

Cómo reconocer el futuro



1_ Apeadero del AVE en la Isla de la Cartuja, Sevilla.

“La obra de arte” según André Breton “adquiere valor sólo en cuanto que está vibrada por la reverberación del futuro”.

El arquitecto siempre ha sido un agente activo e irremplazable de visualización y expresión formal de las necesidades de futuras generaciones, y esta responsabilidad es la que le ha asegurado una posición dominante en el panorama de la producción cultural. Pero, ¿cómo puede alguien visualizar y articular un futuro que no existe?

Cuando Jean Baudrillard escribió que el año 2000 ya había sucedido^[1], estaba manifestando una versión exagerada de la preocupación de que la aceleración de la vida moderna y la proliferación de la cultura de la imagen habían incitado una correspondiente imposibilidad de localización del hombre en el tiempo real.

En esta labor, que durante las últimas décadas ha sido compuesta de múltiples variaciones sobre, precisamente, este tema, Baudrillard ha encontrado apoyo y clarificación en el trabajo de numerosos teóricos. Paul Virilio anuncia que con el efecto de las nuevas tecnologías la apreciación tradicional de tiempo ha sido sustituida por la de “tiempo global”, generado y sustentado por flujos de sucesos e información, noción también cercana a la de “Tiempo real” de Ramonet. Lo que todos proclaman es la preocupación de que la cultura de la imagen y la aceleración tecnológica han propiciado cambios irreversibles en la percepción humana.

Entonces, ¿Cómo puede uno reconocer el futuro cuando es incapaz de percibir el tiempo? Y si ya no es posible distinguir el tiempo, ¿cómo puede uno anticipar, y, aún más difícil, expresarlo visualmente?

“Cómo reconocer el futuro cuando te aterrizas encima”. Con esta aseveración como motor generador, un evento ocurrido en Sevilla en Diciembre trató de descubrir el guión de un futuro que, según sus instigadores, ya ha llegado.

Organizado por las oficinas de *hackitectura.net*, y bajo el pretexto de la presentación de un proyecto de estudiantes elaborado para la Escuela Superior Técnica de Arquitectura de Sevilla por Pablo de Soto y Sergio Moreno, el evento consistió en la apropiación del apeadero del AVE situado en la Isla de la Cartuja, utilizado durante la Exposición Internacional de 1992, y hoy abandonado y en desuso, en una zona que desde entonces ha permanecido desolada y completamente desconectada de la actividad urbana. [Fig.1]

A través del uso de la tecnología *wireless* los organizadores “tomaron prestado” conexión de Internet de una comisaría de policía cercana, y mediante el uso de generadores eléctricos, ordenadores portátiles, video proyectores, potentes equipos de audio y video, y el apropiado *software* soportado por el sistema operativo LINUX, recibieron señales en forma de imágenes, música y textos de grupos o individuales, desde posiciones remotas en el globo, que sucesivamente proyectaron sobre las inmensas superficies tensadas de la estación, a la vez que capturaban y retransmitían el evento en tiempo real a través del portal *wewearbuildings.cc* [Fig. 2 y 3]

Con la búsqueda de nuevas formas de conectividad social y la escenificación alternativa de una conciencia urbana como contenidos teóricos más obvios, un evento como este podría ser percibido como una nueva, y por lo tanto, extremadamente tecnológica lectura de nociones neo-situacionistas^[2]. Existe, de cualquier modo, la preocupación de que esta interpretación no ha de-

mostrado conseguir confrontarse con la espacialidad material. Es verdad que la cultura se refiere con frecuencia al espacio, pero las herramientas que utiliza para hablar del espacio son habitualmente importadas de disciplinas fuera de la arquitectura. La noción de espacialidad, en este modo, se aleja de la presencia física del espacio para convertirse en una metáfora, una idea metafísica, un concepto. Y mientras la espacialidad está percibida y tratada como un concepto más, a su fisicidad no le queda más que pertenecer a un “espacio de ideas”.

La intención de este texto no es deducir analogías espaciales a través de una crítica cultural. Lo que intentará es la revisión de este mismo principio:

Localizaremos los argumentos de presunta incompatibilidad entre la disciplina arquitectónica y la actividad cultural actual, y utilizaremos estos mismos como puntos de origen para la elaboración de un estudio de la percepción espacial. En otras palabras, este texto trata la experiencia cultural sugerida a través de este proyecto como una experiencia puramente espacial.

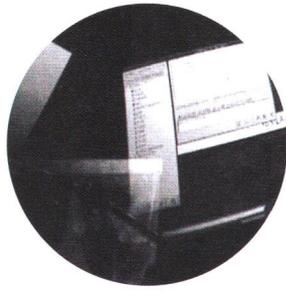
Las dos lecturas de esta creación cultural que se ofrecen, corresponden a los dos principales motivos de preocupación sobre la relevancia de la arquitectura en el panorama cultural: la Cultura de la Imagen y las Nuevas Tecnologías. A través de ellas, y manteniendo el evento ocurrido en La Cartuja como un ejemplo permanente, trataré de describir lo que se puede considerar como una percepción de espacialidad verdaderamente vibrada por la “reverberación del futuro”.

1_ ESPACIO SUPERFICIE

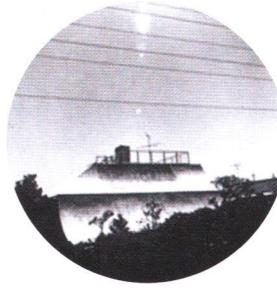
Analistas culturales contemporáneos, como Frederic Jameson y Jean Baudrillard, describen nuestra condición de presente en términos de



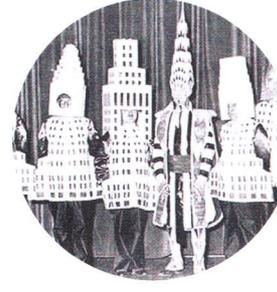
2_ Eloi Maduell, telenoika.org



3_ telenoika.org



4_ Kazuo Shinohara, Casa Bajo Lineas de Alta Tensión, Tokyo, 1981.

5_ <http://xroads.virginia.edu/~1930s/DISPLAY/chrysler/about.html>

6_ Toyoto, Dreams Room, Installation for Visions of Japan, Victoria and Albert Museum, London, 1991-2.

imagen. Bajo el "capitalismo tardío", según Jameson, todo está consensuado en comodidades e imágenes. Baudrillard describe nuestra cultura actual hiperreal como un mundo de imágenes que ha perdido contacto respecto a sus referentes reales, tanto, que la imagen ha pasado a constituir nuestra nueva "realidad". La imagen se ha determinado indiscutiblemente como un lenguaje; un medio de comunicación generalmente aceptado y empleado. Es importante, a pesar de ello, mantener presente que la imagen, por el hecho preciso de ser un lenguaje, se rige por una serie de cánones que inevitablemente condicionan su contenido y sus límites: sería fútil intentar precisar el contexto de una imagen, puesto que la imagen constituye y delimita su propio contexto, y por ello se autorevela inter-contextual.

Una imagen no reta a la aceptación o el rechazo. No requiere ni indica comentarios extensivos o explícitos. Los hechos a través de los cuales una imagen nos presenta una "versión" de un objeto pueden discutirse en términos estéticos y referenciales, pero su contenido no permite ningún debate. La visión del mundo a través de imágenes niega la interconexión y la coherencia. Cualquier elemento puede aparecer discontinuo respecto a cualquier otro, de modo que, como observa Susan Sontag "las imágenes no son enunciados de este mundo, sino fragmentos de él, ...partículas autónomas aisladas, ...miniaturas de realidad que cualquiera puede producir o adquirir"^[3].

La aptitud de la imagen aparece finalmente restringida a la descripción de lo específico. Una imagen puede representar una persona pero no puede "hablar" del género humano. Igualmente, puede mostrar una playa o un fragmento de mar, sin revelar nada sobre la naturaleza de una forma global. Las imágenes describen las inmensas peculiaridades y la diversidad del universo sin poder explicarlas o analizarlas. En este contexto,

podría decirse que la imagen en sí es incapaz de ofrecer ningún tipo de discusión sobre ideas abstractas, lo que nos lleva a concluir que "el conocimiento visual es conocimiento superficial que implica una profunda estructura de comprensión: pero esta estructura interior no puede exteriorizarse visualmente. El conocimiento visual superficial puede brindar explicación pero no comprensión"^[4].

¿Pero cómo puede una experiencia espacial adaptarse a esta nueva realidad? ¿Cómo puede una cultura superficial comprender el espacio?

He empleado una analogía a la hora de explicar estas cuestiones: Iain Borden, en sus escritos sobre *Skateboard communities* ^[5], nos sitúa ante una percepción peculiar del medio urbano en varias ciudades americanas: Borden nos comenta cómo los *skateboarders* no están interesados en la presencia de un edificio, entendido como una composición de espacios y materiales dispuestos lógicamente para la creación de una entidad urbana coherente, ni pretenden analizar los procesos que componen la urbanidad. Por el contrario, "las maniobras fenomenológicas relacionadas con *skateboarding* se basan únicamente en la naturaleza objetual de la ciudad, tratando sus superficies como terreno físico donde operar."^[6]

Consideremos por un momento que en vez de este individuo "minoritario" americano es el individuo posmoderno convencional el que es instado a compartir la percepción de su propio medio. Si aceptamos que la cultura de la imagen proporciona este mismo marco de entendimiento, si la superficialidad inherente a esta cultura basada en la imagen limita nuestra percepción de la realidad a la apreciación de lo específico, entonces, la espacialidad que define esta realidad estaría compuesta de partes aisladas, de superficies y elementos formales, cuya jerarquía vendría establecida por su capacidad de trasladar un mensaje, y

cuya percepción sólo sería posible a través de la reorganización idiosincrática y la apropiación.

"Los edificios son apropiados de dos maneras: por uso y por percepción- o más bien, por tacto y vista. La apropiación táctil se lleva a cabo no tanto por atención como por hábito."^[7]

La apropiación del apeadero de AVE no ha sido solamente táctil, como Benjamin sugiere. El evento ha conseguido englobar las conductas de percepción posmodernas, utilizando la forma construida como portador de imagen e información, en otras palabras, de cultura. El edificio se convierte en un proyector y amplificador de significado, y encuentra su propio significado a través de su potencial para emitirlo y recibirlo. El posicionamiento de *wewerebuildings* (vestimos edificios), como expresan sus organizadores, ilustra una asimilación a priori del espacio deconstruido como una "prenda de vestir", una comodidad que puede ser apropiada y abusada como un medio de comunicación, un lenguaje. [Fig. 5 y 6]

En este mismo momento observamos un vacío: un vacío de contenido material, de integridad arquitectónica, una carencia que sin embargo se ve compensada a su vez por la posibilidad para la arquitectura de sobrepasar la barrera de la artificialidad. El espacio a la vez que se descompone en partículas, se incorpora a las nuevas leyes naturales.

Nos damos cuenta de que el cambio es sutil. Aunque el edificio no modifique su forma de manera radical^[8], sin embargo, cambia constantemente en significado e interpretación. Las maneras infinitas en las que el puzzle de superficies se puede recomponer conduce al equivalente número de edificios diferentes. Esta percepción de la espacialidad puede ceder el paso a un nuevo campo de experimentación en el que la arquitectura puede ser no sólo portadora de mensaje, sino también un nuevo medio "natural".

2_ ESPACIO ELECTROMAGNÉTICO

Hace ya más de cien años desde que comenzó la distribución pública de la electricidad, sesenta desde las primeras transmisiones de radio, y cuarenta desde que el radar y las telecomunicaciones invadieron nuestro entorno natural. Las tecnologías electrónicas han evolucionado tanto en las últimas décadas, que en el amanecer del siglo XXI dominan completamente la condición contemporánea. Todas las operaciones electrónicas ocurren dentro del espectro electromagnético. Retransmisiones Radio-Televisivas comerciales dominan las frecuencias de radio. Y junto con otras formas de radiación, como las ondas microondas, radio-telefonos, detectores de velocidad por radar, sistemas de comunicaciones vía satélite, controladores aéreos civiles, sistemas activados vía infrarrojos y el radar acuático, llenan el espacio que percibimos. [Fig. 9]

Si definimos como espacio físico el entorno que alberga la materialidad de la actividad humana, entonces, el equivalente en espacio a un entorno en el que operan las tecnologías electromagnéticas será el espacio electromagnético.

El espacio electromagnético es invisible. No podemos verlo, y la mayoría de las veces ni siquiera lo intuimos. Y esta naturaleza extra-sensorial de la radiación electromagnética lleva comúnmente a la interpretación de que el espacio radio (radio entendido como parte del espectro electromagnético) es una metáfora, una creación conceptual empleada para definir algo que sucede dentro del campo de la tecnología.

Sin embargo el espacio radio es ambos, real y físico. Y no sólo está emitido por objetos electrónicos, sino forma una parte íntegra y estructural de ellos.

“Los objetos se desmaterializan no solamente en *software*, en respuesta a la miniaturización y sustitución de servicios, sino que literalmente se desmaterializan en radiación. Todos los productos electrónicos son híbridos de radiación y materia.”^[9] [Fig. 4 y 7] El espacio radio no es virtual, pero tampoco uniforme.

Gráficos computerizados que muestran la propagación de las señales de radio en relación a medios urbanos y mapas que demuestran la fuerza de campo y “huella” de las transmisiones de radio y televisión en relación a la superficie de la tierra, revelan que el campo electromagnético no es

isotrópico, sino que tiene un “electroclima” definido por su longitud de onda, frecuencia y fuerza de campo, que nacen de la interacción con el paisaje natural y artificial^[10].

Y, como los objetos emiten radiación electromagnética de una forma irregular, se reconoce que distintos medios urbanos poseen electrogeografías distintas, cuyas características particulares están condicionadas por la fisicidad del paisaje urbano. Los rascacielos, por ejemplo, bloquean las señales y crean sombras, los terrenos llanos permiten que las señales se propaguen libremente, y los paisajes urbanos con gran contenido en infraestructura tecnológica difuminan el espacio electromagnético creando interferencias.

El equipo londinense formado por el diseñador Tony Dunne y la arquitecta Fiona Raby ha estado explorando durante la última década las características y aplicaciones del espacio electromagnético. Ellos inventaron el término Espacio Hertziano (*Hertzian Space*) como definición a este, relativamente nuevo, territorio desconocido. “Preferimos pensar que el espectro electromagnético es un paisaje que habitar”, dicen ellos^[11]. Un paisaje con sus propias particularidades y características, con geografía y clima propios, que está llamado a materializarse y colonizarse.

Y esto en definitiva es lo que los organizadores de este evento en la Cartuja han demostrado: al percibir el invisible espacio electromagnético como un terreno ocupable, una entidad física con límites y extensiones, con esca-

pes de los que pudieron nutrirse, han creado un organismo visible y vivido. Pero esta relación no trabaja en una sola dirección. El evento no buscó solamente su forma en el espacio *hertziano*, sino que el espacio *hertziano* encontró su forma a través del evento. Como lo que provoca una superficie blanca a la radiación ultravioleta, en una perversa ambigüedad entre exposición y autoría, el evento creó el espacio electromagnético.

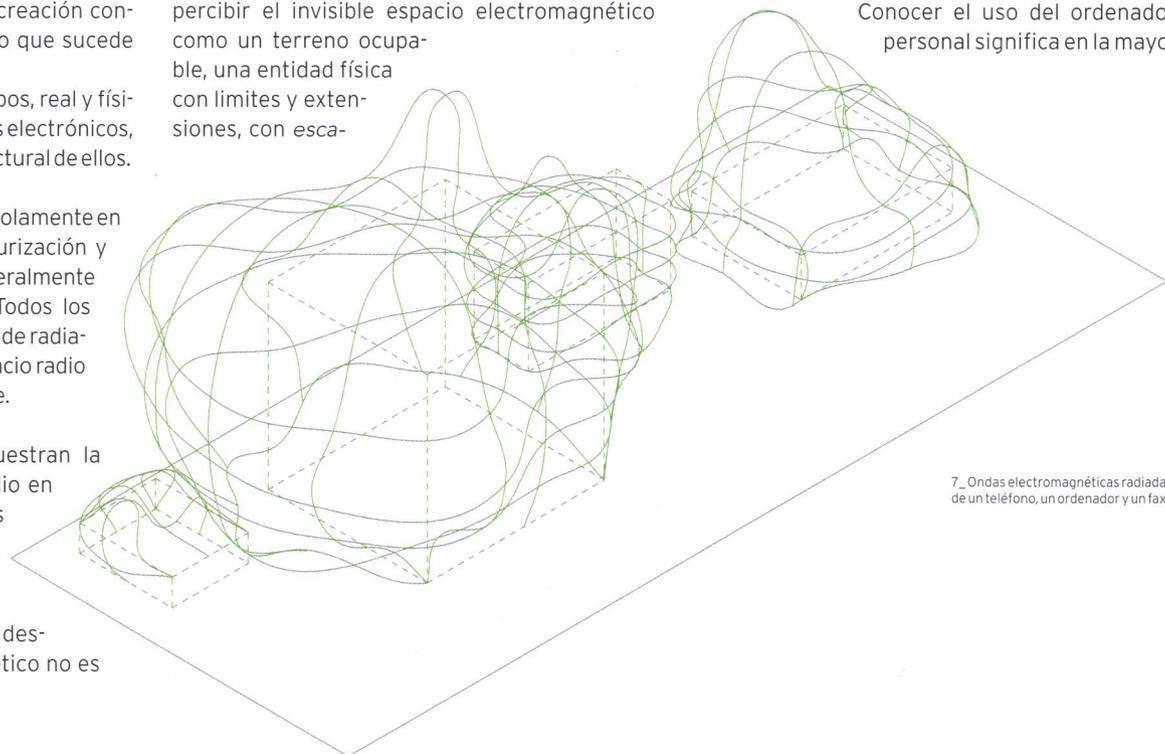
3_ ESPACIO ORDENADOR

Ahora que las teorías basadas en el mundo de la informática se extienden más allá del propio entorno científico y radian hacia todo pensamiento contemporáneo en un celaje metafísico, quisiera dar un paso hacia atrás: dentro de la caja del ordenador.

“La enorme abstracción y refinamiento propios de nuestro mundo tecnológico, donde la tecnología tiende a sepultarse bajo una sofisticación aún más extensa enterrándose en nuestro subconsciente con su estilizada, minimalista y solapada apariencia(...) presupone de manera dialéctica una invitación a una mitificación aún más profunda. Como el truco del ilusionista, donde el mago esconde los instrumentos de trabajo con el fin de engañar al público y atribuir lo sucedido a la magia, así la tecnología, con su desaparición, nos invita a creer en su potencial mágico.”^[12]

La caja de las maravillas

Conocer el uso del ordenador personal significa en la mayo-



7_ Ondas electromagnéticas radiadas de un teléfono, un ordenador y un fax.

ría de los casos estar familiarizados con el software mediante el que realizamos operaciones específicas. Nuestro uso de la máquina está mediado, en otras palabras, condicionado y limitado a las posibilidades del "lenguaje" que utilizamos en cada momento. Y aunque alguien podría considerarse un experto en el uso de un programa, esto no presupone que haya asimilado algo sobre la estructura del mecanismo, o sobre las operaciones internas que suceden al ejecutar un comando.

Ignoramos lo que sucede dentro de la caja del ordenador cuando damos una orden. Más aún, tendemos a confundir *user-friendliness*^[13] (concepto inventado y persistentemente utilizado por multinacionales informáticas como sustituto de la capacidad de dominio real) con claridad estructural. Y al aumentar el uso de la caja-ordenador, nuestro conocimiento e inteligibilidad conceptual sobre su función no sólo se mantiene incierta, sino que se revela innecesaria. Lo que sucede dentro de la máquina ha llegado a ser irrelevante respecto a lo que la máquina puede producir. Al contrario de lo que está ocurriendo en la cultura contemporánea, donde la apariencia externa de un objeto se convierte por norma general en el símbolo directo de sus virtudes intrínsecas, donde la apariencia publicita significado y el signo se transforma en lenguaje, la apariencia del ordenador no nos informa acerca de su contenido, extensión o capacidad.

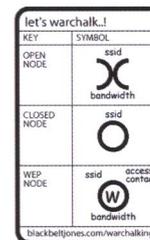
El espacio del ordenador se mantiene hermético e indescifrable, convirtiendo la caja-ordenador en un *objet trouvé*, un sistema incuestionable tratado con la naturalidad que sólo puede describir a un mito.

En el evento de la Cartuja ocurrió una extraña filtración: las imágenes proyectadas sobre el lienzo arquitectónico del apeadero representaron en presente la pantalla de los ordenadores que creaban y controlaban el acontecimiento. El espacio visualizó las 'letras blancas sobre fondo negro' de Linux, como sus administradores^[14] quieren describirlo [Fig. 2]. En este momento tuvimos la oportunidad de visualizar los procesos, hasta ahora escondidos y oscuros, que dieron vida al evento. Fuimos capaces de observar, en tiempo real, una serie de operaciones hasta entonces no sólo atemporales, sino también inmateriales.

La caja del ordenador se ha vuelto finalmente transparente. Sus entrañas, insistentemente proyectadas sobre los espectadores, su espacio virtual que ahora ha encontrado la forma de la superficie posmoderna, manifiestan un futuro trascendental, donde la exposición del espacio tecnológico augura una nueva fisicidad:

No sólo el espacio está formado por imagen, sino que a través de la inversión entre la acción y el sujeto de la proyección, el espacio físico acoge al ciberespacio, asimila la metáfora que hasta ahora espacializaba lo que ocurría dentro del ordenador en su superficie y la proyecta como significado.

El espacio virtual deja de ser una metáfora lingüística, en el mismo modo en el que el ordenador deja de ser un instrumento mitológico. Y a través de la transformación del lenguaje en forma, el espacio *hertziano* trasciende en el ciberespacio, rompiendo así una barrera más entre la mente del creador y una realidad virtualizada ■



8_ Con estas marcas hechas con tiza, se informa a los poseedores de un portátil con una tarjeta inalámbrica que pueden conectarse a Internet en este lugar, dado que hay acceso a una red inalámbrica libre.



9_ Espectro electromagnético.

1 Baudrillard, Jean, "The Year 2000 Has Already Happened", in *Arthur and Marilouise Kroker* (eds.), *Body Invaders*, London: Macmillan, 1988, pp. 35-44
 2 Para una visión más elaborada de esta perspectiva, el artículo de José Pérez de Lama, "De Formalismo al Flujo", en *Pasajes* 43, 2003, pp38-43
 3 Sontag, Susan, *On Photography*, Penguin, London, 1979, p.22
 4 Ong, Walter J, *Interfaces of the World*, Ithaca, Cornell, 1977, p.122
 5 Borden, Iain, *Skateboarding, Space and the City: Architecture and the Body*, Berg, Oxford, 2001
 6 *ibid.*

7 Benjamin, Walter, *Illuminations*, New York: Schocken Books, New York, 1968, p. 233
 8 Como algunos arquitectos han querido visualizar el futuro de amebas inteligentes.
 9 Dunne, Anthony, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, The Royal College of Art, London, 1999, p.80
 10 Dunne, Anthony, *Hertzian Tales: Electronic Products, Aesthetic Experience and Critical Design*, The Royal College of Art, London, 1999, p.83
 11 Dunne, Anthony and Raby, Fiona, *Design Noir: The Secret Life of Electronic Objects*, August / Birkhäuser, Basel, 2001, p.18

12 Leach, Neil, *Millennium Culture*, Ellipsis, London, 1999
 13 Comodidad para el usuario.
 14 Linux viene a ofrecer la solución a la opacidad impuesta del software de Microsoft, donde bajo la pretensión de *user-friendliness*, la libertad de establecer una interacción adecuada con la máquina está coartada. El usuario de Microsoft se convierte al 'administrador' de Linux. La relación con la función se hace transparente y el uso se personaliza. Linux es un software libre que da la posibilidad de adaptación constante a las necesidades de los individuos y de reconfiguración permanente a través de sus propios administradores.