

Cuatro modalidades de apropiación del medio digital

Mónica Rábano, Aníbal Andrade, Silvia Ricco

Centro de Estudios de Diseño – Universidad Nacional de Mar del Plata – Argentina

mrabano@mdp.edu.ar

The digital world-society's relationship effects and consequences takes form in the architecture, meanwhile the digital mediating design process's participation and constitute an adaptation formal attribute. Its consequences are difference answers and processing methods corresponding the digital standard used, the work's context side influence and the singular digital environment to ascribe. There are different adaptation ways to consider by the digital environment, thought models, project process types and formal characteristics to conceive four patterns: carnal, cultural, intellectual and practical. This possible practice projection map displays the formal language renewal range and the discipline's values management, and try to bring some variety emergent proposal's comprehension.

Architecture, mediating, digital, thought

Convalidada la transversalidad entre mundo digital y sociedad, la discusión se focaliza en la determinación de sus efectos e implicancias. La arquitectura refleja esta condición: involucra su construcción intelectual y resultados concretos participando la mediación digital de procesos de ideación y constituirlos en un atributo formativo de la generación arquitectónica.

En este paradigma electrónico, lo digital propone nuevos saberes, aborda caminos alternativos al proceso ideativo y redefine aspectos significativos que conceptualizan la forma arquitectónica al imbuirlas de cualidades propias de la virtualidad. La forma sintética resultante de la praxis hipermedial es este entrelazamiento de conceptos, posee al mismo tiempo connotaciones físicas provenientes del mundo digital y reconoce procedimientos intelectivos del autor que discurren entre lo abstracto y lo concreto, cuya síntesis es una apariencia ambigua conformadora de la forma-imagen.

La arquitectura basada en la forma-imagen no produce situaciones de extrañamiento en los usuarios de las mismas, toda vez que son parte de una situación proyectual global, reconocida en el mundo de los objetos, los productos, el arte, el hacer cotidiano.

Como consecuencia inmediata, se manifiestan en el universo de la producción arquitectónica respuestas y procedimientos (E. Bund, Argentina 2001) diferenciados conforme al patrón digital utilizado, a la influencia lateral del contexto en el que se propone una obra y a la singular adscripción que cada productor consienta hacia el medio digital.

Se podrá puntualizar la calidad de su influencia, pero no afirmar su prescindencia.

Así, se identifican en la arquitectura contemporánea distintas modalidades de apropiación del medio digital, considerando los siguientes parámetros: modelos de pensamiento (estructural, serial, en red), aproximación al conocimiento proyectual (racional, sensible, híbrido), tipos de procedimiento proyectual (composición, diseño heurístico, hipermedial), características formales (ideal, concreta, imagen) y actitud frente a los códigos disciplinares (sanción, transformación, renovación).

Del reconocimiento de rasgos concurrentes en las obras, se conceptualizan las modalidades: carnal, cultural, intelectual y pragmática.

La **modalidad carnal** supone una actitud de completa inmersión en el medio digital, con un procedimiento proyectual íntegramente desarrollado en la virtualidad del soporte, mediante el uso de la multimedia de manera coherente y la exploración de nuevas herramientas de la arquitectura a través de las posibilidades ofrecidas por los medios de comunicación digitales y a distancia. De manera radical se desarrolla el concepto de la *fluid architecture*, como expresión de un nuevo construir y un nuevo percibir.

La estética de esta morfología híbrida muy próxima a la imagen digital, es resultado de la deliberada acción simultánea de tecnologías electrónicas, técnicas de diseño (morphing, zapping, sampling, scratching), yuxtaposiciones aleatorias, recorridos dinámicos, movimientos tipo steady-cam, etc.

La propuesta arquitectónica, de vivencia fenoménica más que intelectual, se vuelve una experiencia sinestésica (“La sinestesia total es una de las consecuencias de la disponibilidad multimedial”, Bund, E. Efectos estéticos de la imagen digital en la forma arquitectónica, 1999, III Sigradi Uruguay). Esta mezcla de infinitas sollicitaciones sensoriales que se producen de manera concurrente, provocan en el usuario estímulos diversos tanto desde lo físico como intelectual, alejando aquel futuro previsto por Paul Virilio en el que el hombre intrapolado por monitores, aparatos y telecomandos, se transformaría en un sujeto sin esperanza y condenado a una penosa inmovilidad. Se define por:

USO HIPERMEDIO	TIPO	ESPACIO	CARACTERÍSTICAS	FORMA	CARACTERÍSTICAS
DESARROLLO COMPLETO creación/mediación INMERSIÓN	GOMAS CÁSCARAS CINTAS COSTILLAS FETAS BURBUJAS	CONTINUIDAD TOPOLÓGICA INESTABILIDAD PERCEPTIVA SINTÉTICO	FLUIDEZ CONTINUIDAD FLUJOS SIN ESCALA	ENVOLVENTE CONTINUA ORGÁNICO NATURAL CONCENTRADA	LINEALIDAD SUPERFICIES SIN ARISTAS PERFORACIONES ALEATORIAS ALABEOS

Ej.: *Pabellón del Agua –NOX; Popstage Mezz-Van Egeraat; Museo Turner - Snohetta; Casas Embriológica-Greg Lynn.*

La **modalidad cultural** propone una adhesión naturalizada a la virtualidad del mundo digital y tecnológico. El productor plantea en la obra metáforas de lo electrónico, hace explícita la relación que la arquitectura tiene con su contexto cultural y la asume como mediadora sustancial en la construcción y explicitación de la realidad.

El uso del medio digital es la modalidad natural de una actividad cultural y productiva.

El resultado es un edificio metafórico, híbrido entre lo racional y lo sensible, híbrido entre lo real y lo virtual. El edificio es hijo de la cultura electrónica que revela su cuerpo real y su cuerpo virtual. El uso de metáforas de lo digital reconoce la relación de la arquitectura con el contexto tecno-cultural, y resemantiza el acontecer de lo real-natural al incorporar significados prestigiosos de la virtualidad.

En su formalización concreta, el arquitecto incorpora traslucencias, reflejos, brillos, ambigüedad de la apariencia, artificios y recursos de raigambre digital de significación propia en el mundo de lo virtual. El límite debe ser una membrana “flexible y suave (...) para que nos permita intercambiar información con el mundo exterior” (Toyo Ito, 1997). Se concreta por:

USO HIPERMEDIO	TIPO	ESPACIO	CARACTERÍSTICAS	FORMA	CARACTERÍSTICAS
INFLUENCIA DIGITAL	CAJA VIRTUAL PIELES FRÍAS	POÉTICO CONTINUO SIMPLE CRISTALINO	FLUIDEZ CONTINUIDAD UNICIDAD	IMAGEN ALUSIÓN METAFÓRICA LÍMITE VIRTUAL PIELES MÚLTIPLES LECTURA INMATERIAL	PIELES FRÁGILES MATERIALES LIVIANOS TRATAMIENTO DE CAPAS

Ej.: *Mediateca –T. Ito; Museo en Brehens- P. Zumptor; Centro de Día para Tercera Edad-K. Sejima; Centro Cartie - Nouvel.*

La **modalidad intelectual** reconoce, en su confrontación con el medio digital, una actitud racional-especulativa hacia la realidad en donde la lógica analítica se constituye en el regulador sistémico del hacer arquitectónico.

El proceso de ideación se fundamenta en diagramas de flujos, esquemas de organización y sistemas de desplazamiento. Propone el control de la información emergente con un claro correlato en la organización de la forma que refleja las fuerzas analizadas, los modelos de trabajo y la organización del programa.

La relación entre estos diagramas conceptuales y las construcciones concretas no es lineal ni determina la apariencia final de la obra: se opera de un modo creativo por una intensiva acumulación y superposición de estratos funcionales elementos programáticos y eventos.

La forma arquitectónica resultante es de una geometría pura pero de apariencia mutante, con los siguientes datos:

USO HIPERMEDIO	TIPO	ESPACIO	CARACTERÍSTICAS	FORMA	CARACTERÍSTICAS
ESTRUCTURA APOYO EN LÓGICA DEL MEDIO	DIAGRAMAS TRAMAS SECUENCIAS RACIMOS FLUJOS REDES NODOS	LINEAL INTERSTICIAL PIEZAS SIMPLES OPACO	MOVIMIENTO ARTICULACIÓN	ATOMIZACIÓN DE PARTES GEOMETRÍAS SIMPLES DEFORMADAS SUPERPOSICIÓN	DUREZA FORMAL RITMO MODULACIÓN

Ej.: *Silodam - MVRDV; Minnaert - Neutelings; Oficinas Almere-Berkei; Biblioteca Central R. Koolhaas.*

La **modalidad pragmática** plantea una mayor distancia entre producción arquitectónica y medio digital ya que reconoce una actitud práctica y operativa de algunos programas como posibilitadores utilitarios para la obra. No incorpora al pensamiento proyectual las lógicas propias del medio, solo recurre a la tecnología digital entendiéndola como un recurso disponible.

La obra resultante, una arquitectura *realista*, en el sentido literal de la palabra, respeta principios y esencias formales arquitectónicas aunque con tratamientos innovadores en cuanto a la apariencia y materialidad. Las formas resultantes son concretas, reconocidas y tangibles, provienen del mundo material.

No están sometidas al gusto del momento, sino que se constituyen en memoria de la tradición cultural, ensayando una nueva sensibilidad con lo estrictamente propio del campo arquitectónico. En ella intervienen:

USO HIPERMEDIO	TIPO	ESPACIO	CARACTERÍSTICAS	FORMA	CARACTERÍSTICAS
INSTRUMENTO OPERATIVO	CAJAS ÚNICAS CAJAS ARTICULADAS	ARTICULADO SISTÉMICO COMPOSITIVO CRISTALINO	CONFORMADO ESTÁTICO CONTINUO DISCONTINUO	IDEALES PURAS GEOMETRIAS SIMPLES	ESTRUCTURADA EVIDENCIA TÉCNICA

Ej: *Crematorio - A. Schultes; Comisarias - W. Arets; GLA Headquarters - N. Foster.*

Este posible mapa de la práctica arquitectónica actual, basado en el vínculo *mediación digital-pensamiento proyectual*, muestra los alcances de la renovación en el lenguaje formal y en la manipulación de valores inmanentes de la disciplina, e intenta aportar a la comprensión de la diversidad de propuestas emergentes.

Referencias

Proyectar la forma arquitectónica, E. Bund, III Congreso Nacional y I Internacional SEMA, Argentina 2001. El procedimiento se entiende aquí como "un modo de hacer manifestado por los ingredientes que intervienen -elementos- las maneras de utilizarlos -técnicas- y el camino a seguir -etapas-"

Tarzanes en el bosque de los medios. Toyo Ito, 1997 Revista 2G, 2, Editorial Gustavo Gili, Barcelona.