual no es la que hay entre real y "virtual", sino la que hay entre lo real y su modelo representacional o su representación.

Esto se debe quizá a que desde la época clásica los signos han vivido independientemente de lo que representan, y ya que en la actualidad los signos son tan parecidos a su referente pareciera que no necesitarán representar nada mas que a si mismos. Michel Foucault en su libro "Las palabras y las cosas", hace un análisis en el cual trata de iluminar ese espacio que hay entre las palabras y las cosas, si es que entre ellas existe una relación mutua o si es que viven en espacios completamente distintos. El análisis sólo puede ser histórico, ya que de esta manera pueda abordar los sistemas de conocimiento que fueron válidos (o siguen siendo) para una época, el tratar de abordar la problemática a partir un conocimiento universal para toda la historia de la humanidad es imposible.

Es por eso que nos parece prudente comenzar por la época clásica (s. XVII), en donde el conocimiento adoptó radicalmente (ya veremos la gran diferencia con respecto a su época precedente) una forma dual: por un lado estaban los signos de lo real

o su representación, y por el otro lo que representan o lo que se considera como real. ¿Qué implicaciones tenía la “independencia” de uno respecto al otro? Primeramente ya que los signos a partir de este periodo no tenían ninguna similitud a lo que representaban, estos podían establecerse arbitrariamente, por ejemplo la palabra gato no se parece precisamente a lo que nosotros conocemos como “gato”, aquí surge otro problema: el de cómo para nosotros la palabra gato pueda significar “gato”, aquí no hay una figura intermedia (como en el Renacimiento lo era la semejanza) que nos asegure la relación entre signo y referente, la única forma de relacionarlos es través del conocimiento, y para esto es necesario que tanto uno como otro se hayan presenciado simultáneamente, de modo que la relación solo será mantenida gracias a nuestra aprehensión de las cosas. Esto aseguraba una estabilidad entre signo y referente, la semejanza no es aquí la llave hacia el conocimiento, por el contrario era la ocasión del error, de modo que discernir es la operación clave para identificar a los signos con sus respectivos referentes.

Efectivamente desde la época clásica los signos han de separarse de lo que significan: **“Las palabras y las cosas van a separarse. El ojo será destinado a ver y sólo a ver, la oreja solo a oír. El discurso tendrá desde luego como tarea, el decir lo que es, pero no será mas importante que lo que dice.”**<sup>1</sup> ¿Esto antes no era así? El conocimiento en la Edad Media y el Renacimiento estaba organizado de manera tripartita, a diferencia del esquema dual de la época clásica (y en adelante), en este periodo el signo era algo que estaba inscrito en las cosas y por lo tanto el conocimiento se fundaba en la búsqueda de esas marcas que acabaran por develarnos su significado, básicamente aquí cono-

1 FOUCAULT Michel Las palabras y las cosas (trad Frost Siglo Veintiuno 1966)

cer era interpretar mediante la figura intermedia de la semejanza, la cual aseguraba el encuentro entre el signo y su objeto, pero debido a que cualquier signo podía parecerse a cualquier cosa, la interpretación estaba destinada vagar por todos los signos y por todas las cosas, si hay algo virtual en la representación es precisamente la indeterminación de un signo con respecto a su referente -del signo con lo real y no de lo virtual con lo real- así el conocimiento en la edad media y en el renacimiento quedo atrapado en conocer siempre la misma cosa.

Pareciera que en la época actual opera un regreso de la forma tripartita del siglo XVI, el resultado: la confusión entre real y representación... Ya que si en el Renacimiento tanto signo como cosa (mediante la semejanza) se consideraban parte de un todo (el signo ya formaba parte de la cosa), a partir de siglo XVII estos han de separarse en espacios totalmente distintos y por lo tanto, ahora y gracias a su semejanza con lo que representa, la representación tiene el poder de suplantar a lo real y de convertirse (o parecer convertirse) en real. Si antes se trataba de buscar la semejanza ahora se

**“Si cada época tuvo sus simulacros con el objetivo de obtener un doble cada vez más conforme con el referente, tornándolo sustituible y pasible de experimentación, en la actualidad el simulacro técnico busca la hibridización entre lo que es real y su modelo de representación.”**<sup>2</sup>

trata de fabricarla, es ahora el referente el que debe serle fiel a su representación.

Este es el problema de la época actual, ya no es lo real lo que sirve de modelo a su representación, sino que ahora es la representación la que precede e incluso produce lo real.

2 WEISSBERG Jean Louis(1999) Consideraciones teórica acerca de lo virtual y lo real en las nuevas tecnologías de información y comunicación Implicaciones para la folkcomunicación en Razón y palabra

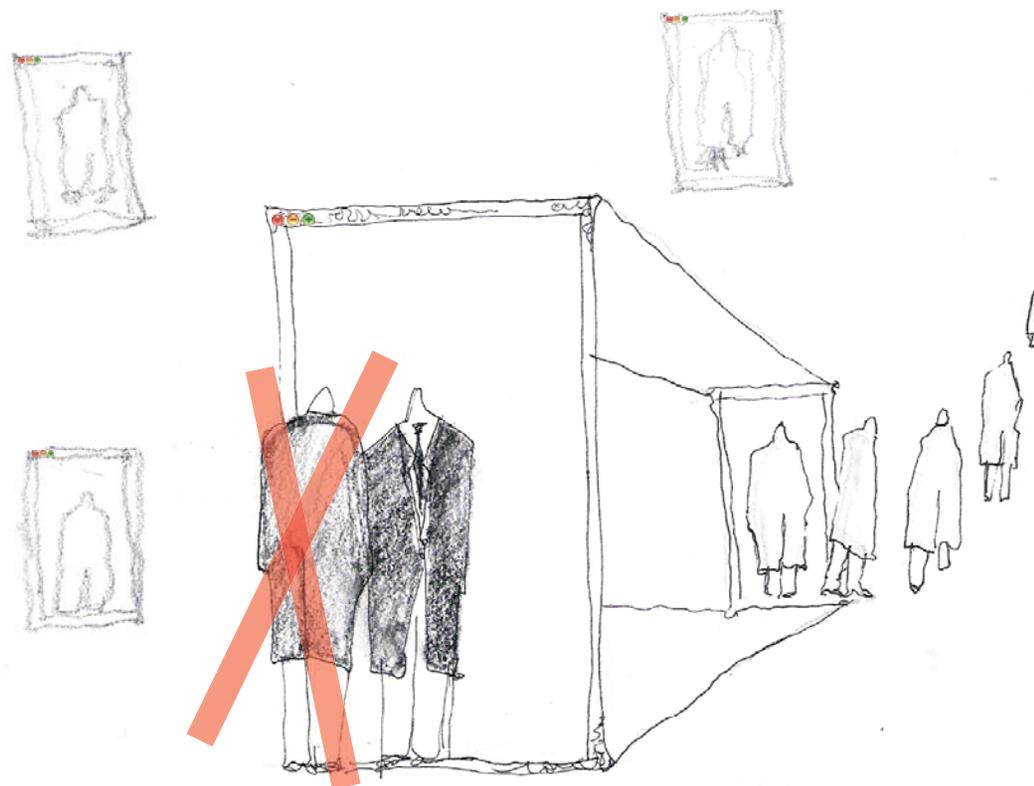
## SIMULACIÓN, SIMULACRO, RE-PRODUCTIBILIDAD Y ORIGEN .

Actualmente en el intento de hacer coincidir lo real con sus modelos de simulación, la representación se asemeja tanto a lo que representa, que la distinción entre ambos queda casi anulada, ahora la representación no necesita referir otra cosa mas que a si misma y deja de significar lo representado, para casi volverse lo representado, ocurriendo así una redundancia de significado, pasando de designar al objeto a sustituirlo, llegando al punto de no distinguir entre original y copia, presente y ausente.

Esta redundancia da paso a una paradoja de la función representativa, al duplicar el significado la representación se hace transparente al objeto designado, es como si trajera ante nuestra percepción el objeto mismo; pero también lo opaca, ya que no solo lo reitera, sino que lo sustituye, eliminando así a su referente.

**“La simulación no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal”.**<sup>3</sup>

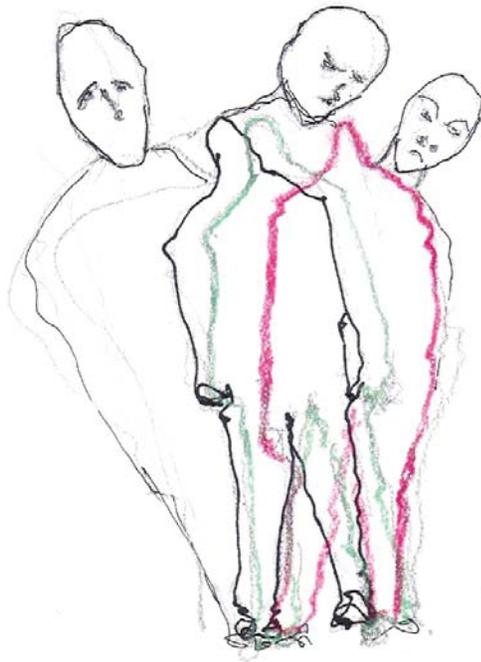
3 BAUDRILLARD Jean Cultura y simulacro (trad Rovira Kairós 1977)



La eliminación del referente y la emancipación del simulacro.

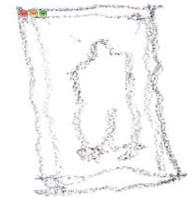
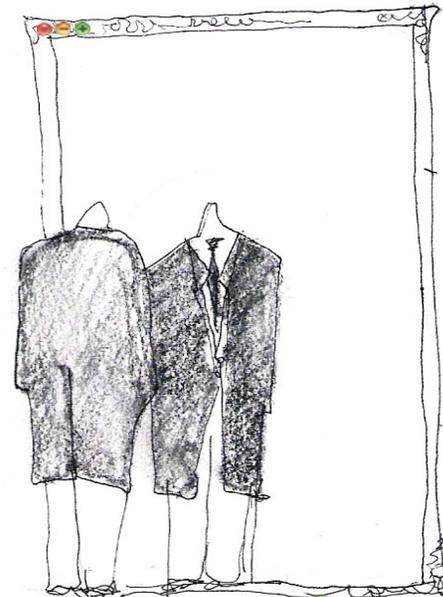
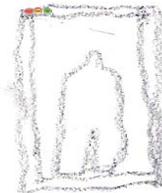
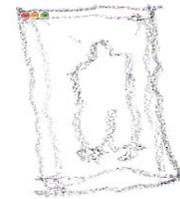
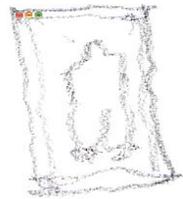
**“La simulación se abre paso con la eliminación de los referentes, ya no es una imitación, o una reiteración, sino una sustitución de lo real por los signos de lo real, de un intercambio de todo proceso real con su doble operativo.”**<sup>4</sup>

4 Ibíd



Los simulacros son una entidad que funcionando como representación se percibe como realidad, dando paso a una realidad reproducible. Son ahora ellos los que engendran y preceden la realidad, siendo una máquina productora de esta. La

simulación vuelve a cuestionar la diferencia entre lo "verdadero" y lo "falso", de lo real y lo imaginario, produciendo percepciones, que me remitan a una percepción auténtica. ¿Una percepción producida, es igual a una percepción auténtica si se tienen los mismos síntomas en ambas?. El actor representa o simula su papel?, si lo representa sabremos que esta refiriendo algo más que no se encuentra al mismo tiempo que él; pero si en cambio simula, produce todos los efectos de su personaje y pasa a ser el mismo personaje, robando su identidad y adjudicándosela como propia, ¿Es mejor actor el que representa o el simula?



## PERCEPCIONES Y PROYECCIONES// LENGUAJE: INICIO DE LA SIMULACIÓN.

La percepción y la proyección están atadas una con otra como un espejismo, una trae el mundo a un aquí y ahora, y la otra lo separa de su origen y lo distribuye por doquier. Tal como una actualización y una virtualización.

La percepción esta dominada por los sentidos, los cuales registran y almacenan sensaciones en nuestra memoria, esto ocurre en un tiempo y espacio determinado, el problema comienza cuando surge la necesidad de transmitir esas sensaciones a otros. ¿Cómo transmitiremos a los demás sensaciones que no han sentido? En primer lugar debemos ser capaces de sacar de ahí nuestras sensaciones ya percibidas, para poder después proyectarlas, pero como es imposible traer específicamente la misma percepción utilizamos sustitutos o mejor dicho representantes. El representante por excelencia es el lenguaje.

Hemos transformado el aquí y ahora específico, en una linealidad de un antes y un después, de una consistencia global y única, a otra secuencial y fragmentada. El aquí y ahora es proyectado a un donde sea y cuando sea. El lenguaje nos ha dado esa posibilidad, a través de él transmitimos sensaciones, describimos lugares, contamos anécdotas, en pocas palabras narramos historias, y cada vez que estas son enunciadas o reproducidas, se deslocalizan de su origen, la proyección de una situación particular dada en un lugar y tiempo específico es una virtualización en el mas estricto sentido de la palabra, el presente se ve extraído de su punto de origen y se convierte en un hecho que ya fue, aquí un término mas adecuado sería: que ya tuvo lugar.

El lenguaje, funciona entonces, como representante de percepciones, pero ¿cómo será identificable tal o cual signo, como representante de cierta percepción? Sin duda para que esto suceda, es necesario que tanto signo como referente se me presenten de manera simultánea, de modo que yo establezca una asociación entre el signo y el objeto al cual representa. Sino de que otra forma podré establecer la relación del signo con un objeto que me es totalmente desconocido, sólo la experiencia me asegurará el reconocimiento de una para pen-

sar en la otra, por ejemplo: Para poder imaginar un lugar, el cual se me describe por medio de palabras, es necesario que yo haga una asociación entre las palabras y a lo que estas se refieren, para así yo poder construir una imagen mental que me remita a lo narrado. Pero si nunca he estado en presencia de lo que me es descrito y transmitido, será imposible para mi, conocer el significado al cual se refiere, una imagen en este caso sería mas efectiva para por lo menos tener un poco de la percepción, que se me proyecta, aunque aun no la haya presenciado en su lugar de origen.

Siguiendo con el mismo ejemplo, se intentará transmitir del mismo modo, por medio de palabras, ya sean habladas o escritas, las percepciones que se tuvieron, por ejemplo en un paisaje nevado. De nuevo no conozco el lugar en persona, pero a diferencia de la vez anterior, ahora poseo una imagen, ya sea una fotografía o una pintura de un paisaje nevado, ahora las descripciones que se me mencionen no me remitirán al lugar, sino a la representación del lugar. Una representación llamará a otra representación, y además se que ahí hace frio, a pesar de haber vivido siempre en un lugar cálido, conozco el frio por otros medios, por un hielo o por las nieves de sabores, y como sé que el paisaje en gran parte representa a la nieve, asumo que hace frio, no porque lo haya experimentado en el lugar referido, o por lo menos en uno similar, sino por la asociación que hago con lo objetos que me transmitieron el frio y lo representado en la imagen, de modo que las representaciones se encadenan una con otra. Sin duda el lenguaje es el inicio de la simulación, y la representación su fundamento.

La imagen desde un principio no solo representó el espacio real, sino que también lo virtualizó, dibujos, diagramas, perspectivas, fotografías, sacaron de su posición actual el espacio y lo proyectaron en una hoja de papel o en cualquier

medio transportable. Conforme los lenguajes se enriquezcan y evolucionen, será cada vez más preciso transmitir percepciones con su fidelidad original, y no sólo me refiero a los lenguajes, como el español, el francés o el chino (idiomas), sino también a los lenguajes gráficos, sonoros, incluso táctiles.

Desde el lenguaje hasta nuestros modelos “exactos” de la realidad, se ha tratado de invocar lo que es real, de reproducir lo real. El simulacro actual debido a su capacidad técnica y por tanto expresiva, pareciera no sólo invocar la realidad (o suplantarla en su caso más extremo), sino también crearla: **“Lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y memorias, de modelos de encargo—y a partir de ahí puede ser reproducido un número indefinido de veces”**.<sup>5</sup> Por ser extraídas de lo real, estas células serán recompuestas para formar otra vez lo real, pero también para formar los simulacros.

En estudios Universal en Florida, se simulan una serie de catástrofes para el entretenimiento de sus visitantes: quedas atrapado en el metro durante un terremoto, el vagón comienza a tambalearse y para empeorar las cosas el metro empieza a inundarse, su propósito consiste en que sus visitantes experimenten una especie de paroxismo, de situación límite que los lleve al horror, más no a la muerte, es una situación controlada creada a partir de elementos reales, no hay ocasión para el error ni para la novedad al final de cuentas todos saldrán ilesos del incidente simulado (o al menos se pretende).

¿No es entonces el simulacro un intento de tener control, de programar lo real o sea que el simulacro no se trata de otra cosa que de una

5 BAUDRILLARD Jean Cultura y simulacro (trad Rovira Kairós 1977)

realidad controlada (y no de una realidad “virtual” ya que en efecto existe aunque no como catástrofe natural o mejor dicho sin previsión)?

Y si así fuera entonces ¿acaso toda creación humana, todo arte, no estaría fundada en los simulacros? Quizá no del todo pero sí en gran parte, se cree que el arte trata de reproducir lo real a partir de sus signos, pero también se dice que el arte no reproduce lo real, sino que crea una nueva realidad, o como diría Paul Klee: “El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible” aunque esto claro es otro tema.

¿Y en la arquitectura no hay acaso una previsión de esta índole, de este control sobre los individuos que los trata de disponer en un estilo de vida premeditado por el arquitecto y condicionado por su arquitectura? ¿acaso no es el simulador más extremo ya que su simulación no es la de las imágenes o de las impresiones, su simulación es la de la vida y de cómo hay que vivirla? Teniendo en cuenta que la arquitectura también tiene sus simulacros.

Los simulacros no son ya simplemente los ensayos que anteceden a nuestros objetos reales (ó a lo real como se le llama genéricamente) los cuales deben su estatus de real por ser nuestros objetos realizados en una dimensión palpable, sino que también son objetos o situaciones realizadas, bajo un estricto control de previsión y simulación (que trata de prever situaciones imprevistas mediante la variación de posibilidades) control que también está ejercido en la ejecución de nuestros objetos “reales”. Y ya que los simulacros de hecho también son realizaciones, la vieja disputa que ya tenían los iconoclastas religiosos con respecto a la representatividad de lo divino en las imágenes se vuelve tema de la actualidad, en este caso el tema es la representatividad de lo “real”, si es que los simulacros realmente representan lo real, así el simulacro

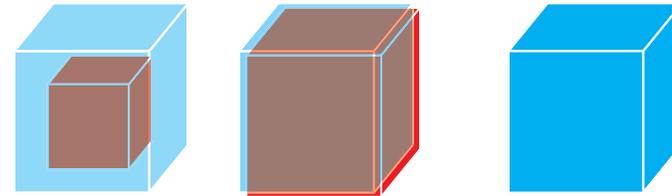
como antecedente, oscila entre ser una creación y entre ser la representación de la creación, creación que por cierto aun no existe, y por lo tanto ¿deberían considerarse como real (es decir como objeto realizado)?

En parte a la consideración que se tiene de ellos como no verdaderos en cuanto objeto, ya que de éstos se espera que surja el objeto verdadero, y en parte en que solo se les ha dado un valor representacional, se les ha negado su estatus de objeto realizado a pesar que su producción es como la de cualquier objeto: controlada. Como entidad representacional, representa algo que aun no existe, y por tanto su poder no se detiene únicamente en su valor de representar la idea, sino también en su propia existencia, ya que al anticipar a su referente se le toma por este, debido que se le esta viendo por primera vez.

**“Acabar con el platonismo significa, rechazar la primacía del original sobre la copia”<sup>6</sup>**, y mas aún si tomamos en cuenta que la mayoría de las veces los originales son los simulacros y las copias nuestros objetos realizados. Y muchas veces los simulacros existen por si solos sin referencia alguna.

El debate sigue entre ver a las imágenes con su valor exacto de mediación visible e inteligible de lo real y verlas como presencia propia del concepto, puesto que los simulacros no reconocen en los signos su valor dialéctico, sino su eliminación referencial en las que sus fases se dan así: primero surge como el reflejo de una realidad, después ese mismo reflejo envuelve esa realidad, y el punto de quiebre es cuando esa envoltura disfraza la ausencia de su realidad, mostrándonos así que su existencia solo esta garantizada por su simulacro.

6 DELEUZE Gilles Diferencia y repetición (trad Delpy y Beccacece Amorortu 1968)

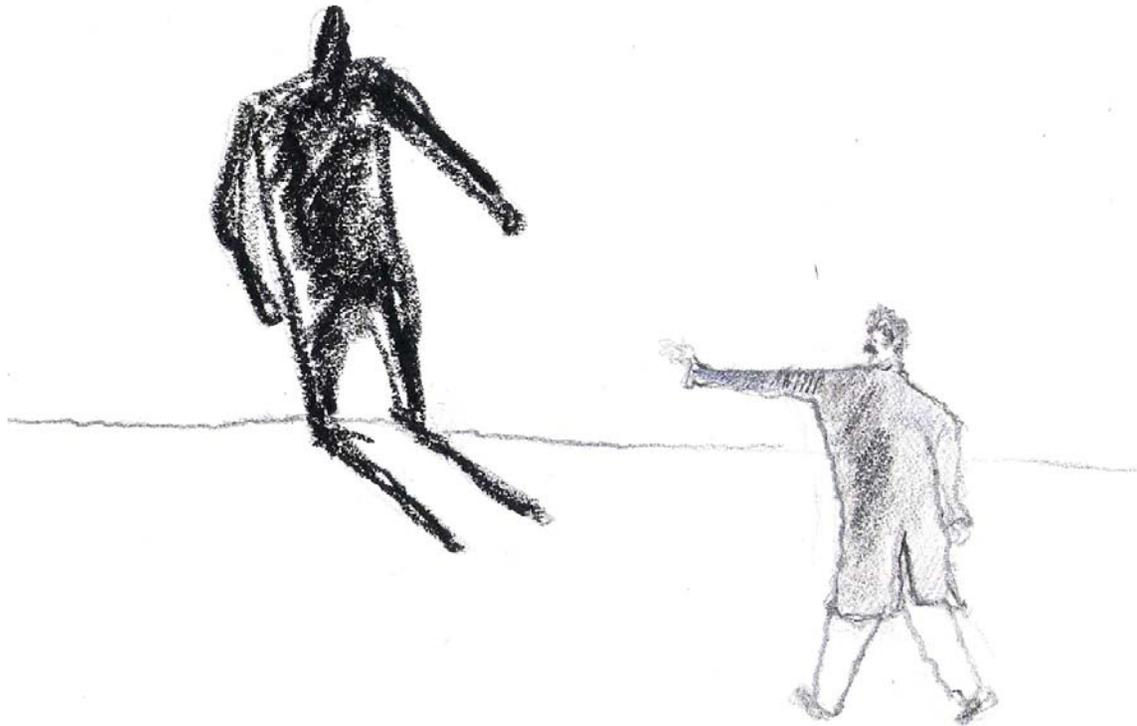


Pasos de un enmascaramento de la ausencia

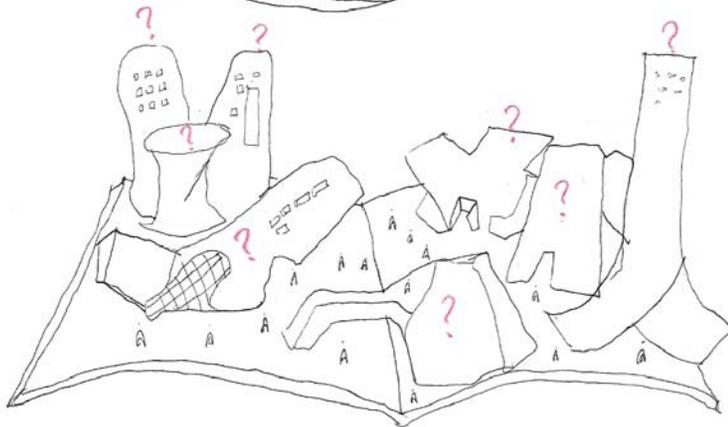
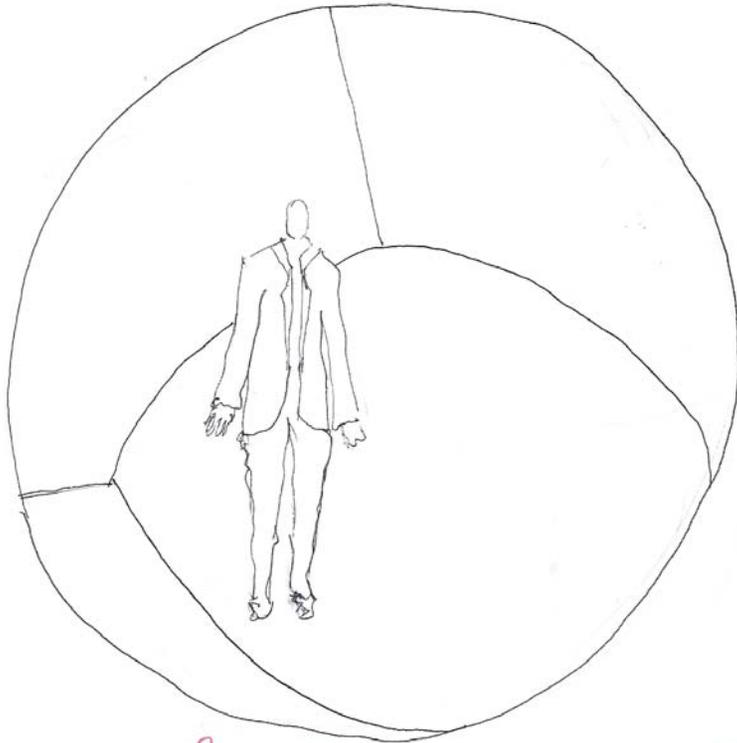
En la falta de comprensión de las imágenes actuales de una arquitectura terminada, creemos que estamos habitando un espacio, nos conformamos con la “realidad” proyectada que intenta aparecer como una realidad auténtica, y tomamos estas como una verdadera arquitectura habitable, en la cual no hay espacio alguno. Sin embargo si el simulacro tiene algo de virtual, es precisamente cuando deja de ser representación.

Una obra preexistente, o posible, esencialmente es reproducible. Lo preexistente o posible difiere del simulacro o la simulación, que consiste en extraer las percepciones de su puntos de origen y proyectarlas donde sea. La música que preexiste en partituras o en la memoria del ejecutante, no se realiza sino hasta que sea interpretada, su realización se basa en su reproductibilidad. No hay una versión original, respetando la partitura cada vez que la pieza es ejecutada, todas son versiones originales pero también toda interpretación es única.

Vemos pues que la repetición no es un doble, no es lo mismo apareciendo de nuevo, la repetición es tan única como quien produce su repetición. El gemelo de alguien, no es el doble de alguien, cada uno tiene su propia identidad, a pesar de que de puedan confundir, ¿quién dió a quien su identidad? ¿quien copió a quien?.



Ahora no es Zaratustra qu en escapa de su sombra, esta es qu en se bera de é , en busca de su prop a ex stenc a



## LA VIRTUALIZACION

*...¿Qué es lo virtual?*

A todo esto, para terminar de esclarecer las diferencias conceptuales de los términos que se manejan y confunden en la actualidad, es indispensable definir que es lo virtual.

Es común, referirnos a lo virtual como algo que existe sólo aparentemente, o en la nada y por lo tanto no forma parte de la realidad. Definir lo virtual como algo próximo a existir es para nosotros un error común, de modo que virtual y posible se tomaran por conceptos idénticos, para hacer esta distinción tomaremos la definición de posible de Gilles Deleuze:

**“Lo posible ya está constituido, pero se mantiene en el limbo. Lo posible se realizará sin que nada cambie en su determinación ni en su naturaleza. Es un real fantasmagórico, latente. Lo posible es idéntico a lo real; sólo le falta la existencia”.<sup>7</sup>**

A diferencia de lo posible, lo virtual no se opone a lo real, sino a lo actual (estado determinado en un lugar y tiempo específicos) por lo tanto constituye un problema siempre en movimiento y nunca definido ni constituido, es la cuestión de la cosa a la que se refiere, su problemática, o una transformación de una situación particular dada en un espacio definido a otra deslocalizada, desincronizada y colectivizada, por lo tanto reclama una solución constantemente, una actualización. Se trata de una heterogénesis y no de una desrealización.

La actualización es una solución que no estaba contenida en la problemática, la cual pasa a formar parte de la problemática para la cual reque-

<sup>7</sup> LEVY Pierre ¿Qué es lo virtual? (trad Levis Paidós 1995) refiriéndose a Diferencia y repetición de Gilles Deleuze

rirá otra actualización, en éste acto retroactivo la actualización reivindicará el problema, pasando a formar parte de este, en el que por un lado lo virtual se actualiza constantemente y lo actual se virtualiza de igual forma. La naturaleza nos da varios ejemplos de virtualización en el que lo importante no es su significado, si no su cuestión (la cual a la postre nos llevará a entender su significado), la dinámica, la virtualización no contesta preguntas, las plantea, siendo así que siempre se referirá a la problemática constante de algo por ejemplo: Un embrión contiene virtualmente a un ser humano, no se sabe aun como será su nariz, cuanto medirán sus brazos pero el embrión se estará desarrollando constantemente cada instante tendrá una problemática a resolver, en cada instante se estará actualizando y virtualizando.

**{[(virtual + actualización) = virtual] + actualización}=virtual**

Los objetos actuales no existen puramente, de manera que siempre se verán envueltos por una serie de imágenes virtuales, las cuales de ningún modo son representaciones del objeto actual, sino mas bien son parte de la totalidad de su flujo. Se encuentran constantemente recorriendo y actuando sobre el objeto. Podríamos decir que la emisión del objeto actual es la vez la absorción de sus imágenes virtuales que participan en la creación y la destrucción del objeto.

El intervalo de tiempo entre absorción y emisión, entre creación y destrucción, es tan reducido que incluso llegaron a ocurrir las operaciones simultáneamente, manteniendo así un estado de indeterminación constante entre actual y virtual.



Es decir que lo virtual es un estado de constante contingencia y transformación, es un orden no estático, un orden del movimiento, acercándose así a la definición que tenía Paul Klee acerca del caos; no la forma o una forma del orden, sino un orden en formación, un “Superorden”. Lo cual nos quiere decir que la dinámica de la virtualización no una desrealización, sino una entrada al caos que engendrará algún nuevo orden, la potencia de lo virtual es la creación, mientras que la de lo posible es la realización.

## LA VIRTUALIZACIÓN (PROCESO INVERSO A LA ACTUALIZACIÓN)

La actualidad de un espacio consiste en la sincronización de sus partes que lo conforman, de manera que coincidan en un tiempo y lugar específicos, el *hic et nunc* construye la actualidad del espacio. (Estamos acostumbrados a vivir en espacios actuales, sus imágenes virtuales que lo conforman para nosotros ya no están ahí, pero ¿en realidad es lo actual lo que percibimos?, cuando nosotros percibimos un espacio este ya se ha ido, de modo que lo que hemos percibido como presente ya ha pasado mientras todo sigue fluyendo; decía Rilke **“Lo que llega posee tal adelanto sobre lo que pensamos, sobre nuestras intenciones, que jamás podremos alcanzarlo, ni jamás conocer su verdadera apariencia”**(RILKE,R.M.)

8 LEVY Pierre ¿Qué es lo virtual? (trad Levis Paidós 1995)

Para llevar de nuevo este problema ya “resuelto” a un campo problemático, habría de desarticular su solución, habría por tanto dislocar las partes que se reúnen en y conforman el espacio en partículas móviles situadas fuera de él, sin conexión con los demás componentes, de nuevo la actualización de un espacio sería reunir en una dinámica de interacción los componentes que anteriormente definían un espacio. Habría que destruir el “aquí y ahora”.

Las características físicas y sociales son las definitorias de un espacio; Una librería se define por el espacio necesario para la exhibición de libros que son el eje central de su funcionamiento como tal, físicamente estaría formado por estantes, cajas, bodegas para almacenamiento, etc. Estos elementos son lo que constituirían los “fijos” sobre los cuales ejercerán su movimiento los “flujos” que a su vez están condicionados por lo “fijos”. Los recorridos de los visitantes, el tomar un libro y luego dejarlo, los cambios que hace el personal de la disposición de los muebles, y sobre todo el intercambio de mercancía (que es lo otorga al lugar su sentido de librería) constituyen los flujos del lugar. Todo eso se reúne en un “aquí y ahora” específicos, en donde se desempeñará una dinámica espacial (física y social).

Virtualizar este espacio consistiría en destruir su aquí y ahora, deshacer el conjunto que hacía que un espacio fuera tal, en este caso la librería tendría que dispersar por doquier las partes que la conforman, por ejemplo sus estantes de exhibición podrían estar en la planta baja de algún edificio del Centro Histórico, sus almacenes en alguna bodega en medio de la carretera, y tanto compradores como vendedores en sus casas. El problema será reunir todos estos elementos para el funcionamiento de una librería... A una librería virtual podríamos acceder desde la red en la “comodidad” de nuestros

hogares, una vez dentro del sitio virtual revisamos el catálogo de libros, si revisando libro por libro se demora demasiado nuestra búsqueda también podemos recurrir al buscador, tecleamos el nombre del título o del autor, seleccionamos alguno de los resultados, lo mandamos a la canasta de compras, aceptamos los gastos de envío (que en algunas ocasiones son preferibles, a tener que pagar un viaje demasiado caro) el tiempo de espera de la mercancía dependerá de la procedencia del producto, ya que puede que hayamos adquirido un producto proveniente de China, a pesar de haber efectuado la compra en México en donde se pretende que se reciba la mercancía, pero también el lugar de compra, el lugar de venta y el lugar de entrega pudiesen ser distintos entre si. Se trata de hacer de la unidad espacial y temporal un problema siempre planteado, mas que de una solución estable.

Pero esta interacción no deja indiferente a los espacios, objetos y sujetos que en ella han participado, incluso la virtualización del espacio ha “afectado” espacios que no se encontraban vinculados (solo al principio) al problema (regresando a la librería), ¿como es que ha llegado la mercancía al destinatario? La acción compra venta a movilizadado a los medios de transporte necesarios para terminar el trámite; carreteras, puertos y aeropuertos verán sus efectos cuando todo el transporte se movilice, la organización de estos lugares cambiará. Es así como las extensiones virtuales también afectan el espacio físico, de modo que lo virtual no es para nada equivalente a lo irreal e inexistente, por el contrario es un potencializador de lo real, de procesos indeterminados e irreversibilidad en sus efectos.

***“La virtualización es constituida en primer término por las velocidades.”***<sup>9</sup> Pero

9 LEVY Pierre ¿Qué es lo virtual? (trad Levis Paidós 1995)

no solo la del espacio, sino también la del cuerpo, las acciones de desplazamiento que en principio recaían en nuestro cuerpo, específicamente en nuestros pies, ahora recaen en las máquinas, las cuales controladas por nosotros realizan los recorridos a una mayor velocidad, estas maquinas no sólo han funcionado como prótesis (para todo tipo de acciones, el desplazamiento se eligió por ser la mas significativa cuando de velocidad se trata) de nuestro cuerpo, sino también lo “multiplica”, no conformes con realizar su desplazamiento por nosotros, también pueden hacerlo sin nosotros, el sistema de correos puede ahorrarnos el trayecto que debiéramos realizar para entregar algo, o mas radical aun nos ahorra el trayecto que haríamos para hablar con alguien, si, la conversación duraría mas ya que el tiempo de respuesta sería muy amplio pero pudimos mantener una conversación (aunque sea escrita) sin movernos de nuestros sitios.(La acción sale del cuerpo).

Este desplazamiento se ve intensificado por las tecnologías de telepresencia en tiempo real, mantener una correspondencia por correo parece hoy casi obsoleto ¿Qué ocurre con la una conversación telefónica? El separarse del aquí y ahora, no comenzó con la aparición de la red global de internet, en el teléfono se puede mantener una conversación sin que necesariamente los interlocutores se encuentren en el mismo lugar. Crea un problema de algo ya actualizado (una conversación en un tiempo y espacio definidos) Las voces se desterritorializan y son transmitidas (proyectadas) al interlocutor del otro lado del teléfono, por lo tanto esta voz que se separa del cuerpo de emisión permanece aquí al mismo tiempo que se transporta allá. Cuando un individuo o varios, un acto o una información se virtualizan su ubicuidad y su temporalidad se transforman en contingentes, la unidad de espacio pasa a ser reemplazada por una sincronización mientras que la unidad de tiempo por la interconexión.

Es por eso la velocidad acerca virtualmente los cuerpo y los espacios. Los actos se presentan con una unidad de tiempo sin la unidad de espacio.

La misma dinámica producida por la velocidad y la desarticulación del espacio, también nos ofrece nuevos modos de interacción temporo-espaciales, dentro de su contingencia también hay

coincidencia que involucra a las partes desterritorializadas ya que si la conversación telefónica no se da en una unidad espacial, pero si temporal, en la red global/Hypertext no forzosamente hay una sincronía espacio-temporal de sus usuarios (el sujeto como la única constante que modifica las relaciones de cualquier sistema),

y sin embargo cada una de sus actualizaciones esta constantemente cambiando su forma y orden (disposición de los elementos), su construcción es continua (es inevitable no referirnos al "Superorden" de Klee) por lo tanto esta en constante formación, se encuentra en estado constante de virtualidad. El Hipertexto nos muestra como la virtualización no se trata únicamente de acelerar los procesos, sino que también que crea relaciones inéditas y un espacio-tiempo mutable.

Las mismas ciudades han sido modificaciones de la naturaleza, las ciudades como ahora las percibimos han formado parte de la realidad que

**“Convertir una coacción rotundamente actual (en este caso, la de la hora y de la geografía) en una variable contingente, señala la aparición imaginativa de una solución efectiva de una problemática y, por lo tanto, de una virtualización en el sentido estricto. En consecuencia, era previsible encontrar la desterritorialización, la salida del ahí, del ahora y del aquello como uno de los caminos de la virtualización”.** <sup>10</sup>

estamos acostumbrados a considerar como tal, pero esta mutación de entorno es un cambio de identidad de la naturaleza, los materiales con que están conformadas las edificaciones se modifican de su lugar de origen para pasar a formar parte de las estructuras de nuestros contenedores de espacios. La ciudad es una realidad alterna que nosotros hemos creado para nuestra habitabilidad, es un inicio de virtualizar en medio ambiente.

Hay otra cosa que la virtualidad pone en tela de juicio, El concepto de eternidad. El objetivo del ser humano de ser perene una vez que haya pasado su época construyendo templos, formulando postulados de valor universal, etc. Si en el proceso de resolución la problemática cada vez absorbe para sí nuevas sustancia, producto de una actualización, lo que en un principio se plante que durará para siempre se caería de inmediato ante esta nueva postulación. Ejemplos hay muchos : edificios que fueron pensados para iglesias y ahora son museos (no necesitan siquiera de una modificación física para ser considerados), los mismos textos que al ser recibidos en diferentes contextos pasan a significar otra cosa, descubrimientos científicos que ayer fueron válidos y ahora ya no lo son. La virtualidad ya entendida nos lleva a plantear como se deben pensar las cosas , y si los valores hasta ahora válidos conservarán su vigencia.

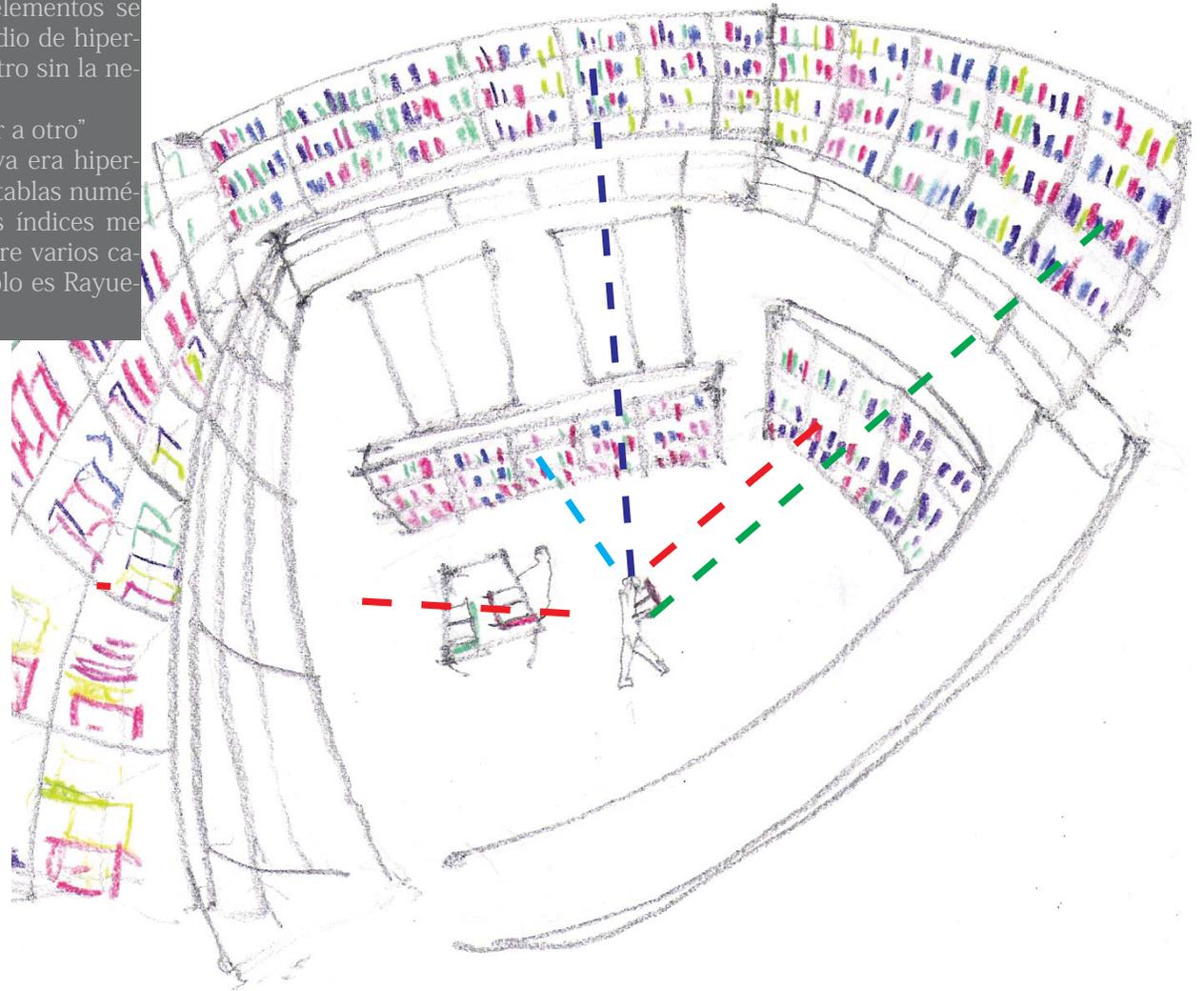
10 LEVY Pierre ¿Qué es lo virtual? (trad Levis Paidós 1995)

## HIPERTEXTO (El hipertexto como tejido)

En el sistema global de la deslocalización, y compartimiento de información, se administra a partir de un hipertexto, este es el resultado de una serie de actualizaciones, las cuales se dan a partir de la inclusión de uno o varios textos a la conformación global del hipertexto, estos elementos se encuentran unidos a su tejido por medio de hipervínculos, dando saltos de un lugar a otro sin la necesidad de seguir un camino trazado.

“Elevador nos ofrece saltos de un lugar a otro”

La lectura de la enciclopedia ya era hipertextual, ya que utilizaba, diccionarios, tablas numéricas, atlas, notas de referencia y sus índices me remitían la posibilidad de relación entre varios capítulos; en la literatura un claro ejemplo es Rayuela.

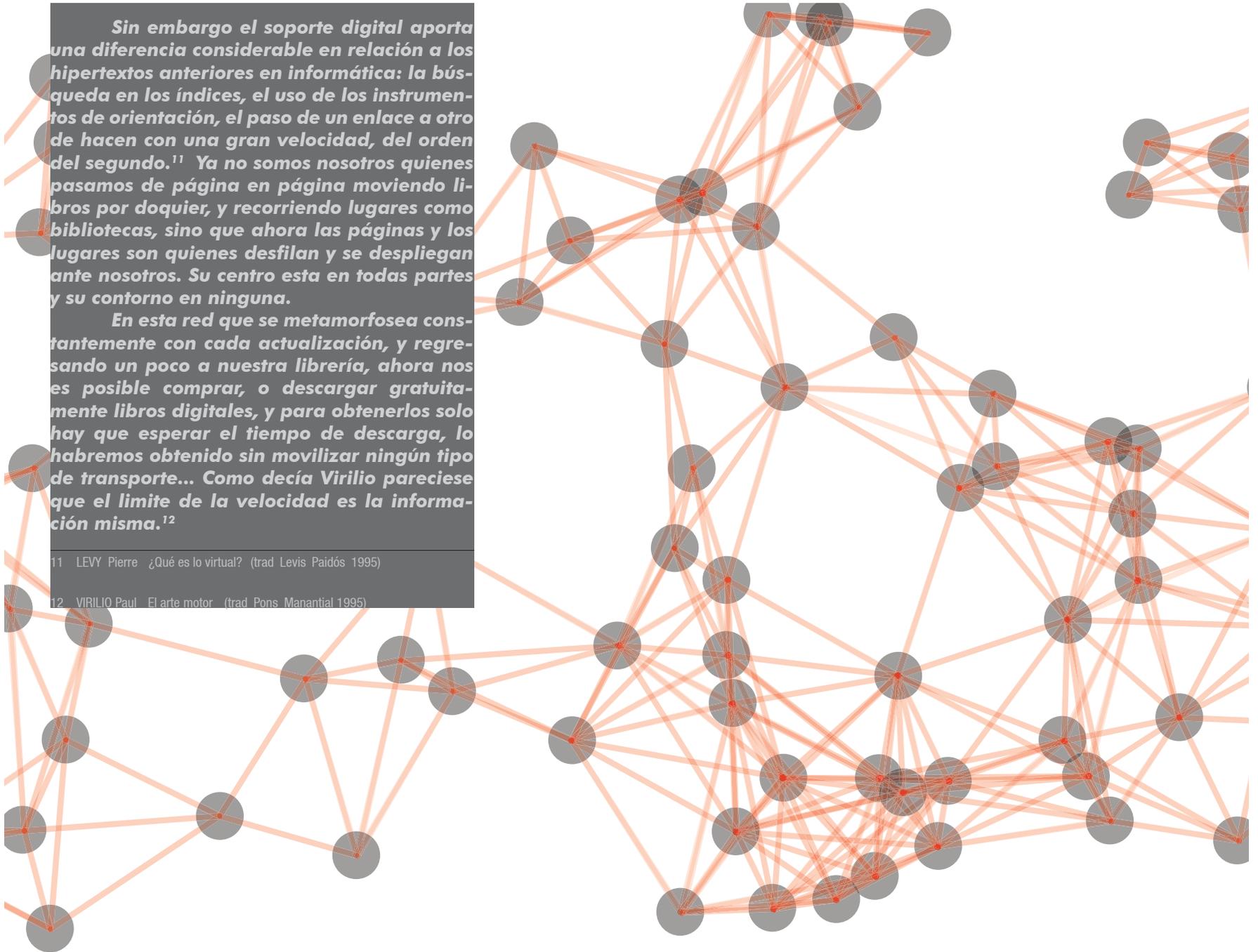


*Sin embargo el soporte digital aporta una diferencia considerable en relación a los hipertextos anteriores en informática: la búsqueda en los índices, el uso de los instrumentos de orientación, el paso de un enlace a otro de hacen con una gran velocidad, del orden del segundo.<sup>11</sup> Ya no somos nosotros quienes pasamos de página en página moviendo libros por doquier, y recorriendo lugares como bibliotecas, sino que ahora las páginas y los lugares son quienes desfilan y se despliegan ante nosotros. Su centro esta en todas partes y su contorno en ninguna.*

*En esta red que se metamorfosea constantemente con cada actualización, y regresando un poco a nuestra librería, ahora nos es posible comprar, o descargar gratuitamente libros digitales, y para obtenerlos solo hay que esperar el tiempo de descarga, lo habremos obtenido sin movilizar ningún tipo de transporte... Como decía Virilio pareciese que el limite de la velocidad es la información misma.<sup>12</sup>*

<sup>11</sup> LEVY Pierre ¿Qué es lo virtual? (trad Levis Paidós 1995)

<sup>12</sup> VIRILIO Paul El arte motor (trad Pons Manantial 1995)



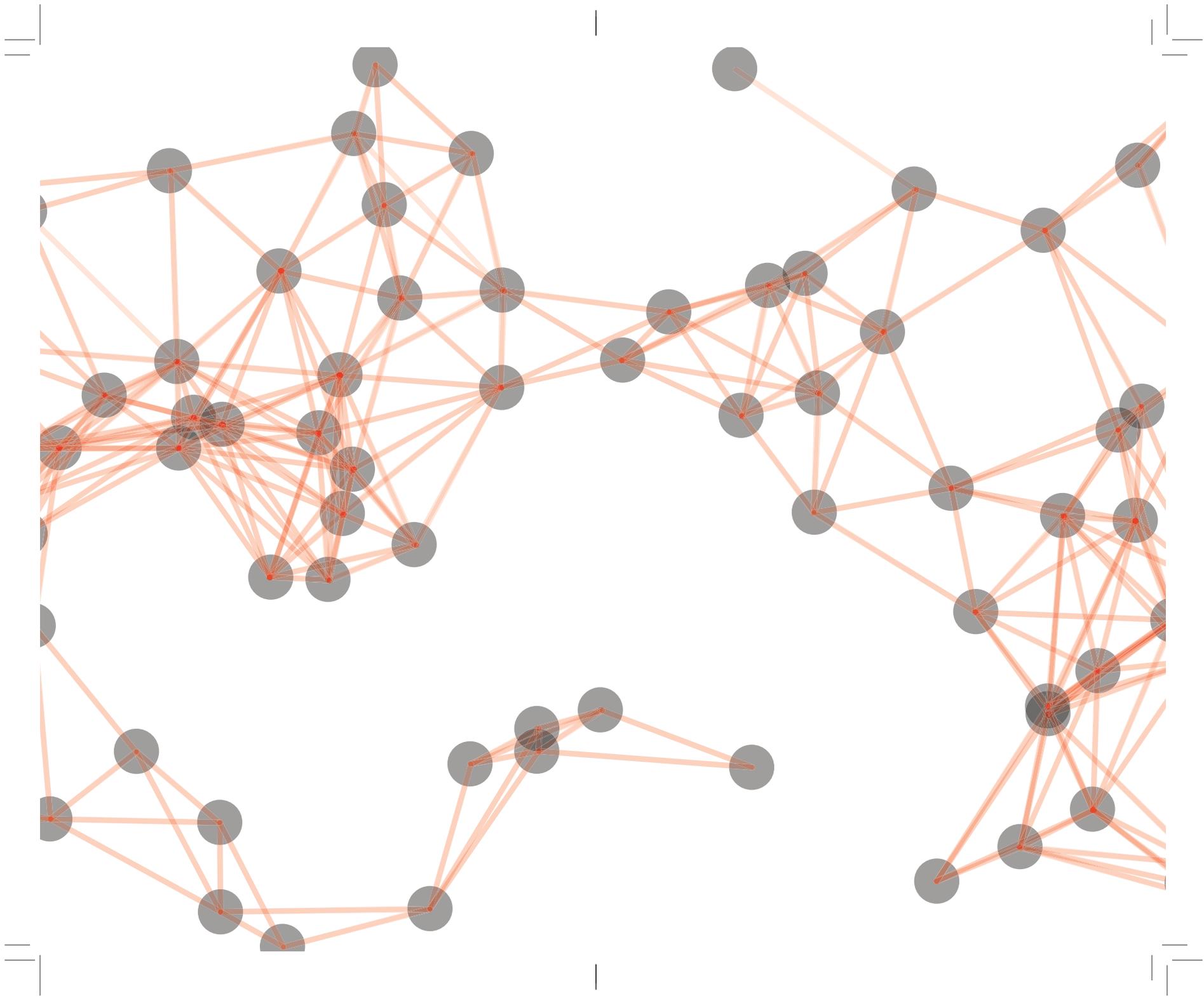
Pero si ya desde la infraestructura urbana, no solo el transporte el cual nos permite recorrer grandes distancias, sino también todas las tuberías que están por debajo y encima de nosotros, las cuales nos llevan los recursos hasta nuestros hogares, el territorio como texto, ha sido constantemente un palimpsesto, un borrador nunca definido y siempre en formación con pluralidad de tiempos y de espacios, metamorfoseándose en cada momento, con cada entrega de recursos, con cada movilización de transportes y ahora con cada click desde nuestras casas, hacen que la relación del todo con sus partes mas bien sea hipertextual, lo cual nos lleva a tener una consideración distinta y más amplia de lo que es el espacio habitado (capítulo 2), ya que no se trata únicamente de un depósito que nos contiene, mas bien se trata de un sistema complejo en el que todas sus partes lo conforman y lo modifican y no solamente están dentro de él. Lo virtual aunque a veces no se encuentre aquí no es ninguna desrealización, como el lenguaje es otra forma de comprender y relacionarnos con el mundo, mas que una realidad ilusoria se trataría de una realidad aumentada, ya que lo virtual ha traído nuevas dimensiones a su espacio.

Parece paradójico que la época de mayor velocidad, también sea la época de menor movilidad para nuestros cuerpos, que quizá como decía Stelarc pronto serán obsoletos, desde la Revolución Industrial se comenzó a sustituir el trabajo físico del hombre por el de la máquina, así el hombre comenzaría a tener más trabajos de escritorio y hasta la actualidad sus jornadas laborales se basan en permanecer sentados en sus sitios, claro que los hombres del transporte siguen en movimiento pero en un estado de casi perpetua inmovilidad dentro de sus máquinas, todo en vías de la velocidad y la eficacia. El sedentarismo trajo consecuencias sobre el hábitat.

Y tal vez el diseño del siglo XX bajo la bandera de la eficacia, también orientó sus diseños a la causa, la eficacia fundada en la velocidad no sólo se aplicaba al ensamblaje de sus objetos sino también a la del uso de esos objetos, diseñar espacios más eficaces es sinónimo de diseñar espacios en las que su uso sea más veloz, la velocidad lo que quiere es que la realización de los actos se hagan en la menor cantidad de tiempo posible, pero como en el objeto arquitectónico el tiempo transcurrido es sincrónico al espacio recorrido, la velocidad sólo se alcanza con la reducción del espacio, y con la reducción del espacio también viene la reducción del movimiento, la velocidad viene con la aniquilación del espacio, y ahora lo que nos sobra es tiempo, tiempo para permanecer inmóviles, (y de nuevo la paradoja) y por lo tanto la máxima velocidad se alcanza cuando permanecemos en nuestros sitios, si no hay espacio que recorrer no hay tiempo que perder.

Con el movimiento desarticulador de las velocidades habrá que pensar que, el Diseño de la forma del objeto podría ser sustituido por el Diseño las relaciones híper-textuales de un espacio virtual, ya que el espacio de ahora en adelante no puede ser únicamente su extensión física.

La arquitectura que aparece como un ser inmutable y definido, siempre esta preexistiendo, y su realización total aparece cuando esta es habitada, repitiéndose así misma en cada determinado episodio de la vida. Modificamos sus recorridos, cambiamos de espacios a otros por intervalos indefinidos, pero a pesar de ello las conexiones siempre están predispuestas, y nosotros la enlazamos sin prescindir del espacio que las contiene, no damos saltos de un lugar a otro sin pasar por estas conexiones ya definidas. -no como en un hipertexto en el que nosotros no vamos al lugar, sino que el lugar viene a **nosotros**.





“La arquitectura es la construcción estudiada de espacios y la continua renovación de la arquitectura proviene de la evolución de los conceptos de espacio”

Louis I. Kahn

## PENSAR EL ESPACIO I (El espacio virtual)

Estamos acostumbrados a pensar el espacio como lo vacío, cuando el espacio se encuentra alrededor de los objetos se le considera como el fondo donde los objetos se depositan, inversamente cuando este es delimitado por algún objeto circundante pasa a ser lo contenido dentro de la materia, se podría decir que la materia que rodea a un espacio “fabrica” de algún modo espacios, estos espacios ya sean contenidos o envolventes se les suele considerar como estáticos, invariables y siempre actuales.

Pero para evaluar cualquier espacio siempre hay que tener en cuenta su aspecto temporal<sup>1</sup>, el cual de entrada modificará nuestra comprensión acerca de un espacio siempre actual, y que quizá nos abra la puerta para una percepción de un espacio virtual. Las teorías relativistas que hablan de un tiempo-espacio introdujeron el tiempo como la cuarta dimensión espacial, sumándose a las ya conocidas longitud, altura y profundidad, es decir las dimensiones gracias a las cuales percibimos la extensión. Habrá que tener cuidado al considerar si el tiempo fluye en el espacio o forma parte de su constitución, ya que el hecho de que el tiempo funcione como dimensión espacial pareciera que este se nos presenta contenido en el espacio, fluyendo en él, de esta forma el espacio seguirá siendo el receptáculo ya no solo de los objetos, sino también de los fenómenos, y por esto la temporalidad del espacio pasa a ser la temporalidad en el espacio.

Para que un espacio se aprecie en todas sus dimensiones, este debe transcurrir durante el tiempo y de este modo dejará de ser el medio homogéneo, invariable en donde sucede todo incluso el tiempo.

<sup>1</sup> ELIASSON Olafur Los modelos son reales (Gustavo Gili 2007)

Entonces ¿qué es el espacio? ¿cuáles son sus características? ¿cómo lo percibimos?... La materia que esta a nuestro alrededor es percibida por nosotros como objetos, las cuáles ejercen su influencia sobre las otros objetos que coexisten en el espacio, modificando y modificándose por su acción con las demás. Estos objetos los podemos percibir gracias a que su extensión la cual ocupa una porción en el espacio, desde este momento el espacio pasa a ser esta entidad homogénea la cual puede ser dividida extensivamente al infinito. De manea subjetiva, todos estos objetos giran en torno a uno que es el que percibe todo el movimiento y los cambios efectuados a su alrededor, esta objeto privilegiado del que se habla no es otra cosa que nuestro cuerpo. Conforme mi cuerpo se vaya desplazando de un lugar a otro todas los objetos de nuestro alrededor varían mientras que nuestro cuerpo a nosotros nos parece invariable.

Cuando un objeto circundante actúa sobre nosotros “sentimos” su acción en nuestro interior. Bien habría que indicar como es que la acción como tal distingue un cambio de naturaleza y no de grado entre percibir y sentir.

**“Llamo materia al conjunto de las imágenes, y percepción de la materia a esas mismas imágenes relacionadas a la acción posible de cierta imagen determinada, mi cuerpo”.**<sup>2</sup> La percepción esta relaciona con el reflejo de acciones posibles que yo pueda ejercer con los objetos que me circundan y ellos sobre mi, pero que aún no se ha establecido, ¿cómo es que si no ha habido acción de ellos en nuestro cuerpo pueda haber percepción? Es quizá porque los objeto son percibidos por nosotros y no

2 BERGSON Henri Materia y memoria (trad Ires Cactus 1896)

en nosotros, es decir que lo que nosotros percibimos de un objeto ya forma parte de este, sin que nuestra percepción afecte su consistencia y por lo tanto de ninguna manera ese objeto es una proyección de nuestra mente para hacer posible su percepción.

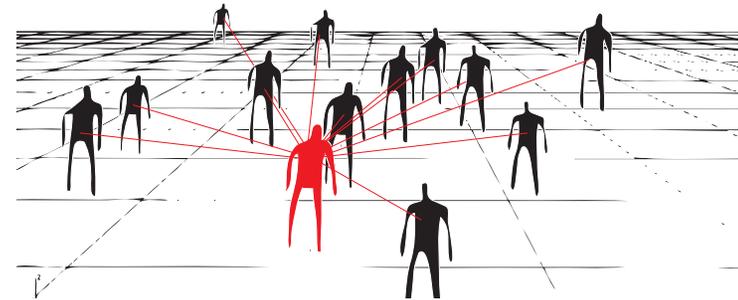
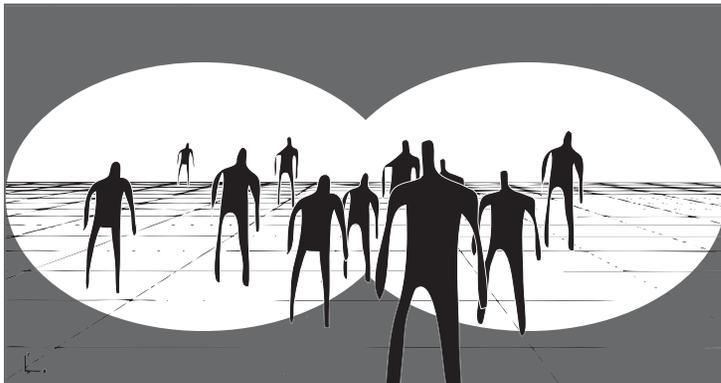
Lo primero que reconocemos de un objeto que se encuentra en el espacio es la extensión que ocupa en el mismo, y cuando varios objetos se encuentran simultáneamente además de reconocer su propia extensión nos percatamos de los intervalos vacíos que separan a cada uno de estos objetos, estos intervalos se perciben como distancia y para evaluarla forzosamente debemos estar inmersos en un medio donde la simultaneidad sea posible, es decir en el espacio, donde yo puedo percibir los objetos a una cierta distancia, los cuales me transmiten cierta señal, que es procesada por nuestro cerebro, quien a su vez nos indica una posibilidad de actuar sobre el objeto percibido y al mismo tiempo nos previene de las consecuencias que tendría mi acción para los dos lados, pero ya que la percepción tan solo es el reflejo de acciones posibles, mi cerebro también puede prescindir del acto y dejar la cosas tal y como están.

### **LA PERCEPCIÓN COMO SALIR DE AHÍ (COMO REPRESENTACIÓN O INFORMACIÓN Y NO COMO SENSACIÓN/SIMULACIONES).**

Supongamos que la distancia que hay entre nuestro cuerpo y el objeto percibido deviene nula, la acción entre mi cuerpo y los objetos se vuelve inminente y su efecto ya no será percibido sino sentido, es decir que se producirá en nuestro interior, esta sensación será de una naturaleza distinta a la percepción ya que en su manifestación la extensión ya no se hará presente sino mas bien cada sensación será distinguida de todas las demás por su intensidad y su cualidad. Cualquier sensación producida

por cualquier objeto en nosotros no será equivalente a la imagen de dicho objeto, sin duda serán relacionables pero jamás equivalentes. La interacción que se produzca modificará las estructuras tanto en nosotros como en los objetos, estas modificaciones siempre serán temporales ya que habrá una modificación continua de su estado. Ciertos objetos dejarán huellas en nuestro cuerpo como registro de su acción, estas huellas se manifiestan en nosotros de manera extensiva (espacialmente) y el único lugar donde esto es posible es en nuestra superficie, por lo tanto nuestra superficie el único lugar donde percibiremos al tiempo que sentimos.

Mi cuerpo funciona como el objeto central a la cual todos los demás estarán ligados, todas estas objetos relacionadas a nuestro cuerpo las percibimos de manera exterior en su posición espacial y nunca en nosotros, así como las sensaciones inextensas son sentidas donde se producen, es decir en algún punto de nuestro cuerpo. Como los objetos percibidos por nosotros ya existen desde antes que nosotros los capturemos, nos damos cuenta de cómo nuestro cuerpo termina por ser el centro referencial en todo el conjunto de objeto circundantes, de esta distinción entre percibir y sentir surge la noción de interior y exterior, la cual consiste en la distinción de mi cuerpo con los demás objetos, es decir: la percepción siempre se encuentra fuera de mi cuerpo,



mientras que la afección está en mi cuerpo y nuestra superficie es pues el límite entre interior y exterior.

## CONSIDERACIONES SOBRE LA PERCEPCIÓN Y LA AFECCIÓN

Desde ahora vamos a aclarar que cuando hablemos de percepción nos referiremos a la percepción de los objetos fuera de nosotros, a su proyección, mientras que cuando hablemos de afección nos referiremos también a una percepción pero de distinta índole que es la que ocurre dentro de nuestro cuerpo es decir cuando un objeto realiza su acción sobre nosotros y la percibimos como sensación, mientras fuera de nosotros se percibe como representación o información.

La señal que nos transmite un objeto y que conforma nuestra percepción es descompuesta por nuestro cerebro para ser distribuida a cada uno de nuestros sentidos, los cuales al tomar la parte de la señal que les incumbe formarán en nosotros la creencia de estar recibiendo más de una señal y por lo tanto creeremos que estamos recibiendo 5 señales, una para cada uno de nuestros sentidos, por lo tanto una sola señal formará en nosotros mas

de una percepción. Hay dos sentidos que dominan nuestra percepción del espacio, la vista ocupa un lugar privilegiado en nuestra percepción espacial y en segundo lugar el tacto, la vista es el sistema en el cual detectamos la extensión de las cosas así como las proximidades y profundidades de éstas con nosotros, todo esto sin el más mínimo contacto, se puede decir que la vista es el sentido de "la percepción pura". Una vez percibidos los objetos, decidimos actuar sobre ellos (aunque también podemos ignorar nuestra posibilidad de acción) así que recorreremos las distancias que nos separan de ellos confirmando con nuestro desplazamiento que tan cierta era la distancia que de ellos nos separaba, al palpar el objeto o los objetos alcanzados comprobamos su solidez y la extensión que éste ocupa en el espacio, --como ya se ha dicho la sensación que el contacto nos producirá no corresponderá (pero nuestra mente la hará corresponder) con la imagen percibida-- pero además surgirán sensaciones que no fueron previstas por la percepción como la temperatura, el tacto será entonces el sentido de la afección pura, ya que la confirmación de la existencia de un objeto por medio del tacto, sólo será posible cuando la distancia entre ellos y nuestro cuerpo no exista y que del contacto surja una afección en nosotros. Por lo tanto afección y percepción son fundamentales en nuestra noción de espacio, y el manejo de ambas nos lleva a una configuración espacial, en donde ver es pre-actuar y tocar es actuar lo que equivale a decir que la percepción es la posibilidad del acto, y la afección es el acto.

Si sentidos tan dispares conforman nuestra noción de espacio como son el sentido más primitivo y el sentido más evolucionado, ¿qué hay de los demás sentidos? El gusto y el olfato los usamos para situaciones más específicas ¿que noción espacial puede traernos el uso y la atención a estos? El olfato en esta situación es el sentido perceptivo y el gusto es el sentido afectivo en donde este ha evolucionado

del tacto (en realidad todos han evolucionado del tacto) ya que no solo es capaz de distinguir incluso con mayor sensibilidad las propiedades físicas de los objetos sino también sus reacciones químicas que nos afectan y causan una sensación muy específica en nosotros. A diferencia de la relación vista-tacto, en la relación gusto-olfato las imágenes transmitidas por el olfato suelen coincidir con las afecciones producidas por el tacto, el olfato también reacciona químicamente y puede hacerlo a distancia al igual que la vista. Nuestra percepción de los aromas que envuelven el ambiente creará una atmósfera que será captada no en la extensión de sus elementos, sino mas bien en su intensidad, estas percepciones transmitidas por los objetos se distinguirán ya no en lo extenso de una localización fija, sino en el tiempo en donde la secuencia de aromas formará el ambiente de la atmósfera, aunque nuestra mente se empeñará en separar cada una de sus partes y al fraccionarla (la atmósfera producida por los aromas) se verá en su dimensión espacial, ya que para nosotros esa atmósfera será el resultado de la yuxtaposición de aromas percibidas simultáneamente en un solo momento.

Por último nos queda el oído el cual ha quedado sin su par percepción/afección. El oído que capta ondas las cuales percibe como sonido y siente como vibraciones, ¿o será en el orden inverso? Lo cierto es que aquí es algo difícil determinar donde consiste su percepción y donde su afección, la intensidad de un sonido me permite identificar su nivel de gravedad o de agudeza, términos relacionados únicamente con cualidad y jamás con cantidad, pero también me permite intuir su posición en el espacio y la procedencia de ese sonido, pero en ningún momento estoy percibiendo su extensión, solo al sentirme "inmerso" en una figura melódica la cual implica una secuencia y no al sonido como tal, es aquí donde percepción y afección se funden no en uno solo, sino mas bien una en la otra. Por lo tanto

es posible configurar un espacio a través de sonidos.

Si ya vimos como la percepción configura nuestra idea de espacio de un modo extensivo en donde una sola señal podía producir mas de una percepción, falta ver cual es el aspecto de la afección (la muy a menudo ignorada) en la formación de nuestro concepto de espacio; imaginemos que nuestra superficie es tocada por tres de dedos, son de hecho tres afecciones distintas pero como sensación será una sola y además, los dedos estarán presentes en nuestra superficie de manera extensiva y dentro de nosotros las cualidades de las sensaciones se manifiestan intensivamente de modo que espacialmente distinguimos tres dedos simultáneamente mientras que intensivamente se presentan fundidos en una sucesión o perceptibles, en la duración del tiempo.

## SOBRE EL TIEMPO

En un inicio vimos como el espacio era el medio homogéneo donde conviven las multiplicidades y las yuxtaposiciones, y que nuestra noción de él partía de lo veíamos proyectado en ese medio, o sea, de lo que percibíamos de él, sin embargo este hecho no era el único que conformaba nuestra noción de espacio, a eso añadimos la percepción convertida en nula por efecto de una aproximación tal que desvanecía la percepción y la convertía en afección, y la diferencia entre ellas no era una diferencia de grado, es decir que la afección no equivale a un percepción mas intensa, sino que se trata de una diferencia de naturaleza porque la percepción se capta ahí donde se produce, es decir, en el exterior, mientras que la afección se capta en el interior de nuestro cuerpo, donde es producida.

A partir de esta distinción, la duración también tendría un papel predominante en nuestra

concepción espacial, entonces antes de llegar a la conclusión de cómo el espacio puede dejar de ser un medio homogéneo y deposito de los fenómenos y las cosas, para convertirse en elemento creador y no solo creado, vamos primero a tratar la naturaleza del tiempo y su impacto en el espacio.

A diferencia del espacio el tiempo puede ser percibido sin divisiones, pero este no es una línea recta que transcurre homogéneamente, sino que fuera de ser mecánico el tiempo transcurre heterogéneamente, a veces se expande y se nos hace eterno, este es el momento en que creemos que se congela en un punto determinado de su transcurso y otras se esfuma sin darnos cuenta de lo rápido que esto paso. ¿Pero que determina esta heterogeneidad de su paso? Recordemos un pasaje de "La montaña mágica" de Thomas Mann, que se titula "Digresión sobre el tiempo" en el cual su protagonista postrado en su cama debido a su enfermedad, ve como uno a uno de sus días se pase sin que el se de cuenta, durante veintiún días permanece en cama pero al final el sólo percibió uno . (Una vez más la paradoja entre inmovilidad y velocidad) ¿Son nuestras acciones las que determinan nuestra percepción del tiempo? A pesar de su aburrimiento y de sentir que el tiempo es interminable, su tiempo fue utilizado en una sola actividad: estar acostado en su cama, y al final del largo periodo y de su apariencia interminable, al final fué como si sólo hubiese transcurrido un día.

El tiempo, no es una línea recta que va en una sola dirección y de manera constante, tampoco es un círculo que nos dirige siempre al mismo punto, pasando por todos los puntos, sino que es una bifurcación, es virtual, de no ser así nunca habría una inventiva en su transcurso. Bergson señala que el pasado y el presente transcurren simultáneamente en un tiempo virtual. Define el presente como percepción y el pasado (al cual se refiere como pasado histórico) como memoria, la memoria es una per-

cepción desvanecida, aunque también señala que cada vez que percibimos es una oportunidad para recordar, de modo que muchas veces nuestras percepciones inmediatas son suplantadas por nuestra memoria haciendo de esta la percepción auténtica a la cual la percepción inmediata sólo complementa o intensifica, de este modo pasado y presente aparecen simultáneamente.

El presente es el que actúa, mientras que el pasado actúa virtualmente, esto quiere decir que el pasado produce el presente y no simplemente que el presente sucede el pasado. La virtualidad en el tiempo no puede ser mejor explicada que con la música: cuando una obra musical llega a la mitad, lo transcurrido en la obra sigue formando parte del momento actual, digamos que ese momento no tendría sentido sin todo lo que hubo de transcurrir hasta su estado actual y al mismo tiempo se nos presenta una probable resolución de un estado "final". Se ve como un acto total e indivisible. ¿Porque en un inicio espacio y tiempo se oponen? , ¿porque uno es homogéneo y el otro es heterogéneo?

Para entender mejor estas características hay que servirnos de lo que pasa simultáneamente y lo que pasa sucesivamente. Para eso nos serviremos del concepto de número; Bergson lo define como "la síntesis de lo uno y lo múltiple", pero además, para que el número pueda existir, debe tratarse de elementos homogéneos por lo tanto hay en el número una suma, en la cual sus partes pueden ser reconocidas por separado. El espacio es el lugar donde estas partes pueden ser analizadas, ya que en el todos los objetos de la suma aparecerán simultáneamente. Por ejemplo, imaginémos un salón de clases con 20 alumnos, inmediatamente proyectamos a los 20 alumnos en un espacio hipotético en el cual cada uno de los alumnos ocupa un lugar en el espacio, este posicionamiento simultaneo permitirá que podamos contar la unidades homogéneas

(alumnos) y así determinar su cantidad. Por lo tanto en el espacio se ignoran las cualidades particulares de cada elemento y se les toma por iguales, sólo de este modo es posible hablar de una cantidad.

En lugar de pensar a todos en una sola imagen, también se podría pensar un solo alumno a la vez y repetir este proceso 20 veces, con esto cada uno se convertirá en un elemento particular que se distinguirá de los demás, por lo tanto cada vez que pensemos en otro, nos encontraremos con un objeto (alumno) nuevo y por ende solo se hablará de diferencias cualitativas. Aquí no se trata de contar, sino de enumerar uno por uno, lo cual hace indivisible a la unidad y su particularidad no permitirá que se le integre a un grupo de similares (lo cuales no habrá). Por lo tanto el número es inseparable del espacio, ya que solo este puede ser dividido y su suma solo es posible si se proyecta en él. Y así también un espacio (ver cita de Proust cap. 3).

La unidad es irreductible mientras se le piensa, pero al construirla es discontinua, pero desde su formación en nuestro pensamiento es descompuesta por nosotros en sus partes para poderla pensar espacialmente, en la que cada una de sus partes debe ser igual a las demás, estas a su vez vistas como la unidad mínima del compuesto (cantidad) son aparentemente irreductibles, pero en el espacio siempre es posible dividir incluso esas unidades por mitades, cuartos etc. entonces aparece indefinidamente divisible; la unidad se convierte en múltiple. Por lo tanto sumar es yuxtaponer objetos en el espacio y si los objetos en el espacio son infinitamente divisibles, el espacio también lo es. De ahí que la consideración por parte de Bergson de ver al espacio como la contracción del tiempo y al tiempo como la expansión del espacio.

Para poder contar las unidades, estas se posicionan en un lugar determinado del espacio, en donde un intervalo de espacio separa una unidad de otra (En esto consiste su discontinuidad –Parc de la Villete Tschumi). Estos puntos en el espacio tienden a desenvolverse en líneas, estas líneas conectan a los puntos entre sí, y la discontinuidad inicial presenta ahora una continuidad, en este punto el espacio podría ser considerado como el esquema del movimiento.

Siguiendo a Bergson, la idea de objetivo y subjetivo puede delimitarse en la idea de número: un objeto viéndolo desde el punto de vista objetivo es susceptible a una división indefinida, y que estas divisiones son percibidas por nosotros aun antes de ser efectuadas. Como si a lo objetivo le correspondiera lo que es propenso a ser divisible y/o que puede yuxtaponerse.

En cuanto a lo subjetivo en el concepto de número, se dice que este se conforma gracias a la sucesión y no a la simultaneidad de elementos que conforman el concepto, el cual tiende a ser indivisible y contínuo. La sucesión mas bien entra en el terreno de la duración (tiempo).

Regresando un poco a nuestro pasaje literario “Digresión sobre el tiempo”, podemos notar como la actividad de nuestro personaje influyó de manera definitiva sobre su percepción temporal, y aunque no fue mencionado en un inicio el espacio fluyo como un ser desprovisto de cualquier cambio, siendo éste, más que su estado de convaleciente, quien definió su actividad y esta a su vez su percepción sobre el tiempo. En este punto podemos intentar comprender lo que Henri Bergson proponía sobre el espacio y la materia: El espacio lejos de ser el fondo preexistente donde los objetos coexisten, y por lo tanto antecede a cualquier otra existencia, éste sería más bien el que se deposita en la materia,

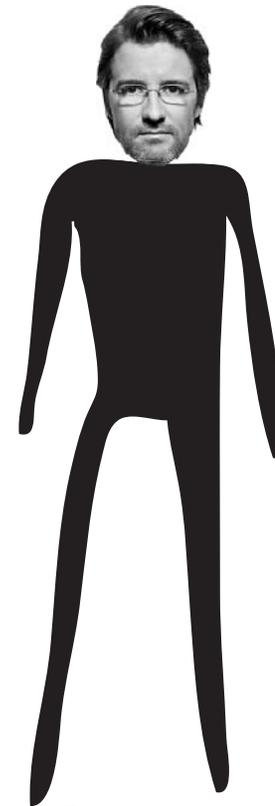
o sea; el espacio es el esquema del movimiento. ¿Entonces fue el espacio el que condicionó la actividad, o más bien fue esta la que determinó su esquema (espacio)?

Si en el tiempo se pudo concebir que la idea de pasado y presente existieran SIMULTÁNEAMENTE o mejor dicho de manera virtual, en un medio continuo, indivisible, heterogéneo, siendo el presente producto del pasado y promesa de futuro, también es posible pensar el espacio como una SUCESIÓN, dicha sucesión será el proceso por el cual un espacio que ha sido algo, ya no será lo que fue, un proceso totalmente virtualizante, en el que un espacio será la apertura para nuevos espacios, un espacio repetirá otros, donde repetir no significa igualar, sino que de algún modo intentará hacer el mismo proceso que se hizo cuando se pensó en 20 alumnos pero de uno en uno, y no simultáneamente. Se trata de una bifurcación.

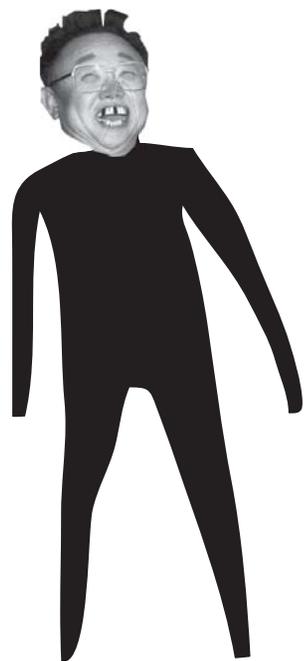




vanesa



olafur



chong



rem



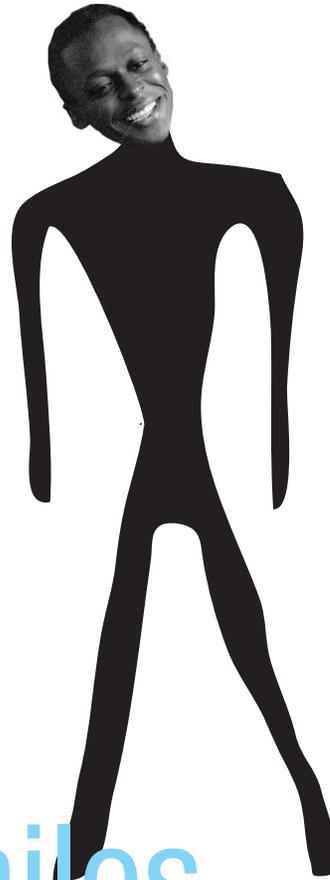
umberto



henri



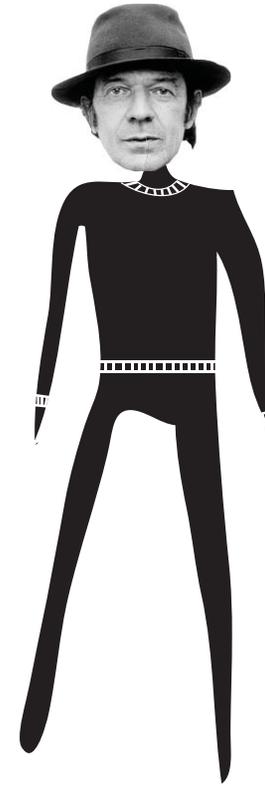
peter



miles



michel



gilles



*thomas*



naoko...

## PENSAR EL ESPACIO II (el espacio como tejido, a partir de lo virtual)

La complejidad de pensar el espacio como algo dinámico, producto de un movimiento variable, radica en una lógica de pensamiento sumamente arraigada, en donde las formas fijas y estables son de la aceptación general y por lo tanto no es posible representarnos un espacio dinámico producto del movimiento, por el contrario nosotros invertimos esta relación al situar los movimientos y su desarrollo en el espacio, en lugar de considerarlo como un producto del propio movimiento.

¿Cómo podríamos abordar el movimiento como generador de espacio? El movimiento no lo es por sí sólo, sino que para que éste se haga presente debe existir o más bien surgir de una relación objeto-espacio, por lo que abordaremos cada componente por separado en relación con el movimiento, para darnos cuenta después de cómo en una dinamización, uno no es posible sin el otro.

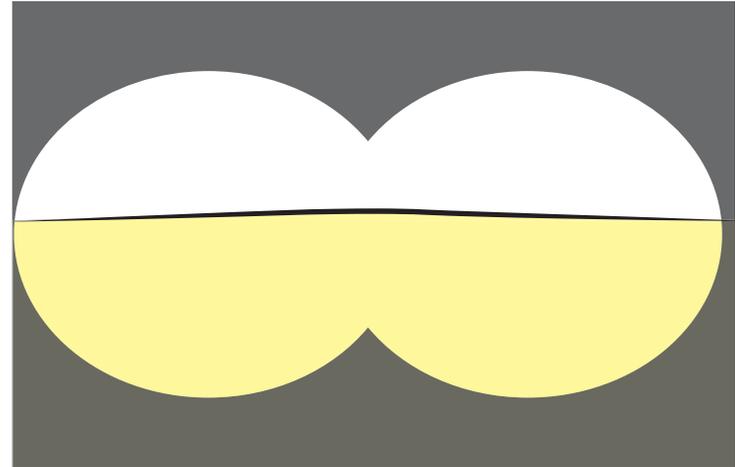
**[objeto/movimiento]...**¿Qué es el movimiento en los objetos? Es el acto que transmite definición a la forma momentánea de cada uno de ellos. Los objetos usualmente son percibidos como “sólidos” es decir como una forma estable y permanente, esta forma en realidad tan sólo se trata de un instante del objeto, para poder percibir plenamente el objeto hay que adentrarnos en su duración, sólo así será posible captar su virtualidad... de hecho nuestra percepción actual de los objetos está relacionada directamente con nuestro interés de acción sobre ellos, de este modo despreciamos y desatendemos las cualidades que no interesan a nuestra acción, de ahí que la comodidad de una percepción estable de los objetos se encuentre relacionada con este interés de acción práctica sobre ellos, inmovilizando así cualquier indeterminación que este nos pueda

ofrecer, invalidamos su virtualidad.

Si el movimiento constituye parte de la expresión la totalidad/forma de los objetos, entonces debemos pensarlos como procesos, un proceso sólo se ve en la duración y es captable en una percepción virtual más que actual, por ejemplo pensemos en un árbol, seguro en este momento en el que lo pensamos, más de una imagen de éste se nos viene a la mente, este árbol se nos puede presentar en tamaños variables, su follaje también dependerá de la estación del año en que lo estemos situando y al no establecer ninguna condición sobre las especificaciones de este árbol cualquiera, nuestro pensamiento se verá en una situación en la que la indeterminación sobre su aspecto dominará nuestra imagen que tengamos de él, entonces imaginaremos simultáneamente una variabilidad constante de la forma de este árbol. Nos sumergiremos en su proceso y no estableceremos una imagen fija e invariablemente determinada. Ciertamente tener el árbol en frente de nosotros reduce nuestra capacidad de pensar en el proceso, ya que hay más de la realidad en una percepción virtual que en una actual, y mientras las cosas permanecen estables e invariables, nuestra capacidad de pensar en lo nuevo y en la indeterminación será anulada, en lo estático, no hay movimiento, sin el movimiento no hay proceso, sin proceso no hay creación. + Habrá que pensar entonces desde cuando existe un proceso... en el caso de la arquitectura quizá comience desde la idea en el papel ó incluso antes, pero esto será analizado más adelante, por lo pronto lo importante es hacer mención de la relación que hay entre un objeto y su movimiento.

Un proceso no se forma por una simple sucesión, lo cual implica que cada momento se yuxtaponen al que le precede, esto implica una separación de momentos y por lo tanto una discontinuidad del proceso, para mantener un flujo constante unidad del mismo, hay que tener en cuenta que los momentos van y vienen por todo el proceso en un devenir temporal, en donde un momento puede alimentar a cualquier otro, ya que aquí la posición no es una limitante debido a que estos se recorren por toda la totalidad, aquí ya no hablamos de yuxtaposiciones sino de interpenetraciones, en donde los momentos son inseparables de la totalidad del proceso.

**[espacio/movimiento]...** Fuera de nosotros no existe más que el espacio ¿es posible que el espacio sea efecto del movimiento?. Para hacer la distinción de cómo el espacio no es equivalente a estar en la nada, imaginemos que nos encontramos en un lugar donde lo único que existe es el cuerpo de cada uno de nosotros. En un lugar así lo único que soy capaz de distinguir es el horizonte, después comienzo a desplazarme por dicho espacio... pero me doy cuenta que el horizonte permanece igual, se mantiene como una línea horizontal en una profundidad constante e invariable, ¿entonces que es lo ha cambiado debido a mi movimiento? ...el desplazamiento que yo he hecho se ha vuelto inútil, en relación con ese espacio mi acción no ha modificado en lo más mínimo mi percepción de este y por más que me mueva, el lugar permanece invariable e indiferente a mis acciones, así no hay una interacción entre él y yo, por lo tanto el movimiento aquí no existe, tampoco existe la profundidad, nada en relación a mi movimiento se modifica, es como estar en la nada: nada de lo que yo haga modificará mi alrededor ya que este no me responde, casi como si mi cuerpo estuviera atrapado en su propio molde, es decir no hay movimiento y tampoco espacio.



En este lugar ficticio de pronto, además de mi cuerpo aparecen otros objetos los cuales modifican mi percepción y que contribuyen a una interacción, entonces puedo percibir la profundidad en que se encuentran y en una visión desenfocada puedo darme cuenta de cómo todo gira mi alrededor, con la aparición de mas referencias mi movimiento ahora es real, ya que mi aproximación o alejamiento es notable con respecto a dichas referencias, estas nuevas referencias no solo se encuentran frente a mi, sino que se desplazan en todo momento a mi alrededor y su posición es relativa ya que yo también me desplazo entre ellas, es aquí cuando el espacio deja de ser indiferente a mis acciones me siento parte de él y él pasa a ser un coproductor de mis acciones, ya que éste se mueve al tiempo que yo me muevo, mi cuerpo, los demás cuerpos el espacio somos parte del mismo movimiento...

vuxta-  
posición  
de mo-  
mentos





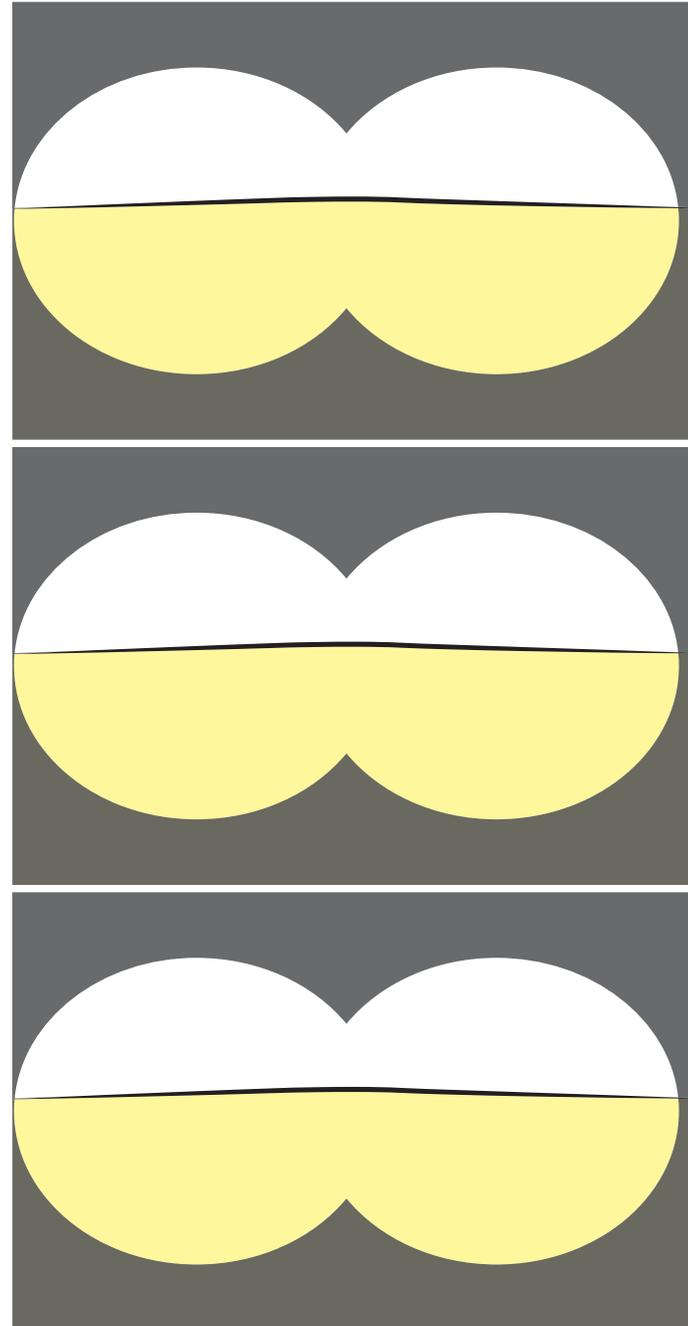


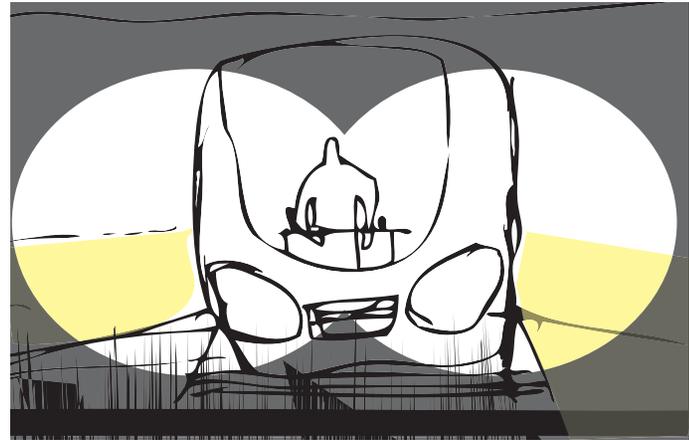
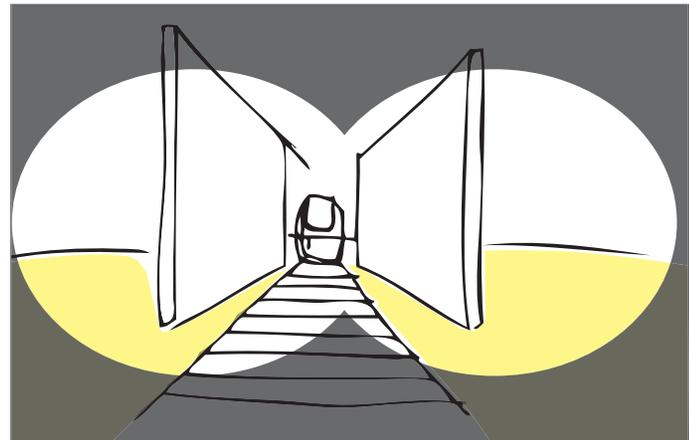
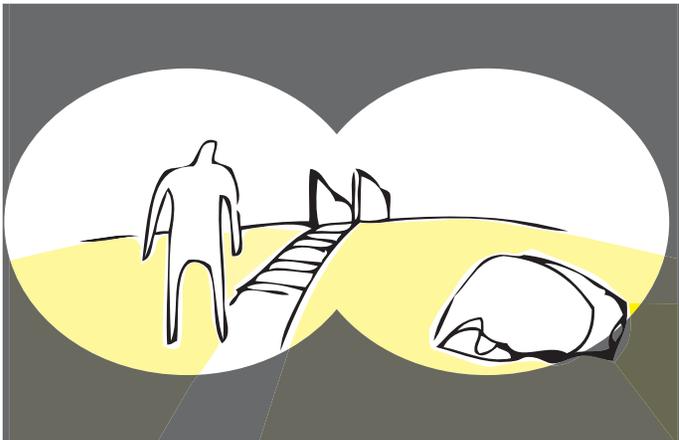
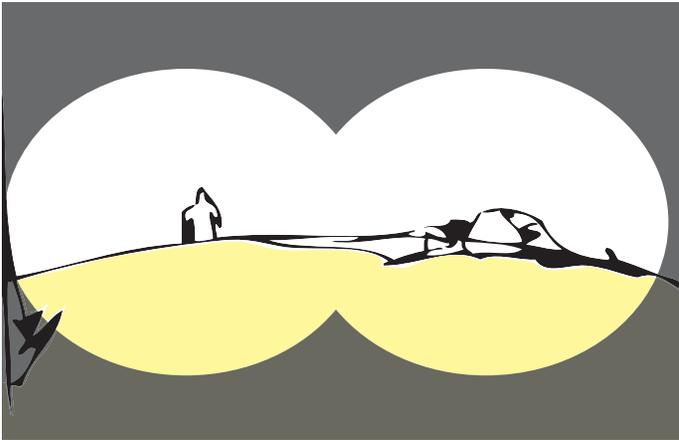
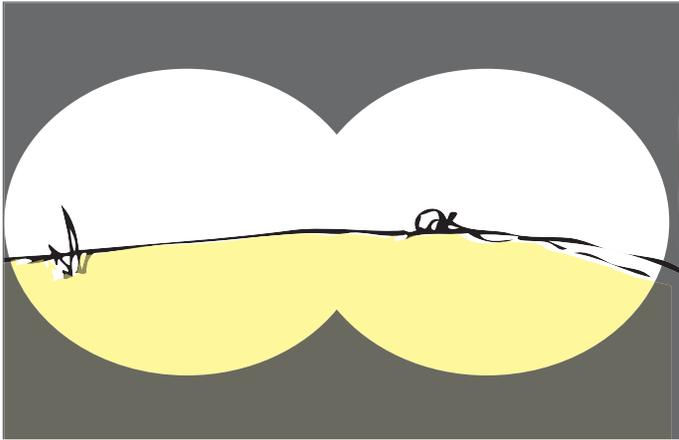
extracción de  
momentos/  
proceso indi-  
visible

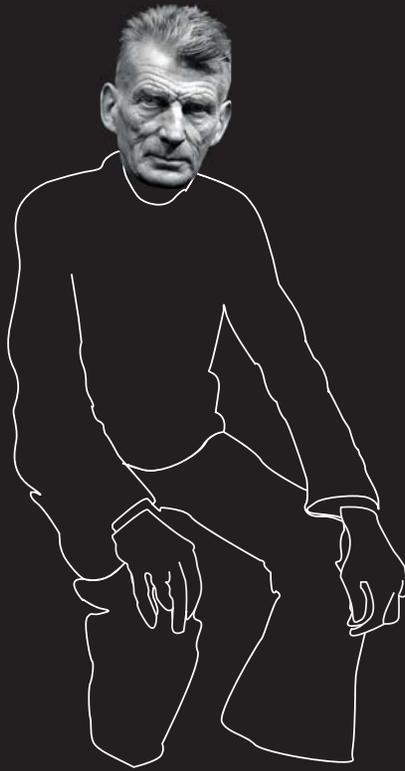
### ...[objeto/movimiento/espacio] +

El movimiento/objeto separado de el espacio/movimiento nos sigue sugiriendo que el espacio sólo espera a que los objetos entren en él y comienzen a actuar en él, pareciendo así seguir siendo una relación fondo y figura.

La relación **...[objeto/movimiento/espacio]** es mucho más compleja debido a que nos es totalmente imposible modificar el espacio por sí y en sí mismo, de hecho nuestra capacidad para hacerlo solo es posible mediante los objetos que en él se encuentran. "Que en el se encuentran" aún nos indica la relación que tiene el espacio como depósito de objetos. Pero intentemos extraer los objetos de este espacio, es decir de toda relación que pudiera tener cada uno de ellos con los demás, individualmente no significan nada, no actúan en nada, su valor siempre es relativo y nunca absoluto, no funcionan autónomamente. Digamos que existe un borde, una frontera entre figura y espacio, esto que entendemos como un contorno supone una separación entre objeto y espacio, pero ahora pensemos mejor que este contorno no es una separación sino más bien es una costura que une objeto y espacio, esta costura es el movimiento, cuando ella se mueve, transforma tanto espacio como objeto, por lo tanto si hay una transformación en el espacio los objetos no serán indiferentes a dicha transformación. ¿Qué quiere decir esto? Que para que un objeto tenga sentido debe tenerlo en relación a un conjunto. El conjunto o reunión de objetos es lo que forma el espacio (muy diferente a ser únicamente el receptáculo) y un simple cambio en cualquiera de sus partes va a modificar la totalidad del conjunto.







La obra dramática de Samuel Beckett, aunque en un sentido inverso, ilustra de manera concreta lo que estamos tratando de decir: Su obra se caracteriza por la supresión de elementos que constituyen la forma tradicional del teatro, tales como son la acción y el diálogo. La supresión de la acción dentro de el escenario la consigue imposibilitando físicamente a sus personajes, ya que algunos aparecen en silla de ruedas o bien mutilados, de modo que en lugar de producir un diálogo se producen solipsismos. No sólo la inmovilidad de los personajes contribuye a la desaparición de la acción fundamental, sino que también el escenario se caracteriza por la escasez de elementos que en él se encuentran.

Este cuestionamiento a la forma tradicional teatral, es a su vez un cuestionamiento a la forma tradicional espacial: La pérdida de la acción en escena, es consecuencia de la inmovilidad de sus personajes y de un entorno desolado en el que es imposible interactuar, de manera que la no relación del personaje con el entorno es una clara negación de el espacio en el que habita, mientras que la nula participación de los personajes es la vez la desaparición de su propio cuerpo. Nos muestra un espacio del acontecimiento, mediante el no acontecimiento.



Es decir que modificar el espacio es modificar el conjunto mediante la transformación particular de cada una de sus partes, las cuales al cambiar dentro del conjunto también cambian para sí mismas. Y ya que las partes no explican la totalidad, sino que la totalidad es la que explica las partes, podemos decir que el espacio es la relación que hay entre un sistema de objetos y un sistema de acciones.

En este punto estaríamos de acuerdo con el geógrafo brasileño Milton Santos cuando definió al espacio como un **sistema de fijos y flujos**,<sup>3</sup> en donde los flujos afectan a los fijos y estos a su vez modifican o condicionan a los flujos. Más allá de una consideración filosófica este sistema al que llamamos espacio va más allá de la pura percepción, también las acciones toman partido y es que lo que conocemos perceptualmente como espacio es únicamente nuestro entorno, lo que nos rodea. En un inicio lo único que nos rodeaba era el medio natural, el cual, la producción humana lo ha ido sustituyendo paulatinamente por un medio netamente humanizado, por lo cual los fijos son cada vez más artificiales, algunos con raíces más profundas en el suelo (literalmente) y los flujos son cada vez más variados y sobre todo más veloces. La coexistencia y la relación que los objetos puedan tener entre sí, es lo que denominamos espacio.

El espacio es una entidad compleja, no sólo como la reunión de los objetos, sino que también podríamos tener otra consideración de este, como sistema es la acción y reacción de los objetos mediante sus acciones, sin embargo también puede ser objeto, pero no como parte de su mismo sistema, sino como "artefacto" para una o varias acciones

3 SANTOS Milton La naturaleza de el espacio (ed Ariel 2000)

que lo determinen como objeto: la acción de habitar es una de las que podrían definir al espacio como objeto. Como conjunto se modifica en cada una de sus partes y como objeto modifica a cada una de sus partes en el acto de habitar, formando parte de una realidad indisoluble. De modo que la relación objeto/movimiento/espacio puede ser perfectamente pensada como objeto/movimiento.

El actuar en el espacio no significa solo actuar en el "vacío" ó en el espacio que aún no es ocupado sino, cualquier modificación en el entorno, el cual incluye a los objetos circundantes, es modificable y modificada en y por el espacio ya sea física o significativamente.

Esto nos lleva a una realidad más incluyente, el espacio como objeto interactúa con los demás objetos y con los sujetos quienes dan significación a aquellos determinando sus acciones. Al incluir al espacio dentro del sistemas de objetos, implícitamente pasa a formar parte del sistema de acciones, las cuales están determinadas y solo son apreciables dentro de la duración del tiempo, y lo que hace que las acciones sean captables en el desplazamiento espacial es el movimiento, el cual sólo es captable por los objetos que percibimos alrededor, y gracias a que el movimiento aparece, tanto tiempo y espacio se vuelven coincidentes como una misma realidad que es la del tiempo-espacio, como entidades concomitantes en una misma dirección que es la del movimiento. Por lo tanto podemos decir que insertar un tiempo es ya insertar un movimiento y este sólo es apreciable en la dinámica de los objetos.

Habitar un espacio por lo tanto no sólo se trata de ocupar una porción de su extensión, nuestra presencia en este sistema múltiple irremediablemente reordenará las relaciones que ya se tenían, si habíamos dicho que la acción y reacción de los objetos mediante sus acciones definía al espacio

como sistema, es el sujeto quien mediante una acción orientada modifica toda relación preexistente ya sea afectando a otro objeto o afectándose a sí mismo, lo que podría decirnos que en parte habitar un espacio se trata de la modificación intencionada del sistema o del reordenamiento de las relaciones. ¿No es acaso de esta forma que el sujeto, mediante lo que puede hacer sobre los demás, en realidad sea un objeto más de sistema? ¿Incluso perfectible en sus acciones, y por tanto en su estructura?

Antes de la era de la máxima velocidad era el sujeto quien proveía al sistema de flujos, ahora son sus prótesis quien se encargan de ello, su cuerpo virtualizado, mientras que el sujeto parece pasarse del lado de los fijos.

### **EL ESPACIO COMO OBJETO.**

Acostumbrados a creer que un objeto sólo tiene realidad material, nos es difícil apreciar objetos con realidades sociales, geográficas, etc., el actuar en el espacio actual no sólo es, por ejemplo mover una piedra. También enviar un mensaje a la red global de internet, una red que esta en constante movimiento y transformación modifica en todo momento el espacio social actual.

Hay quienes hacen distinción entre cosa y objeto, la diferencia fundamental radica en que la cosa es un hecho preexistente a la apreciación humana, principalmente producido por la naturaleza, y el objeto nace del propósito humano en el que se le determina una acción orientada para sus fines. Incluso una piedra dejada por la naturaleza utilizada para una acción en particular deja de ser considerada cosa y pasa a formar parte de los objetos a los que el hombre da significación y acción. Así por ejemplo el espacio con un propósito y una proyección de ha-

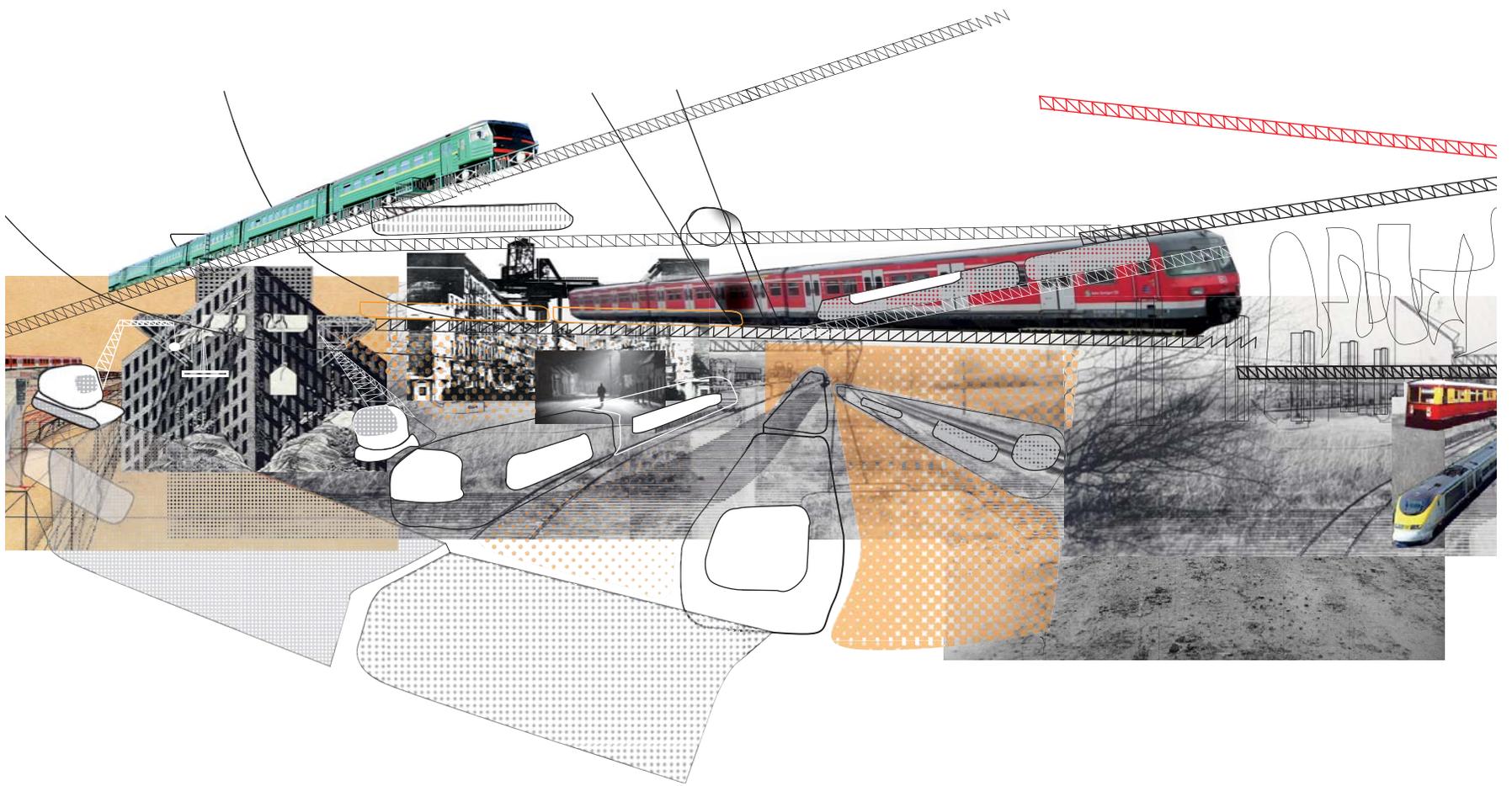
bitarlo también es un objeto (su objetivo es el ser habitado).

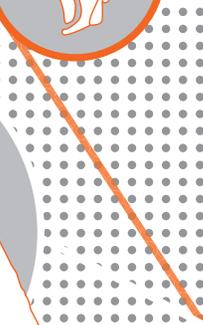
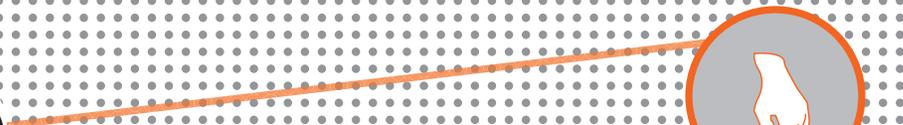
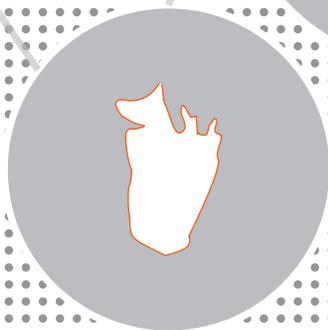
Un objeto sólo es perfeccionado en la medida que la acción requiera ser perfeccionada, por eso es imposible apreciar los objetos como entidades autónomas, su significación esta íntimamente relacionada con lo que pueden hacer. Un objeto más "perfecto" nos permite pleno dominio de nuestra acción sobre ésta y sobre nuestro entorno.

El hombre al darse cuenta que estar en el espacio es habitar el espacio, le dió un sentido, un propósito y una proyección determinada por el acto de habitar. El acto de habitar es tan complejo como su objeto, por ejemplo el martillo debe su significado a la relación que tiene con el acto de golpear. El objetivo del martillo es golpear, perfecciona el acto de golpear dándole más fuerza y eficacia a su cometido, de igual forma la acción esta relacionada con un propósito: golpear puede ser para destruir, quebrar, ablandar o lastimar.

El espacio como objeto es determinado por nuestra acción de habitar en él, pero habitar muchas veces no tiene un fin determinado (hablando prácticamente), la acción de habitar no sólo esta relacionada con fines operativos sino también con "fines" perceptivos, de ahí su complejidad al no encontrar claramente una forma que defina totalmente el acto de habitar tampoco hay una forma que defina totalmente el espacio como objeto.

La arquitectura es quizá una forma de habitar el espacio, pero por sí misma no define totalmente el acto, tan sólo marca ciertas parcialidades de lo que esto implica. La arquitectura toma como objeto de creación el espacio- su objeto es el espacio y no la arquitectura- el cual es objeto de la acción de habitar y a la cual le es dada una forma mediante alguna arquitectura.)





## DIFERENCIA DEL ESPACIO

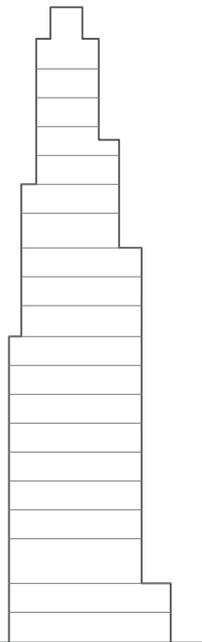
Repetición1: La simple repetición suele estar vinculada a la producción de copias en base a un original, en la que las copias pretenden ser idénticas a la original, siendo su única diferencia el no ser el original, a pesar de que el modo de producción sea idéntico.

Repetición2: Al igual que la simple repetición también tiene una estrecha relación con lo reproducible, solo que está relacionada con los simulacros, como ya se dijo, la copia difiere únicamente del original solamente por no ser ésta el original, el simulacro en cambio busca la semejanza por medios no semejantes y por tanto surge la imagen sin semejanza.

En una repetición lo que surge es la diferencia, y ¿que es lo que se repite? Cualquier objeto se repite así mismo, pero no como una copia lo cual significa repetir por dos, tres o por cualquier número, sino mas bien se trata de una elevación a la enésima potencia, significa lanzar los dados una y otra vez y con cada lanzamiento habrá un resultado distinto y surgirá la diferencia.

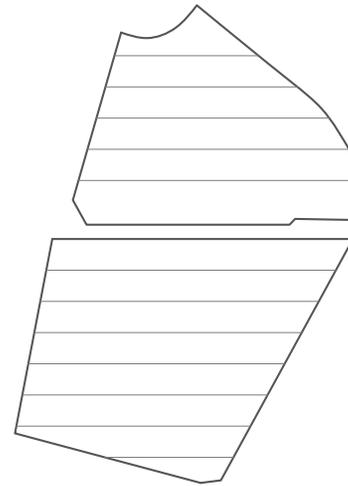
Diferencia: Es lo nuevo, lo que fue incierto, la creación.

En su proyecto de 1982 para el Parc de la Villette, Rem Koolhaas utilizó uno de los preceptos surgidos en su libro "Delirious New York", del cual toma como modelo el Downtown Athletic Club, y a partir de un análisis descubre como el elevador es un desarticulador que destruye cualquier conexión entre espacios otorgándole a cada uno una independencia sobre el otro, en donde los espacios están unidos pero no articulados,



siendo en esencia superpuestos.

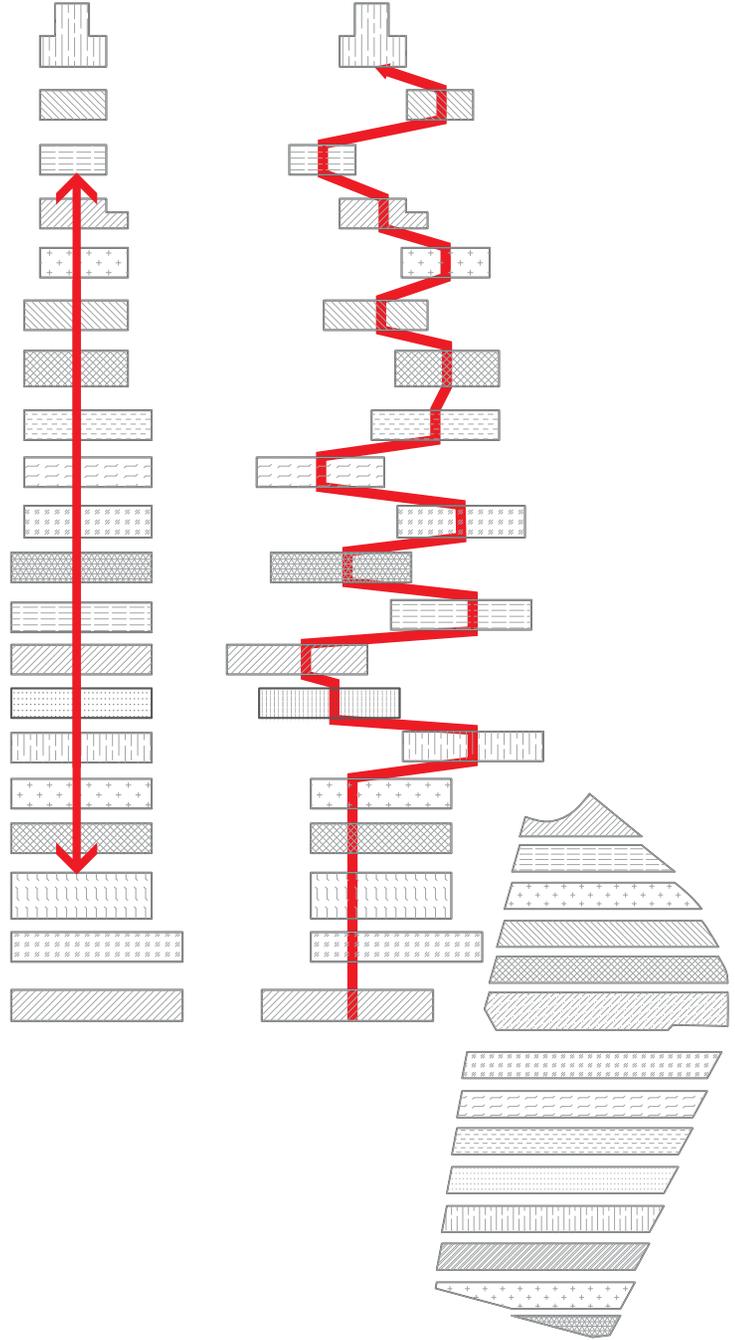
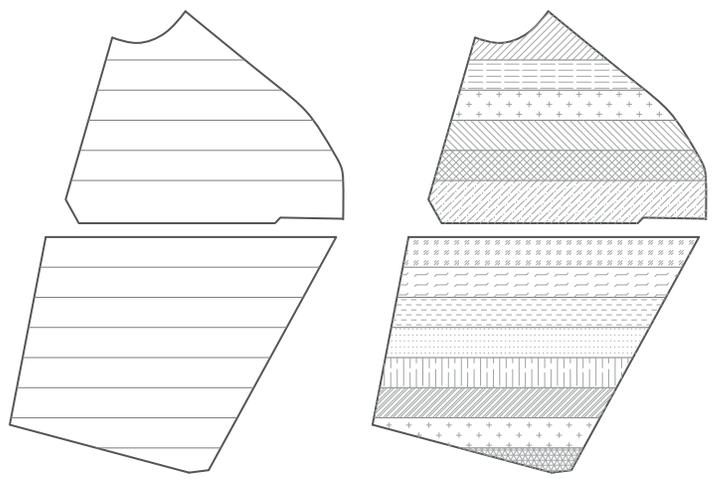
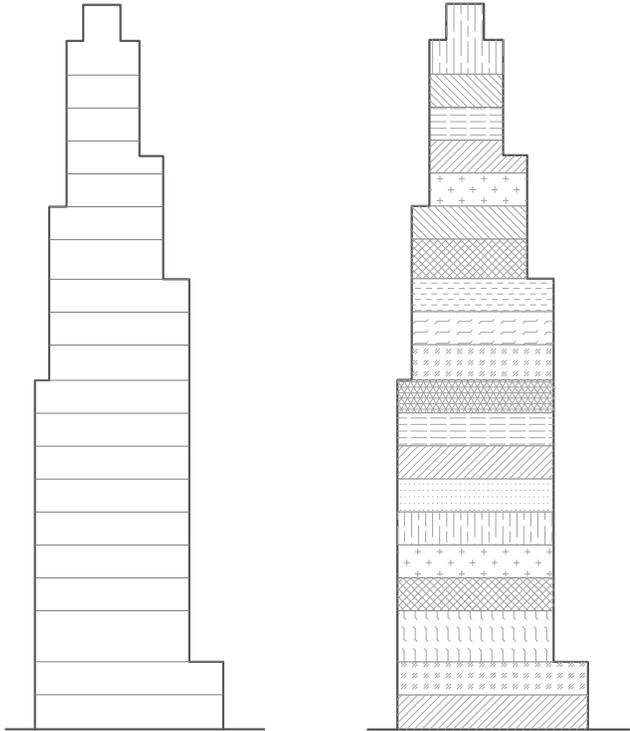
A partir del precepto de unión desarticulada Koolhaas planteó el proyecto del Parc de la Villette colocando una serie de franjas en sentido perpendicular a la longitud del terreno y paralelas entre ellas, de este modo tendría el mayor número de franjas posibles en el terreno que si hubieran sido dispuestas a lo largo. Las franjas son en realidad "usos" que van a estar yuxtapuestos unos con otros, la intención era la de garantizar permeabilidad de unos espacios con otros en la que su interacción producirá mutaciones entre ellos.

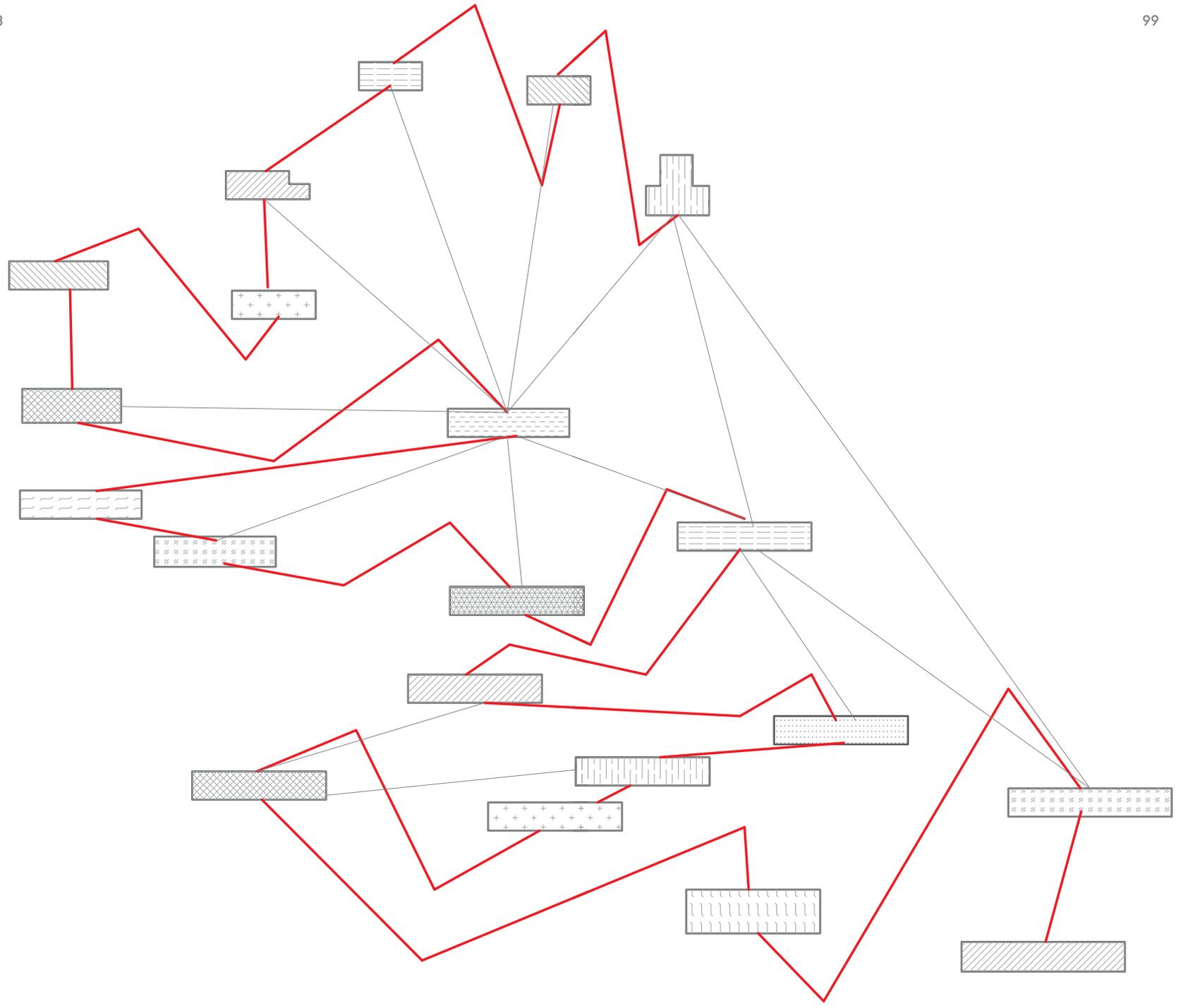


En palabras suyas **"el diseño debe ser una propuesta de un método que combine especificidad arquitectónica con indeterminación programática"**.<sup>4</sup>

En el proyecto del Parc de la Villette las franjas son colocadas deliberadamente con cierto nivel de indeterminación en donde una articulación, la cual podríamos llamar "coherente", no es aplicada en la unión de espacios. A diferencia con el Downtown Athletic Club, o de cualquier edificio en cual los niveles se superponen unos con otros sin ningún sentido de articulación, y en donde además cada nivel puede permanecer indiferente a los otros, las franjas yuxtapuestas entre sí no son indiferentes unas con otras, ya que entran en contacto directo y su intercambio produce incertidumbre.

4 KOOLHAAS Rem SMLXL (The Monacelli Press 1995)





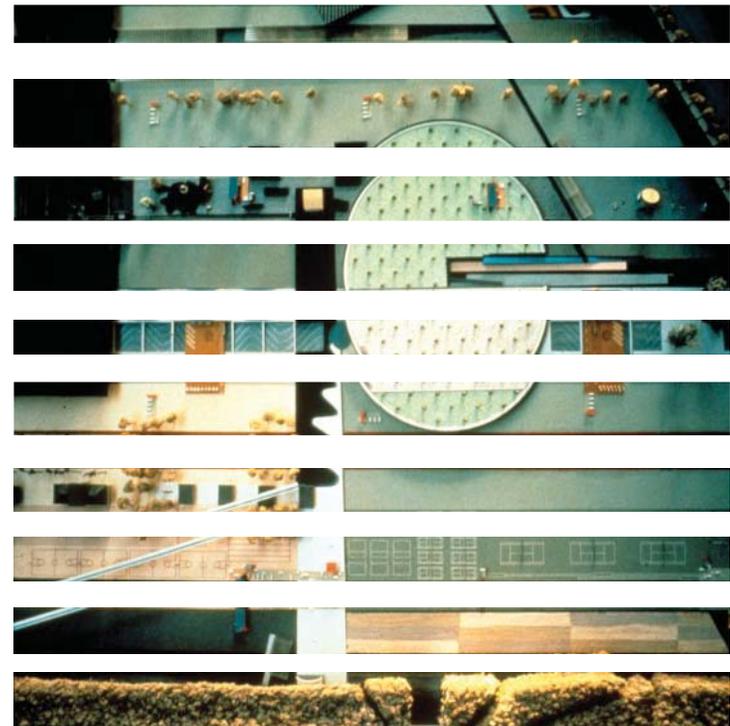
Es decir: las franjas siempre aparecen como la repetición de sí mismas, esta repetición creará siempre combinaciones distintas y en su intersticio ó en su interacción se producirá la diferencia, la cual es prevista solo como diferencia. Virtualmente habrá muchas posibilidades en cada instante del parque y muchas creaciones se darán simultáneamente, ya que una interacción posible depende de nosotros, y de actuar una indeterminación así, ofrece muchas posibilidades a la diferencia, cualquier diferencia puede surgir de ahí, y a la vez que el espacio nos da la posibilidad de interactuar con él, éste a su vez se ve transformado en un sin fin de mutaciones virtuales. Esta interacción tienen como fin lograr un espacio, un acontecimiento distinto a todos los posibles que vaya a tener el parque durante su existencia.

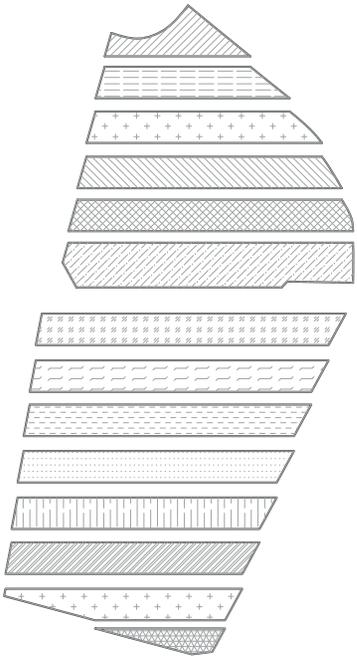
Consciente de la indeterminación que puede llegar a producir este acomodo de los usos, y elementos como quioscos que van a ser dispersados por el parque de forma aleatoria, también éstos presentarán indeterminación ya que a pesar de ser en forma iguales a todos los demás, la interacción que pueda producirse en el parque los hará distintos entre sí.

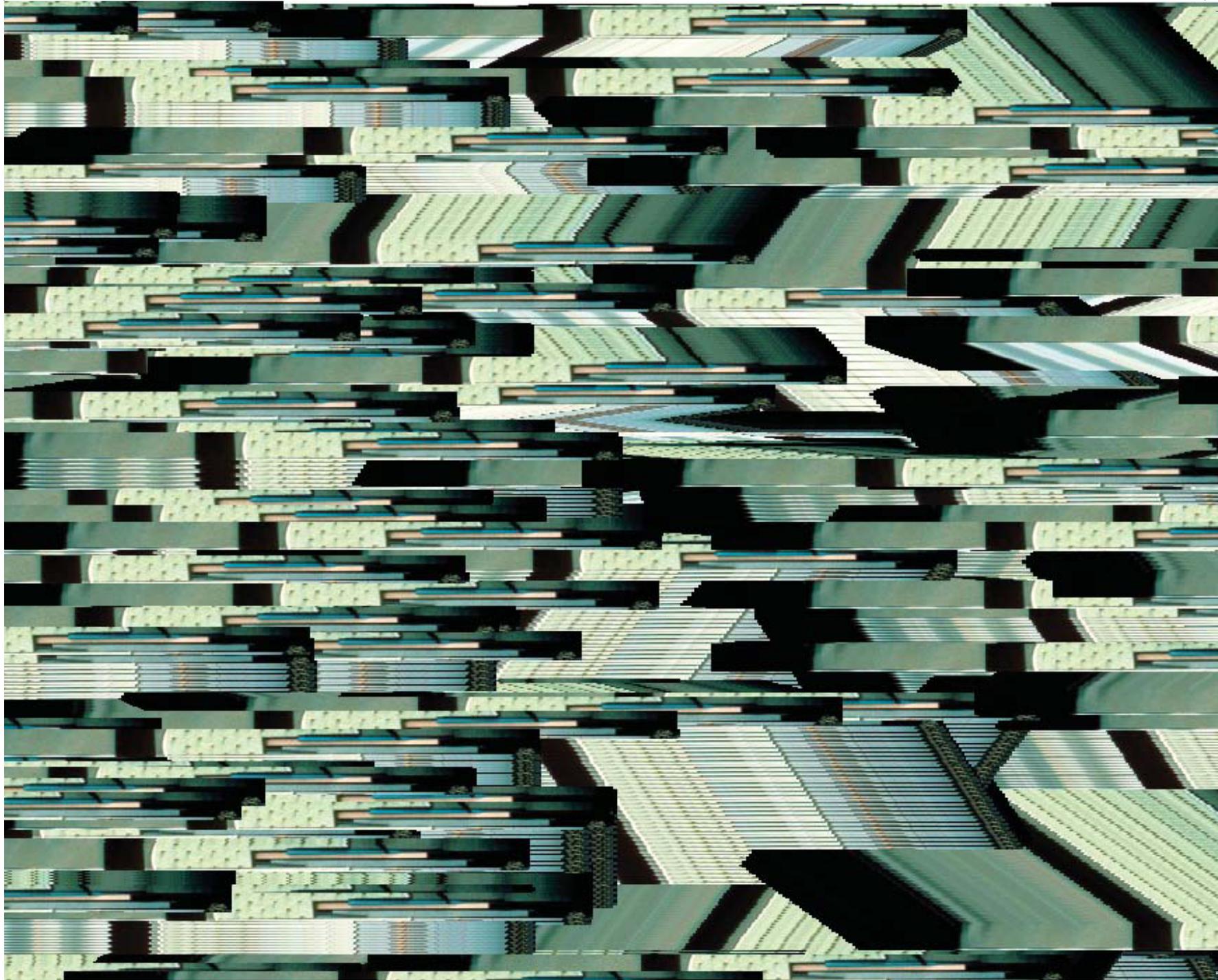
Tomando únicamente tres franjas, cuando la primera se relaciona con la segunda, la primera deja de ser como era antes del roce con la segunda, del mismo modo la segunda también a dejado de ser como era antes de relacionarse con la primera, pero esta segunda franja a su vez se ha relacionado con la tercera, la cual a su vez se ha relacionado con una cuarta del mismo modo como la primera se relacionó con la segunda. Este planteamiento de incertidumbres nos lleva a acciones virtuales donde las relaciones configuran en cada momento nuevos espacios.

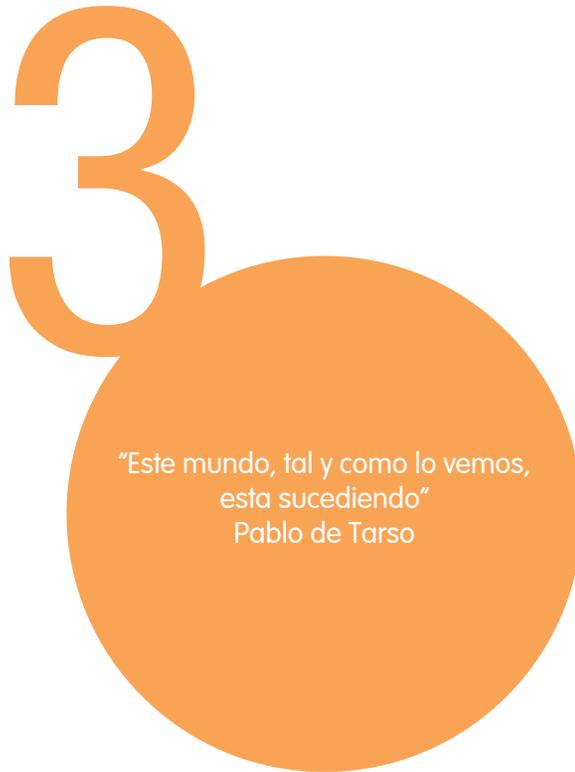
Estas acciones divididas y puestas sobre franjas también están vinculadas con el tiempo, cu-

riosamente en 1967 Bob Wilson en su escenografía para *The King Of Spain* dividió el escenario de la misma forma en que Koolhaas lo hizo en el terreno del parque, en su caso cada una de estas franjas era considerada como una franja de tiempo, de manera que en cada una colocó velocidades distintas entre sí, lo que el quería mostrar era la variabilidad de las velocidades dentro de nuestra experiencia cotidiana. Del mismo modo en el Parc de la Villete al ser distintas acciones las que se desarrollan en cada una de las franjas, cada una tiene su propia velocidad. Si bien este proyecto se entiende y se plantea de manera extensiva, sus efectos se producen de forma intensiva en el intercambio constante de velocidades y acciones, siendo que de esta forma el terreno no puede ser dividido del mismo modo como fue planteado.









## LA EVOLUCIÓN DEL PROCESO O SU MUTABILIDAD

Toda forma actual lleva implícita un proceso por el cual tiene una presencia en el momento actual, proceso que sólo es apreciable dentro de una duración. Proceso que ya lleva una etiqueta de virtual, virtual como producto del pasado y como proyección del futuro. Como ya habíamos mencionado la naturaleza tiene sus procesos: germina, nace, crece, se reproduce, muere y su muerte es alimento para otras semillas, de algún modo nos parece sencillo determinar sus ciclos.

Un proceso artificial, producto de la intención humana ¿en donde define su inicio? ¿desde el momento en que se le da un propósito? Es más, los procesos humanos tienen ya implícito un fin, un fin como propósito, el proceso muere en el objetivo, y todo lo demás sólo fue considerado como los pasos sucesivos para alcanzar el fin (propósito y muerte).

En el caso específico de la arquitectura (espacio como objeto), el proceso estaría formado por los pasos a seguir hasta alcanzar el propósito de habitabilidad, generalmente se piensan como partes de éste proceso los planos, maquetas, renders, diagramas, etc., en donde supuestamente, en una sucesión lógica, cada modelo es perfeccionado hasta el punto máximo de similitud con lo que sería el objeto real. Considerando tanto planos, maquetas y modelos computarizados como virtuales, porque supuestamente no poseen una realidad afín al propósito por el hecho de que un plano, una maqueta, ó un render no pueden ser habitados, siguen siendo hasta ese momento suposiciones del objeto real. De hecho son virtuales y actuales, en el caso de cada uno de estos pasos solemos llamarlos “[re]presentaciones.”

¿Pero porque a estos pasos previos los llamamos representaciones? Como si al objeto que representasen ya se hubiera hecho presente de modo que la representación lo estuviese “reemplazando”.

La representación tiene como función mostrar lo que debiera estar presente, debido a que este se encuentra ausente, por lo tanto la representación no solo aparece en lugar de lo que se quiere representar (la presencia), sino que además pone de manifiesto su ausencia. La representación opera de dos modos: como reemplazo de lo que existe y como reemplazo de lo que esta por existir. Pero solo es posible hablar de un remplazo cuando ya existe lo que se va a suplantar, en cambio cuando se [re]presenta algo que aún no existe, su aparición es de hecho una presencia que existe por vez primera, aparece como original y más que [re]presentar, proyecta, ya que no trata de asemejarse a su objeto, el cual aun no existe.

De hecho la representación nunca reemplaza, ésta es una palabra muy fuerte que implica que el ser reemplazado es igual a ser eliminado por efecto del reemplazo, algo que define mejor la representación es una presencia provisional mientras se espera su presencia. Da ahí el peligro de la representación de convertirse en simulacro.

Por lo tanto la representación puede ser ubicada en un punto del tiempo, a priori o a posteriori de lo que representa: a priori será siempre presencia y también [re]presentación en espera de lo que quiere lograr presentar, en cambio a posteriori sólo será representación a pesar de que se le quiera confundir con la presencia. A priori genera (algo deseado, no puede aparentar el futuro), a posteriori aparenta.

A partir de aquí las fases de esta representación son evolutivas y no sustitutivas y aquí lo virtual cumple una de su características que viene siendo la mutabilidad y el cambio de naturaleza. La repre-

sentación como generador se acerca más a lo que Eliasson ya decía sobre ella:

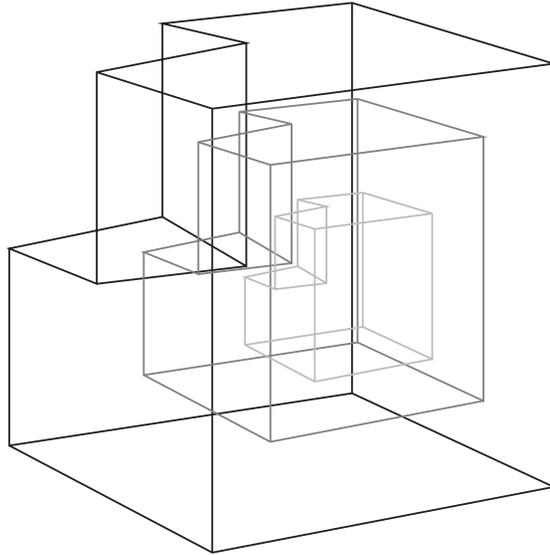
**“Estamos siendo testigos de un cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. Ya no evolucionamos del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que en realidad ambos modelos son reales(...) Más que considerar el modelo y la realidad como dos entidades polarizadas, ahora funcionan al mismo nivel.”**<sup>1</sup>

¿La arquitectura como proceso debe considerarse su “biografía” (antes de ser un espacio habitado) como parte de ella? ¿Cada una de sus partes que conforman su proceso debe ser una entidad separada del “producto”? Si bien es cierto que muchas de las proyecciones previas al espacio habitable (a la arquitectura como configuración de un espacio habitable) suelen ser consideradas “virtuales” (virtual no en el sentido que le estamos dando, sino como “aún no reales”), todos esos pasos no suelen ser considerados como parte presencial de la arquitectura, debido a que sólo se encuentran en el imaginario de quien la proyectó, la virtualidad de la arquitectura radica en aquello por lo que fue producido y por aquello que pueda producir, pero la arquitectura como efecto de tal producción también tendría que morir cuando el fin es alcanzado, el de ser habitable, la arquitectura como proceso también debe virtualizar en la habitabilidad, siendo causa en vez de sólo efecto.

1 ELIASSON Olafur Los modelos son reales (Gustavo Gili 2007)

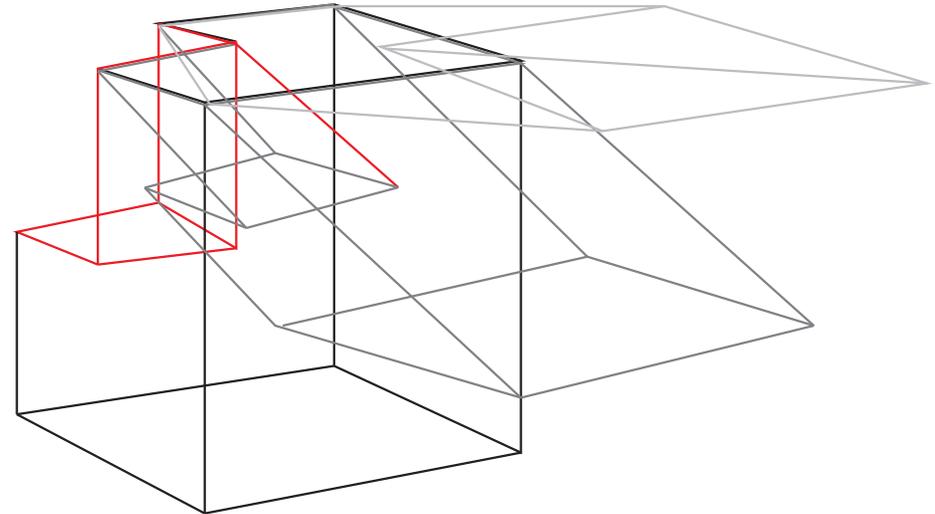
La casa "El Even Odd", de Peter Eisenman fue una aproximación (si no es que la mayor) de hacer presenciar el proceso de creación arquitectónica. Anticipando las palabras de Eliasson que se han citado arriba, la "casa" habla por sí sola con esas palabras (en realidad un arquitecto no consideraría eso un espacio habitable al no haberse construido en un espacio lo suficientemente grande para ser habitable).

Se trata de tres volúmenes, los tres poseen la misma forma y solo varían su escala, así el primer volumen está contenido por el segundo y este, que a su vez contiene al primero, se encuentra envuelto por el tercero. El primer volumen es lo suficientemente grande para que una persona pueda entrar, pero de ningún modo encontrará comodidad en aquel volumen ya que este es apenas un poco más chico que una persona y termina siendo demasiado grande para un modelo y demasiado chico como para una casa, el segundo debido a su escala y a que es capaz de contener al primero, es lo que podría ser la casa, lo suficientemente grande para habitar en ella, de este modo el primer volumen es lo que podría ser considerado como modelo del segundo el cual sería la casa, ¿pero entonces que es el tercero? Siguiendo una lógica causal, el tercero sería el objeto que es representado por el segundo, siendo así un modelo para el tercero. Siguiendo una lógica a partir de escalas, el primer volumen no puede ser el objeto arquitectónicamente deseado porque es imposible

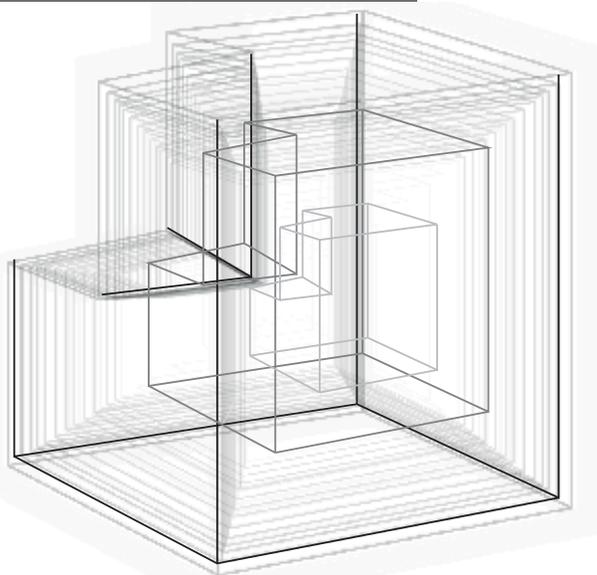


habitar en él, el segundo parece más adecuado como objeto habitable, pero ¿por qué habría un tercero? quizá el orden no corresponda propiamente a las escalas. Entonces ¿cuál es el modelo y cuál es el real? Los tres son modelos y los tres son reales.

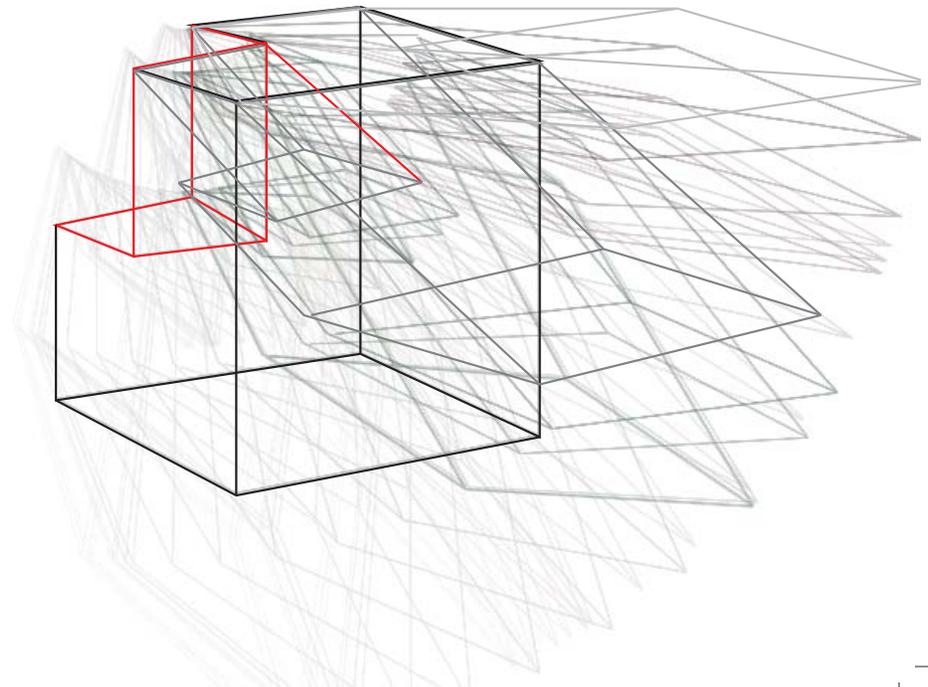
En una variación sobre la misma casa, los tres volúmenes son igualados en escala, pero dos de ellos son transformados, uno en una proyección bidimensional y el otro en lo que podría ser una proyección en dos y media dimensiones. Los dos volúmenes transformados en proyecciones representan el volumen visto en perspectiva, de modo que la primera proyección es una perspectiva plana y la segunda sería una perspectiva en perspectiva. La primera proyección se deriva de lo que en la primera variación constituía el primer volumen, así la segunda proyección corresponde al segundo volumen y solo el tercer volumen se mantuvo como volumen en la segunda variación. Siguiendo el mismo orden secuencial que en la primera variación, la primera proyección sería el modelo de la segunda y esta sería el modelo del volumen. Pero del mismo modo en que en la primera variación surgió la interrogante de cuáles serían las representaciones y cuál sería el



objeto, en esta segunda variación ocurre lo mismo, si recordamos el segundo volumen en la primera variación correspondía al espacio habitable, en esta segunda variación corresponde al modelo que representa al tercer volumen que quizá en este caso corresponda al espacio habitable, así una secuencia lógica que va de 1 a 3 es visible en el modelo, pero hay que



recodar que las proyecciones desplegadas han surgido del volumen (al que le correspondería el número 3) y no es este el que ha surgido de aquellas, alternado el orden lógico causal de la secuencia de modelos. ¿Quién representa a quien? O es que todos son parte de una misma presencia como proceso.



## LA METAMORFOSIS DEL ESPACIO HABITADO

¿En un espacio habitable como ocurre dicha mutabilidad? En la Montaña Mágica, Thomas Mann señala respecto a su obra que dentro de ella hay insertos dos tipos de tiempo, el tiempo en que ocurren los hechos de la narración y el tiempo propio que se utiliza para la narración. Estos tiempos coexisten simultáneamente sin corresponderse el uno con el otro, es decir un tiempo coincide con un movimiento que se da en un espacio imaginado y el otro con un espacio percibido. Cada uno de los tiempos desplaza al otro intermitentemente. En un tiempo diacrónico también el espacio aparece intermitentemente, el tiempo de la historia me remite a un espacio distinto al que me encuentro cuando estoy recorriendo sus páginas, es decir del espacio en el que estoy leyendo al espacio que estoy imaginado, percibiendo los dos al mismo tiempo, uno mediante los sentidos y el otro mediante la memoria, al igual que el tiempo estos espacios se desplazan mutuamente apareciendo intermitentemente uno y el otro y a veces simultáneamente.

“Your House” del artista danés Olafur Eliasson, es una pieza que convierte la metáfora del espacio narrado en una realidad perceptible para los sentidos. Se trata de un libro de 454 hojas (908 páginas) en la que cada una de ellas es una sección vertical del modelo de su propia casa de Copenhague, es decir que el volumen de la casa está escondido en el interior del libro cerrado, cada hoja se va apilando a lo largo de la “narración” ó a lo ancho del libro, para recorrerlo es necesario “leerlo”. El espacio narrado es a la vez el espacio percibido, y en cada instante (hoja) puedo ver, por un lado el la producción del pasado y una proyección al futuro.

La coincidencia del espacio narrativo con el espacio percibido, confirma nuevamente que, un espacio arquitectónico esta en sincronía con el tiem-



*“La narrativa temporal que se produce en un edificio siempre estará construida en el espacio real que se experimenta como un espacio narrativo; es decir al caminar dentro y alrededor de un edificio. Una vía por la que la arquitectura puede suspender el tiempo de la narrativa es superponerle otro tiempo”.*<sup>3</sup>

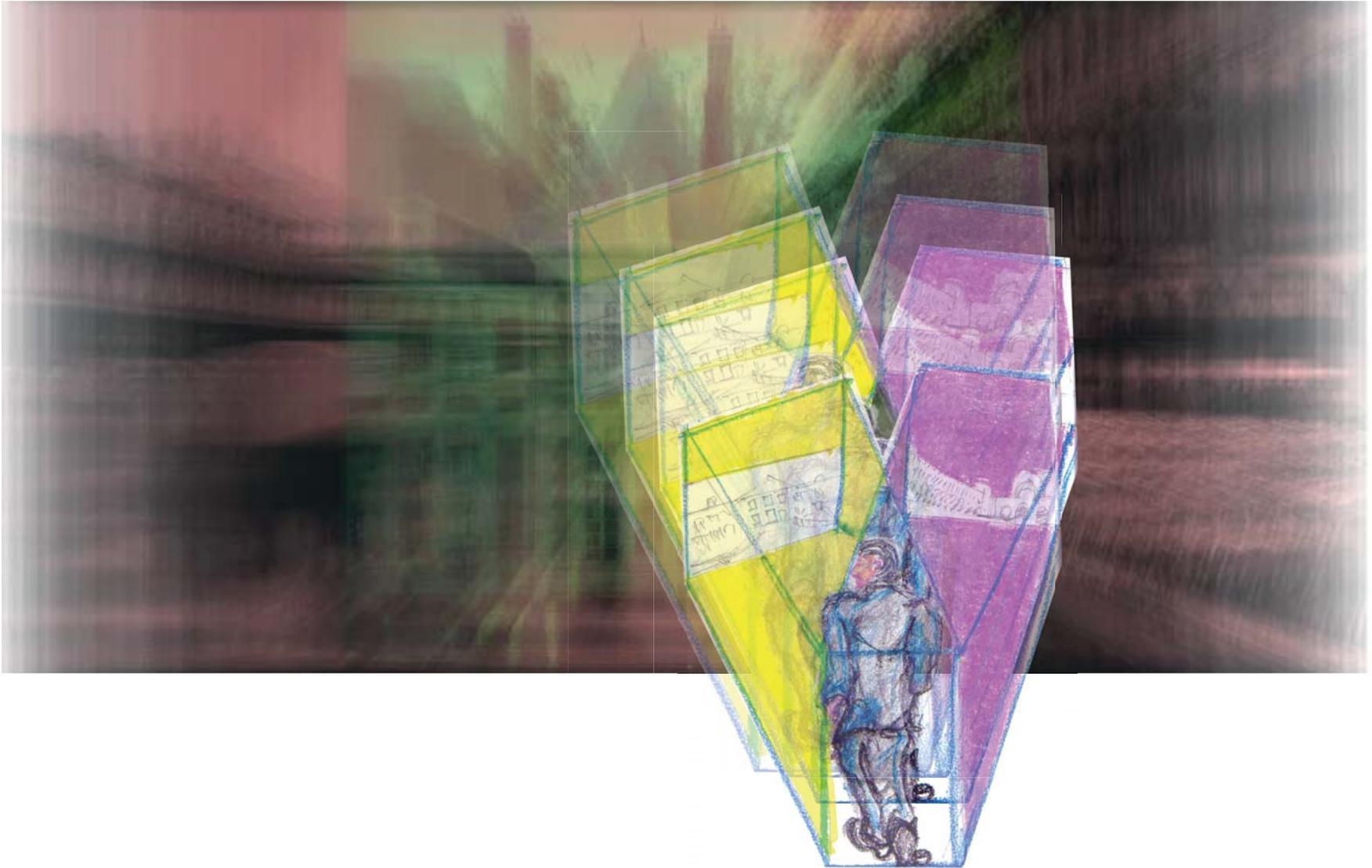
po utilizado para recorrerlo, un tiempo que como dice Eisenman conduce a la muerte (al fin). ¿Es posible en el espacio real (percibido) exista un tiempo no lineal?

De acuerdo a un análisis de Marcel Blanchot sobre la obra de Marcel Proust dos tiempos pueden confluír simultáneamente: **“Los pasos que tropiezan en los adoquines irregulares de El Mundo de Guermantes de repente son los mismos pasos que tropezaron en las losas desiguales de la plaza de San Marcos”.**<sup>2</sup> Blanchot Sugiere que los momentos de Venecia y de Guermantes no deben ser considerados como un pasado y un presente (que se complementan gracias a la memoria), sino como una presencia única y diacrónica, de este modo

Proust interrumpe el tiempo narrativo, el cual lleva en si mismo una linealidad secuencial. “Blanchot sugiere que la interrupción provocada por momentos simultáneos de una narrativa representa dicho momento diacrónico en el espacio real.”

2 EISENMAN Peter Diez edificios canónicos (trad Puente Gustavo Gili 2008)

3 Ibid

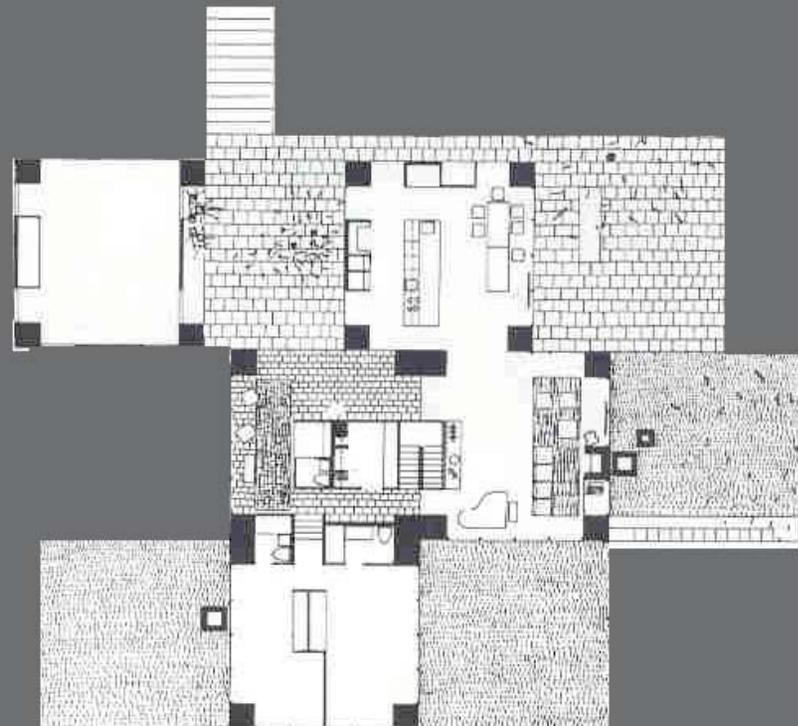


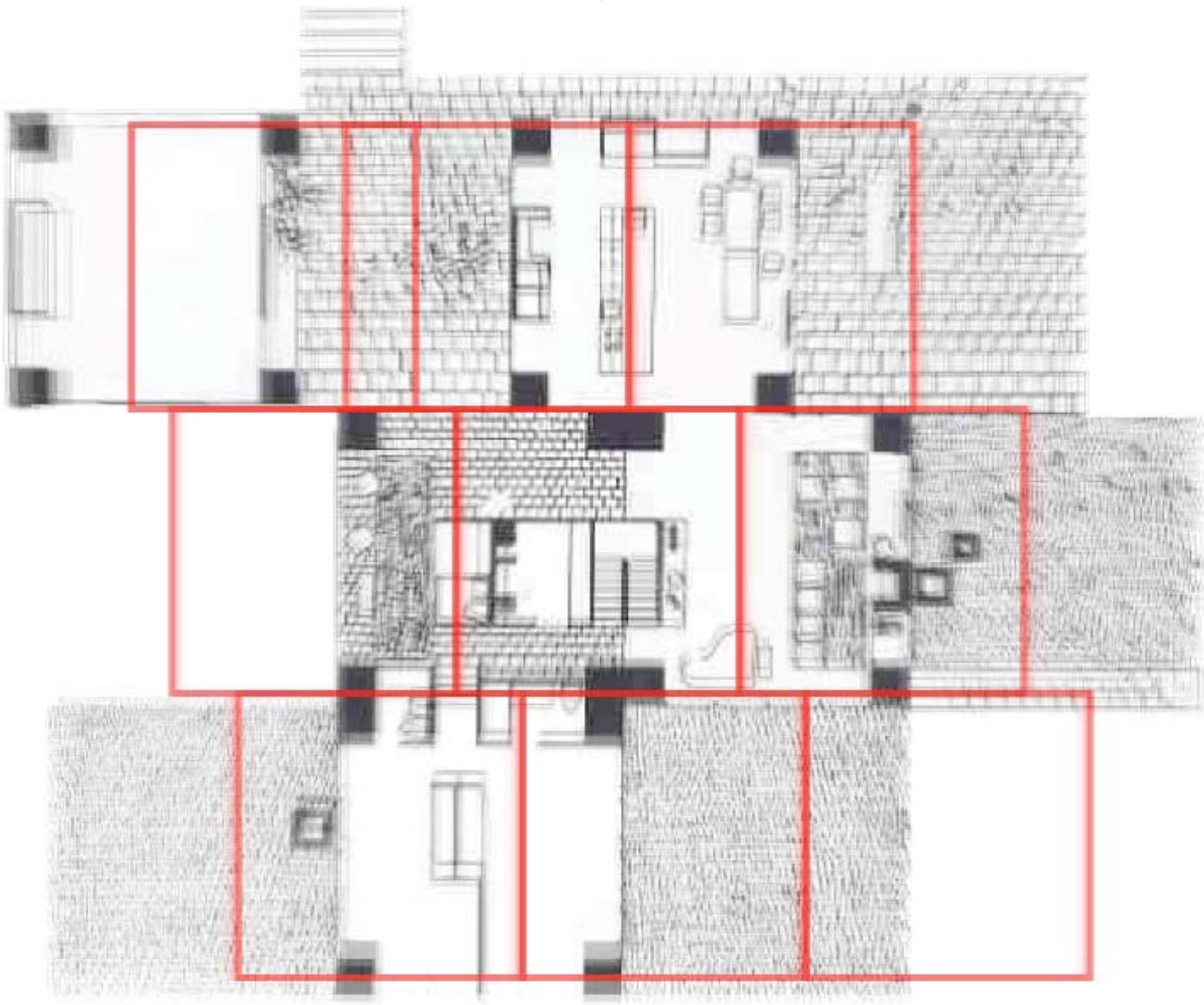
Eisenman en su libro "Diez edificios canónicos" sugiere que en los proyectos para las casas Adler y De Vore; Louis I. Kahn inserta dos tiempos en un mismo espacio, o mejor dicho que el espacio diacrónico surge mediante la superposición de dos esquemas de espacio (o quizá que inserta dos espacios en un mismo tiempo): el beaux arts y el moderno en el que ninguno de ellos es dominante con respecto al otro y en donde cada uno de estos esquemas se desplazan de una contingencia donde no es posible determinar cual es percibido y cual imaginado, dos tiempos se abren a la vez y por tanto también dos espacios. Y en "donde ambos son legibles, y cada uno desplaza al otro" (lo que en realidad no fue insertar dos tiempos en un espacio, sino dos espacios que dentro de su momento fueron válidos para la arquitectura).

¿Basta la superposición de esquemas espaciales para interrumpir el tiempo sincrónico que se da al recorrer un espacio? Quizá estos esquemas espaciales sólo coexisten en la inmovilidad, pero cuando el movimiento aparece, la interrupción del espacio sincrónico se hace presente tal y como ocurre en "El Mundo de Guermantes": "En las casas Adler y De Vore los pasos que recorren la planta libre, de pronto son lo mismos que recorren la planta clásica", donde en un principio encuentra continuidad de pronto hay discontinuidad. Si en literatura ocurre el tiempo diacrónico en una unidad espacial, en arquitectura (en el espacio "real") ocurre el espacio diacrónico en una unidad temporal. La diacrónica y la sincronía son concomitantes en el espacio real.

Así como en el proyecto del parque de la Villette, este espacio no puede ser dividido extensivamente por medio de la separación de sus tiempos "superpuestos" que ahora mas bien están interpenetrados uno con el otro, es en esta convivencia de tiempos cuando surge la diferencia, la cual no se trata de ubicar en un tiempo lineal un espacio después

de otro, o de compararlos como en esos juegos que aparecen en las cajas de cereal donde se yuxtaponen dos imágenes para encontrar las diferencias de una con respecto a la otra, ya que lo que aparece ahí no es ni el espacio "moderno" o el espacio "clásico", sino que la diferencia que surge es a la que Deleuze se refiere, como producto de un sistema de relaciones diferenciadas que conllevan a la aparición de tiempos y espacios particulares, ya que una diferencia de tiempo y movimiento pertenece a las diferencias intensivas y no a las extensivas, donde no podemos extraer sus momentos.





La obra de Olafur Eliasson se centra en la percepción sensorial y en la transformación del paisaje, utiliza como componentes frecuentes en su obra elementos como son el hielo, el agua, o la luz, de modo que la alteración que el hace dentro del paisaje y de la percepción está estrechamente vinculada a las propiedades intensivas de estos elementos. Su obra entonces se encuentra reconfigurando en cada momento los espacios en los que interviene.

En el caso de el Weather Project, al modificar la intensidad de la luz e incluso el color de un espacio cerrado mediante la puesta de un sol artificial, transforma de manera radical no sólo la apariencia de este, sino también el comportamiento y la actitud de los habitantes con respecto a éste. La gente se recuesta y toma el “sol” en vez de simplemente pasar por lo que es el vestíbulo del museo, incluso los comportamientos socialmente aceptados con respecto a este espacio son ignorados, ya que la gente en vez de mantener seriedad característica de nuestras visitas al museo, se recuesta como si se encontraran en un día de campo (en el campo),

La transformación del entorno mediante los cambios de intensidad, afecta (además de el entorno en sí) la percepción sensorial de los visitantes, la cual se ve alterada al no establecer una relación lógica entre un espacio interior y un espacio exterior, de modo que para ellos el lugar no se define ni por ser uno ni por ser el otro, algo así como en música ocurre en el Preludio de Tristan e Isolda: **“La melodía sin fin es la fuerza dominante en el Tristán. Se inicia un pequeño motivo, pero antes de ser desarrollado como una verdadera melodía o un tema, es transformado, roto, elevado y abatido a través de incesantes modulaciones y cambios enarmónicos, reparado y contraído de nuevo, repetido o imitado por un instrumento u otro. Esta música sin esqueleto tonal se dirige perpetuamente hacia lo inconmensurable.”**<sup>4</sup> De

4 HANSLICK Eduard Tercera temporada 2011 programa 5 OFUNAM

igual manera mediante las diferencias de intensidad, este espacio también se dirige hacia lo inconmensurable.

Cotidianamente también estamos inmersos dentro de una sincronicidad y “diacronicidad”, debido a que el movimiento “tu tiempo” no es igual a “mi tiempo”, lo que equivaldría a decir que “tu espacio” no es igual a “mi espacio” o a “su espacio”. “mi tiempo” no corre a la misma velocidad que el “tuyo” o el “suyo”, el movimiento no es igual para todos.

La metáfora del espacio imaginado, es que puede ser vivido (habitado) como un espacio percibido, no solo presente en nuestra memoria sino también en nuestros sentidos... Hemos acudido a una catedral a escuchar misa, a seguir un rito en donde quizá podamos resarcir nuestro espíritu, cuando llegamos al lugar nos encontramos con que el espacio esperado, en vez de ser un lugar silencioso donde podamos encontrar tranquilidad y lentitud para nuestros pensamientos, es un bullicio de turismo, vemos gente con cámaras con una intención muy distinta a la nuestra y que da una significación totalmente distinta al lugar que es “sagrado” para nosotros, convirtiéndolo en un lugar de exhibición en vez de resguardo como lo consideramos. Los olores... los ruidos... las luces... los colores... las texturas... Decidimos ignorarlos, nos entregamos a nuestro propósito... en el ruido de fondo encontramos la calma (el mismo que nos alteró un instante atrás), a pesar de nuestra “indiferencia al entorno” que ha transformado nuestro espacio, todo sigue sucediendo en el mismo espacio... hay mas espacios sucediendo a distintas velocidades, la diacronía espacio-temporal también es un sincronía, el lugar de incidencia lo permite. “Yo vivo un tiempo-espacio distinto al que viven los demás” el tiempo y el espacio es diacrónico en la simultaneidad de movimientos a distintas velocidades. <<es el movimiento de convertirse en otro.>>





*...“La realidad que yo conocí ya no existía. Bastaba con que la señora Swann no llegara exactamente igual que antes, y en el mismo momento que entonces, para que la Avenida fuera otra cosa. Los sitios que hemos conocido no pertenecen tampoco a ese mundo del espacio donde los situamos para mayor facilidad. Y no eran más que una delgada capa, entre otras muchas, de las impresiones que forman nuestra vida entonces; el recordar una determinada imagen no es sino echar de menos un determinado instante, y las casas, los caminos, los paseos, desgraciadamente son tan fugitivos como los años.”<sup>5</sup>*

Pensar en movimiento, y no sólo en tiempo-espacio, el movimiento que tiene que ver con los cambios de uno como de otro, insertar un tiempo distinto al espacio al que le corresponde es mezclar dos tipos de movimiento, dos movimientos que no corren a la misma velocidad y sin embargo conviven, ya no es sólo el movimiento que le es común tanto al espacio como a tiempo, sino una disparidad que teje una concepción diferente espacio/temporal. Es algo así como mezclar un slow motion y un fast motion en el espacio.<sup>6</sup>

**“¡La velocidad transforma el punto en línea!”**  
**Gilles Deleuze y Felix Guattari**

5 PROUST Marcel Por el camino de Swann (trad Salinas Alianza 1913)

6 Se han empleado los términos en inglés porque ilustran mejor el texto ya que una cámara lenta y una cámara acelerada resultan inadecuados cuando nos referimos al movimiento (motion)

La picnolepsia cotidiana es para todos, estamos sumergidos tanto en nuestro espacio y nuestro tiempo, que hemos perdido fragmentos de la duración, ahí donde todo a ocurrido en nuestra presencia, nosotros lo ignoramos, los medios de transporte son medios de fomentan la picnolepsia cotidiana, en un vagón del metro en la inmovilidad de mi posición mi cuerpo recorre grandes distancias, y de pronto estamos en otro lugar, casi instantáneamente, hemos perdido un fragmento de nuestra duración. La velocidad reduce el tiempo y el espacio, la velocidad vuelta instantaneidad desaparece al tiempo y al espacio.

El elevador no sólo desarticula el espacio, sino también al tiempo, al transportarnos en él perdemos un fragmento de la duración de nuestro traslado.

### **La abolición del espacio El balcón de Julieta**

Romeo y Julieta sólo pueden verse a escondidas, la cita es en el balcón de la casa Capuleto a las 9 de la noche (por decir una hora), la sincronización entre tiempo y lugar es precisa para que el encuentro sea posible, pero en este encuentro son inalcanzables para el tacto (en una afección) y sólo es posible su percepción... ¿qué pasaría con un Romeo y una Julieta de hoy en día? Seguramente no tomarían tales riesgos temiendo de ser descubiertos, lo mas seguro sería hacer una llamada a su teléfono celular, enviar un e-mail, ó un mensaje por twitter... ella o él contestarían en cualquier lugar y aun así estaríamos hablando de un “encuentro”, la localización de estas dos personas es contingente, ellos no están presentes físicamente en este encuentro pero su voz y su imagen se trasladan, tomemos el lugar de uno de ellos; mi voz permanece conmigo pero también



### “Conclusion”

Retomando el concepto de materia de Bergson, **“Llamo materia al conjunto de las imágenes, y percepción de la materia a esas mismas imágenes relacionadas a la acción posible de cierta imagen determinada, mi cuerpo”**.

Si el entorno esta fuera de nosotros, y éste se percibe como una multiplicidad de imágenes que reflejan nuestra acción posible sobre ellas, y éstas sobre nosotros...

Estamos diciendo que la arquitectura (como producto de un entorno artificial y humanizado) mas allá de su percepción material también forma parte de las “imágenes” que conforman nuestro entorno, así ofrece la facultad de reflexión de posibles acciones. Por lo tanto lo virtual en el espacio va encaminado a las relaciones posibles con la multiplicidad de “imágenes” que conforman nuestro entorno, de un espacio que principalmente se detecta en la acción y el movimiento de los objetos con los demás objetos, y no en la contención de estos.

De modo que el vinculo móvil e inestable que nos une con el entorno que a su vez es móvil e inestable es en esencia la coproducción espacial, que por tanto proporciona nuevas formas espaciales surgidas de la experiencia y no solo de las formas geométricas ( o físicas) de los objetos.

La construcción dada que tenemos del espacio no nos es dada de manera natural, sino que es una forma objetivada y formalizada en las tres dimensiones, que nos ha sido heredada desde el cartesianismo, su percepción a priori podría decirse que consiste en la observación distanciada y objetiva por parte de individuo, de modo que el observador se sitúa fuera de lo observado (el espacio) dándole un carácter atemporal y objetivo.

No estamos tratando de decir como es “realmente” el espacio, pero si como podríamos entenderlo actualmente en base a las dinámicas actuales que suceden en nuestro entorno hoy en día.

Esto viene a demostrarnos que lo que conocemos como “realidad” esta formada por conceptos heredados y dados por hecho, y sólo es aprehensible en la medida en que esta puede ser representada, es decir que la representación marca los límites de lo que nosotros podríamos conocer.

Si en primera instancia se hablaba que la paradoja de la representación consistía en que ésta al llenar el vacío que dejaba su objeto reemplazaba un ausente por un presente, y de éste modo no sólo suplía a su objeto, sino que también ponía de manifiesto de manera rotunda la ausencia de lo que debiera estar presente, ahora la paradoja consiste en que la representación construye una “realidad”, la cual esta formada de manera simbólica de lo que nosotros consideramos como “real”, así pues la representación es una proyección interna de lo que somos capaces de captar de el mundo, tal proyección se convierte en una realidad totalmente humana y no sólo se trata de una sustitución de un objeto-signo por otros no presentes. Por un lado reemplaza el mundo y por el otro no los muestra y lo hace comprensible.

¿Lo virtual es la copia “perfecta” de la realidad? Reducir lo virtual a esto, lleva a confusiones aún mas extremas entre lo que es representación y lo que es realidad, ya que si la realidad se construye en lo que nosotros podemos representar, lo virtual como fiel copia de la realidad se desliga de las representaciones que conforman nuestra realidad, ya que al ser copia fiel de esta se convierten en representaciones de las representaciones.

La virtualización del mundo claro está, no es para nada la reproducción fiel de la realidad, sino tal parece que en nuestra época se trata de un despliegue excesivo de imágenes a gran velocidad, las cuales al invadir la percepción sensorial de los individuos nos han mostrado un entorno de simultaneidades y distintas velocidades.

Podríamos decir que las dinámicas actuales generadas gracias al incremento de la velocidad y el flujo de la información, son una reproducción o tal vez una representación de un movimiento que estaba oculto para nosotros en nuestra experiencia cotidiana del espacio y que ahora puede ser tratable mediante el proceso y lo incierto y no en lo estático y en la permanencia, en la experiencia de habitar y no sólo en la de contemplar.

Así como en este texto, en este apéndice al cual podríamos llamar conclusión también podría tener un “final” cíclico: Si las imágenes que se encuentran alrededor de nosotros conforman nuestro entorno, reflejan su acción posible; esta virtualización de imágenes o esta distribución de representaciones a gran velocidad, también reflejan su acción posible en nosotros y la de nosotros sobre ellas (por eso la percepción de un realidad alterna) pero sus efectos son reales, tienen consecuencias efectivas en la realidad. Lo virtual por lo tanto siempre esta latente para actuar y no sólo en la relación y la experimentación con el entorno, sino también en su creación y en la provocación de sus procesos, nos muestra que este mundo constantemente se encuentra construyéndose y transformándose: Como si la realidad se tratara de un montaje programado para la incertidumbre.

## BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD Jean, "Cultura y simulacro" (trad. Rovira, Kailash, 1977).
- BENJAMIN Walter, "La obra de arte en la época de su reproducción técnica" (trad. Weiskopf, 1936).
- BERGSON, Henri, "Materia y memoria" (trad. Anaya, 1896).
- DELEUZE Gilles, "Diferencia y repetición" (trad. De la Parra y Beccece, Amorrotu, 1968).
- ECO Umberto, "Tratado de semiótica general" (trad. Manzano, DeBolsa, 1976).
- EISENHARTER, Peter, "Definiciones canónicas" (trad. Puente, Gustavo Gili, 2008).
- ELIASON Ólafur, "Los modos sonoros" (trad. Puente, Gustavo Gili, 2007).
- ELIASON, Ólafur, "Surroundings Surrounded; Essays on Space and Science", (Neue Galerie am Landesmuseum Joanneum Graz; ZKM Center for Art and Media Karlsruhe; The MIT Press, Cambridge, MA, 2001).
- FOUCAULT Michel, "Las palabras y las cosas" (trad. Frost, Siglo Veintiuno, 1966).
- KOOLHAAS, Rem, "SMLXL" (The Monac Press, 1995).
- LEVY, Pierre, "Ciberespacio. Informe al Consejo de Europa" (trad. Camps, Chacón y Martorana, Anthropos, 1997).
- LEVY Pierre, "¿Qué es el virtual?" (trad. Levis, Paidós, 1995).
- MANN, Thomas, "La montaña mágica" (Porrúa, 1924).

- MARGARIT, Lucas, "Samuel Beckett. Las huellas de vacío" (Atue, 2003).
- MITCHELL, William, "E-Topía: Vida urbana, Juntos; pero no como a conocemos" (trad. Vardera, Gustavo Gili, 1999).
- PROUST, Marcel, "Por el camino de Swann" (trad. Sainza, Anaya, 1913).
- SANTOS, Milton, "La naturaleza del espacio" (trad. Casto, Anaya, 1996).
- RILOP, Pau, "El arte motor" (trad. Pons, Manantía, 1995).
- VALENZUELA, José Luis, "Bob Wilson. La locomotora dentro del fantasma" (Atue, 2004).
- BERENGUER, Xavier, "Las imágenes sintéticas" artículo publicado en Temas de Disseny, 5, 1991.  
<http://www.upf.edu/pd/dcom/xaverberenguer/textos/sintetec.htm>
- SABBATIN, Marcelo, "Consideraciones teóricas acerca del 'virtual' y el 'real' en las nuevas tecnologías de información y comunicación: implicaciones para la formación" artículo publicado en Razón y palabra.  
<http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n60/msabbatin.htm>

## ÍNDICE DE LUSTRACIONES

- 6 “Sin título” imagen realizada a partir de “Cristo Redentor” de Andre Rublev.  
Autor: G.R.A.R.
- 13 “La emancipación de referente y la emancipación de sí mismo”  
Autor: G.R.A.R.
- 14 “El actor”  
Autor: G.R.A.R.
- 15 “La destrucción de la apariencia”  
Autor: G.R.A.R.
- 21 “Pasos de enmascaramiento de la ausencia”  
Autor: G.R.A.R.
- 22 “Escape de la sombra de Zaratustra”  
Autor: G.R.A.R.
- 24 “Vivres mismo”  
Autor: G.R.A.R.
- 27 “El bebedor virtual” imagen extraída de código con el mismo título realizado en procesamiento a partir de fragmento de obras de Lucian Freud y Egon Schiele.  
Autor: G.R.A.R.
- 35 “Sin título” imagen de una biblioteca.  
Autor: G.R.A.R.
- 36-37 “Hipertexto” imagen extraída de código “Hipertexto” realizado en procesamiento.  
Autor: G.R.A.R.
- 40-41 “Hipertexto var.1” imagen extraída de código “Hipertexto” realizado en procesamiento.  
Autor: G.R.A.R.

- 46 “Vendo desde el interior”  
Autor: G.R.A.R.
- 47 “Comprensión de propio cuerpo y relación con los circundantes”  
Autor: G.R.A.R.
- 56-57 “Conjunto cuantificable”  
Autor: G.R.A.R.
- 58-69 “El grupo cuantitativo”  
Autor: G.R.A.R.
- 73 “Horizonte móvil”  
Autor: G.R.A.R.
- 74-75 “Yuxtaposición de momentos” imagen realizada a partir de extracción de momentos de código “Egon en movimiento” realizado en procesamiento a partir de una obra de Egon Schiele.  
Autor: G.R.A.R.
- 76-77 “Interpenetración de momentos” imagen extraída a partir de código “Egon en movimiento” realizado en procesamiento a partir de una obra de Egon Schiele.  
Autor: G.R.A.R.
- 78 “Extracción de momentos/Proceso indivisible” a partir de una obra de Egon Schiele.  
Autor: G.R.A.R.
- 81 “Horizonte móvil”  
Autor: G.R.A.R.
- 82-83 “Serie de interacción con el entorno”  
Autor: G.R.A.R.
- 84-85 “Beckett móvil”  
Autor: G.R.A.R.

92-93 “Beckett d sperso”  
Autor: G.R.A.R.

90-91 “E esquema de mov m ento como espac o”  
Autor: G.R.A.R.

94 “Corte de New York At het c C ub”

95 “Esquema de Parc de a V ete”

96 “Esquemas de superpos c ón”  
Autor: G.R.A.R.

97 “Esquemas de desart cu ac ón”  
Autor: G.R.A.R.

98 “New York At het c C ub desart cu ado”  
Autor: G.R.A.R.

101 “Franjas de a V ete” a part r de magen de mode o para e parque de a V ette.  
Autor: G.R.A.R.

102-103 “Franjas de a V ete/co or” a part r de magen de mode o para e parque de a V ette.  
Autor: G.R.A.R.

104-105 “Mutac ón de espac o v v do” magen extra da de cod do “parque de a V ette” ra zado en process ng a part r de fragmentos de una magen de mode o para e parque de a V ette.  
Autor: G.R.A.R.

110-111  
“Casa E Even Odd”  
“Casa E Even Odd var.1”

112 “Casa E Even Odd- var ac ón de esca as”  
Autor: G.R.A.R.

113 “Casa E Even Odd- var ac ón de etapas”  
Autor: G.R.A.R.

115 “Your House”  
Fotografía: © 2010 O afur E asson  
<http://www.oafureasson.net/pubcatons/yourhouse2.htm>  
<http://www.oafureasson.net/pubcatons/yourhouse3.htm>  
<http://www.oafureasson.net/pubcatons/yourhouse4.htm>

116-117 “Guermantes y Venec a”  
Autor: G.R.A.R.

119 “P anta de a casa Ad er”

120-121 “Superpos c ón de t empos” magen extra da de cód go “Casa Ad er” rea zado en process ng a part r de a p anta de a Casa Ad er.  
Autor: G.R.A.R.

124-125 Wheater Project 2003  
Fotografía: <http://fuxwurx.com/nstataon/?p=121>

126-127 Fee ngs are facts 2010  
Fotografía: © 2010 O afur E asson & Ma Yansong  
<http://www.oafureasson.net/exhbtons/feengsarefacts.htm>

131 “S n camb ar de ugar”  
Autor: G.R.A.R.