

EL MICROMUNDO INFORMÁTICO AUTÓNOMO

El peligro del contexto virtual en la conformación real de la arquitectura

*Igor Rosenmann Becerra**

*Arquitecto, Universidad de Chile. Magíster Desarrollo Urbano – estudios – Instituto de Estudios Urbanos de la P. Universidad Católica de Chile. Profesor Guía de Título-VI año, Escuela de Arquitectura, Facultad de Ciencias de la Construcción y Ordenamiento Territorial, Universidad Tecnológica Metropolitana. Profesor Taller de Diseño Urbano-Arquitectónico-V año, Escuela de Arquitectura, Facultad de Ciencias de la Construcción y Ordenamiento Territorial, Universidad Tecnológica Metropolitana. E-mail: igorrosenmann@gmail.com

Resumen: El desarrollo computacional de los proyectos ha generado profundos cambios en los fundamentos, las concepciones, las formas de desarrollo y representación. Los logros en la velocidad, la facilitación de los procesos de desarrollo, la exactitud de la planimetría, la perfección de la imagen y la introducción del espacio virtual para simular la realidad, se contrastan con la tendencia generalizada a la concepción de objeto único sin sujeto, la atomización de la reflexión, la repetición, el desapego de la realidad, del lugar y del entorno ambiental, la des-socialización y desafección histórica. Se propone una salida con la concepción del espacio encarnado y socialmente habitado.

Abstract: The computational development of the architectural projects has generated profound changes in bases, concepts, ways of development and representation. The gains in speed, the facilitation of the development process, the accuracy of the planimetry, the perfection of the image and the introduction of virtual space to simulate reality is contrasted with the general trend in the design of single object without a subject, the atomization of reflection, repetition, detachment from reality, the place and the surrounding environment, the de-socialization and historical disaffection. It proposes a way out with the conception of embodied and socially inhabited space.

INTRODUCCIÓN

“¿Cuál es la mejor cosa? La informática. ¿Cuál es la peor cosa? La informática” (Virilio, 2002 [2003, pp. 167]).

Este artículo es una reflexión crítica con respecto a la informática y la virtualidad computacional, pero, entrega posibles salidas. Tiene un carácter exploratorio que trata de introducirnos en las paradojas de la arquitectura y la *crisis* contemporánea, por tanto contiene incertidumbres y solo enuncia hipótesis para futuras investigaciones.

En términos generales se puede afirmar que el desarrollo computacional de los proyectos y la instauración de la arquitectura virtual y su comunicación han generado profundos cambios en los fundamentos, las concepciones, las formas de desarrollo, los estilos, la representación de la arquitectura, y en la comprensión y percepción del habitante, así como también en la metodología de enseñanza de esta disciplina.

Los logros en la velocidad, la facilitación de los procesos de desarrollo *proyectual*, la exactitud de la planimetría, la perfección de la imagen y la introducción del espacio virtual para simular la realidad, interactividad y conectividad mundial, se contrastan con la tendencia generalizada a la concepción de objeto único sin sujeto, al enclaustramiento y anulación de la reflexión y la crítica por la velocidad, la repetición, el desapego de la realidad y la noción binaria separada del entorno ambiental y del lugar, la des-socialización y la desafección histórica.

Frente a esto, sostengo que hoy es crucial comprender la arquitectura y su realización no solo como un objeto espacial, estético y funcional, noción que se potencia, según mi hipótesis, con los medios informáticos y virtuales, sino también en su fenomenología como objeto encarnado, como espacio “co-implicado” con el cuerpo (ver nota al pie n° 7, Varela, 2000) y como hecho histórico, cultural y social del habitar latinoamericano (García Canclini, 1989).

EL PROYECTO COMPUTACIONAL Y LA VIRTUALIDAD

En el ámbito del diseño arquitectónico el espacio actual o real, paradójicamente, no ha evolucionado en interdependencia con la realidad social e histórica y, por el contrario, la tendencia es a una peligrosa autonomía e interactividad de lo virtual y del diseño informático.

Con los positivos avances en la realización de proyectos arquitectónicos mediante tecnologías informáticas y la virtualidad computacional, se genera un proceso nocivo en la concepción, gestación y vivencia real de la arquitectura. Son estos aspectos negativos los que me interesa destacar y revelar en este artículo.

A continuación se elabora una desagregación de estos factores siendo su denominador común el tiempo, la velocidad y la aceleración. La base teórica que sustenta mis afirmaciones hipotéticas es la que se desprende

de los trabajos de Paul Virilio al respecto. Este autor a mi juicio es el más crítico y pesimista con respecto a la conjunción de estos denominadores comunes de la informática y que por lo tanto me permitieron hacer importantes descomposiciones y analogías críticas con los procesos arquitectónicos actuales, que es el objetivo de mis investigaciones¹.

LA PANTALLA DEL COMPUTADOR COMO CONTENEDOR DELIMITADO

Después de “las fases clásicas de la mecanización-motorización-automatización, llega la fase de la *ciberne-tización*, los fenómenos que pasan aquí en el espacio común no pasan ya ahora en ese tiempo sino en otro tiempo sobre el que nadie tiene poder”, nos dice Virilio (1996 [1997, pp. 190]). Con esta afirmación Virilio de alguna manera nos llama la atención sobre una ubicuidad de los procesos de la cibernética, lo que se materializa en un traslado de la esfera del mundo “físico-vivido” a un mundo virtual que no podemos delimitar, ni aprehender, ni afianzar. Sin embargo según mi visión, paradójicamente podemos constatar al que el computador, maquina soporte y vehiculo de esta “ciberne-tización”, se transforma a través del monitor en contenedor delimitado de una especie de micro-mundo hipnótico y en miniatura.

En el caso de la arquitectura podemos detectar que esto, unido a la velocidad de elaboración, produce una tendencia generalizada a la reducción del hecho arquitectónico como objeto único, separado del espacio físico real, ocasionando de esa manera una fusión discreta del *espacio exterior* habitado y el espacio interior de la máquina. La arquitectura y su espacio habitado ya no se desarrollan solo en el campo de acción geográfica, sino en el interior de los “órganos de la máquina”. El espacio real de la configuración del hábitat cede la primacía al tiempo real de la interactividad. Ella genera un medio espacio-temporal en el que la importancia de la ubicuidad, y sobre todo de la simultaneidad, va a pasar sobre el espacio-tiempo de la sucesión histórica y cronológica. Se tiende entonces a separar el diseño del entorno vivido e histórico de la arquitectura, existe más como objeto único espacial, estético y funcional, separado, con la realidad vivida y el espacio habitado. Se produce espontáneamente una separación del mundo real, generando otro mundo atrayente, que a su vez produce la “construcción” de una arquitectura inmersa en un lugar virtual delimitado por la pantalla que se ve y anima como real.

La virtualidad con “espesor”

La cibernética espacial le ha otorgado a la virtualidad cada vez más “espesor”, es decir, lo virtual toma cuerpo físico en el micro-mundo espacial que genera la informática. La realidad virtual peligrosamente se materializa, cobra valor físico, se transforma en otra realidad no real-real o “no actual” (Virilio, 2002 [2003, p. 169]) pero material. Esto provoca la tendencia a una concepción estética y funcional “de todo lo posible”, de todo lo que dé la memoria, el programa y la velocidad, toda la infinitud. Desaparece o se niega o se declina del lugar, de lo social, lo político, lo civil, desaparece la historia y toma fuerza lo físico-estético.

Esta especie de servidumbre del individuo a la pantalla que favorece una comunicación unidireccional, instantánea y automática y, por tanto, una arquitectura paradójicamente limitada por su ubicuidad, genera una

1. Otro importante autor que se ha adentrado en estos temas pero con una visión más social-urbana es Manuel Castells. Algunos de sus libros con respecto al tema son, “*La ciudad informacional. Tecnologías de la Información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*. Madrid: Alianza Editorial. 1995.. “*Local y global. La gestión de las ciudades en la era de la información*”. Madrid: Taurus. 1997. (en colaboración con J. Borja). “*La Era de la Información*”. Vol. I: “*La Sociedad Red*”. México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores. 2002. “*La Era de la Información*. Vol. II: *El poder de la identidad*” México, Distrito Federal: Siglo XXI Editores. 2001. Otro autor menos profundo pero interesante, es Giovanni Sartori, con su libro “*Homo Videns, la sociedad teledirigida*”, que apunta su crítica a la televisión.

tecnocultura que se escapa, con mucha velocidad, de la cultura vivida, se escapa del cuerpo, se retira de lo social y toma fuerza otra realidad, un mundo etéreo, incorpóreo, fluido e infinito. Nuevamente Paul Virilio con su inquietante pluma nos reafirma esta nueva realidad...“La respuesta no son los cuerpos como materia última, nuestra piel como última frontera o nuestras conciencias como campo de ejercicio de un mundo dado vuelta, los límites se encuentran en un más allá, en regiones trascendentes” (Virilio, 1996 [1997, p. 30]).

La automatización de los fines

La automatización, la velocidad, la aceleración y el encogimiento virtual tienden a reducir el proceso creativo a una experimentación de la forma. La imagen —3D u otras en 2D— instantánea, sin escala, casi sin materialidad y sin gente, se transforma por sí sola en lo definitorio del proyecto. La máquina y su velocidad están definiendo una conducta de acción del arquitecto sin detenerse a pensar. Es decir, la automatización y la velocidad acelerada no están siendo aplicadas solamente en el dibujo o en las técnicas de diseño sino también en la apreciación y la decisión de los arquitectos. Esto hace que se pase de la reflexión al reflejo y así se pierde lo que es el tiempo propio, el tiempo para la concepción fundamentada. Se facilita entonces la repetición de la forma, sin crítica, sin fundamentos.

Esto a mi juicio es al menos inquietante porque entramos en un mundo que no tiene historia, que vive una parálisis de interpretación cognitiva sin referencias. Prevalece un pensamiento autónomo, sin base, no relacional y sin integrar ni medir sus consecuencias en la gestación y construcción de la arquitectura y su espacio habitable. La conciencia del arquitecto debe ser despertada frente a una “necesidad ineludible de desacelerar el ritmo de la Arquitectura para impedir que siga la aceleración de la mutación humana” (Lotringer, 2002 [2003, p. 68])²

El simulacro de la imagen

El proceso del desarrollo de la arquitectura con las máquinas computacionales se hace cada vez más intensivo —ayer extensivo— y más minúsculo reduciendo su formato a la más simple expresión: *una imagen*.

La tendencia es que la concepción del proyecto surge primariamente del objeto mismo y su representación en una imagen de simulación estática³. Esta sobrevaloración y sobre exposición de la imagen virtual del simulacro reemplaza la vida habitada por la experimentación clínica desde un laboratorio de la virtualidad. Se abandona la expresión subjetiva, exploratoria, divagante y personal de “la observación”, revelada y recogida con el tiempo vivencial. Este tiempo de la memoria, la reflexión y el pensamiento que fundamenta el quehacer se ve aplastado por la fuerza simbólica, veloz y efectiva de la imagen simulada inserta, puesta, sin análisis, sin problematización social, sin complejidad ni contradicción.

La descontextualización del arquitecto arrogante

La negación del contexto histórico-social está ligada también a una forma de delirio derivada de una idea de

2. Esta es una cita de Sylvère Lotringer que está en el diálogo con Paul Virilio en su libro *El amanecer crepuscular* (Virilio, 2002 [2003, p. 68]).

3. Representación lo tomo del concepto analizado por Jacques Derrida que lo entiende como un “acontecimiento que mantiene una relación esencial con un doble cuerpo (...) que a su vez puede considerarse como un corpus de actos discursivos cuerpo o la corporación de los sujetos” (historia social). Derrida J. “*La desconstrucción en la fronteras de la filosofía*” Pensamiento Contemporáneo. Ediciones Paidós. 1989. (Los términos entre paréntesis son míos). Por tanto afirmo que la imagen o dibujo de la arquitectura comporta una visión de mundo, una ideología corporativa o de clase, un acervo individual y/o colectivo, una memoria y afectos. La imagen arquitectónica necesariamente comporta una representación. Lo que quiero relevar aquí es el poder de anulación de la imagen por sí sola. Lo estático de la imagen relevada, única y fotográfica de la arquitectura comporta una ideología corporativa (de una buena parte de arquitectura contemporánea globalizada) de evasión de la realidad del habitar, evasión de los conflictos, evasión de la historia social, un escape y anulación de lo incierto y de las contradicciones y eventos complejos del lugar vivido como contexto de la arquitectura.

4. La noción de lo “*maquinico*” acuñada por Félix Guattari, es entendida distinta a la mecánica que es cerrada en sí misma, por el contrario, lo *maquinico* se constituye como un *fylum* comparable a las especies vivientes. Se engendran en forma recíproca, se seleccionan, se eliminan, haciendo aparecer nuevas líneas de potencialidades. No son solo máquinas técnicas sino también máquinas teóricas, sociales, estéticas, comerciales, etc., y que interactúan entre sí por agenciamiento o agregado (Guacari, 1989).

5. Política en el sentido que le asigna Hannah Arendt como discurso y acción en su cualidad reveladora cuando las personas están con otras y que solo se “glorifica” en la esfera (espacio) pública.

6. Esta noción se refiere a un “enfoque enactivo de la cognición” que ha denominado el biólogo y filósofo Francisco Varela. Según sus investigaciones “neurofenomenológicas”, la mentalidad, la cognición y en último término la experiencia está “totalmente encarnada, inscrita corporalmente, envuelta en el mundo”. Entonces “el objeto surge como fruto de nuestra actividad, por lo tanto, tanto el objeto como la persona están co-emergiendo, co-surgiendo. (...) Esto implica una profunda co-implicación, una co-determinación entre lo que parece estar afuera y lo que parece estar adentro”. Varela F. “*El fenómeno de la Vida*”. Dolmen Ediciones. Santiago. 2000, p. 240-242.

grandeza y experticia del arquitecto centrada en una superioridad técnica, tratando al resto del mundo como si no fuera otra cosa que un objeto predestinado a sus elaboraciones “maquinicas”⁴. Esta arrogante presunción tiende a una relación de dominación atribuyéndose dimensiones y poderes excepcionales, sobre todo con el conocimiento computacional del diseño arquitectónico, haciéndolo ver como algo muy complejo, no comprensible para el sentido común. Así, el profesional se separa de la complejidad real de lo social y de la cultura popular. La participación del habitante es vista como algo imposible e inoperante.

La persona como hábitat sin territorio

El marketing “Tecno” pone a disposición del profesional experto un número impresionante de dispositivos virtuales totalmente autónomos y nuevos medios de transmisión y equipamientos virtuales. Todo individualizado, personal-autónomo y segregado, sin una socialización, integración o contacto físico-real y *político* de las personas (Arendt, 1958 [2005, p. 204])⁵. La tendencia es al encierro frente a una pantalla, al teléfono celular, al I-phone o a un I-pod. El habitante se vuelve el hábitat de la técnica. Es fagocitado por ella. Una persona (arquitecto) equipada como un territorio ya no es más un habitante, se transforma en hábitat, por tanto ya no necesita “salir” y se encierra, se enclaustra.

Sin embargo, este enclaustramiento es más profundo y dramático cuando es producto del tiempo y la velocidad, donde la velocidad es más importante que el tiempo. La velocidad hace que el mundo no tenga límites, las distancias se acortan, el tiempo termina en la instantaneidad y, por tanto, cada vez se contrae y se cierra más. La arquitectura entonces, en su proceso de desarrollo, también tiende a ser atrapada y totalmente asfixiada por el estrechamiento del mundo provocado por el tiempo y la velocidad.

El accidente computacional como pérdida total

La instantaneidad, la automatización y la velocidad le otorgan al accidente en la computación una cualidad catastrófica. Un accidente computacional puede provocar automática e instantáneamente la pérdida definitiva de todo el trabajo, con muchas horas dedicadas, con la consecuente conmoción psicológica, económica y social que esto puede producir. Aunque sabemos que hoy existen todas las prevenciones y los resguardos tecnológicos para evitar estos accidentes, por el solo hecho de existir una sola y mínima probabilidad de que esto ocurra, genera una tensión subyacente pero permanente con la fantasía —realidad— de una pérdida total, muy cercana a la muerte. Tenemos que *respaldar* todo porque vivimos permanentemente con ese peligro... que se *caiga el sistema*, que se borre todo, que nos roben el computador con toda la información de años, etc. Todo esto agrega un nuevo y permanente estrés a nuestras vidas que también nos aleja del contexto social-histórico real y corporal de la arquitectura.

EL ESPACIO ENCARNADO Y SOCIALMENTE HABITADO

En esta segunda parte se desarrolla una mirada fenomenológica en contraste con lo anterior. Es decir, se entiende la arquitectura como objeto “co-implicado”, co-determinado⁶ con el cuerpo y con los hechos his-

tórico-culturales y que se mueve a través de segmentos de subjetividad y variables semióticas, psíquicas, históricas, económicas y sociales-urbanas y, por tanto, lleva consigo una multiplicidad de ambivalencias individuales y sociales.

Este texto se mueve en distintos segmentos cognitivos *ensayísticos*, enunciando una comprensión yuxtapuesta, múltiple y entreverada de la arquitectura y su contexto.

Los recientes avances de la teoría del conocimiento han demostrado que la cognición y la percepción humana “no puede entenderse apropiadamente sin el sentido común, el cual no es sino nuestra historia corporal y social, la inevitable conclusión es que el conocedor y lo conocido, sujeto y objeto, están en una relación de mutua especificación: surgen conjuntamente” (Varela, 2000, p. 207). Podemos afirmar entonces que la arquitectura y el espacio urbano no se pueden entender sin nuestra *historia corporal y social*, por tanto, la percepción y el conocimiento de ellos surgen conjuntamente con el sujeto que las habita. Ligado a esto se ha demostrado —y esto es más importante aún para los que trabajamos con el espacio y el hábitat humano— que la percepción, la mentalidad, la cognición y la experiencia humana están “encarnadas”, inscritas corporalmente, envueltas en el mundo, es decir, su historicidad interactúa con el mundo inextricablemente ligada al cuerpo. Con este crucial descubrimiento se comprueba que la experiencia humana está co-implicada (históricamente) con el espacio, el “adentro y el afuera” son inseparables, es *un entreverado*. Esto quiere decir que el espacio humano no es objeto separado del cuerpo, es el cuerpo.

A mi juicio esto es clave y revoluciona todo emprendimiento teórico-práctico con el espacio, e inevitablemente hace todo más complejo, exigiendo profundización.

Mi hipótesis es que en esta complejidad *espacio-cuerpo*, el proyecto de arquitectura no tiene realidad desde el arquitecto y menos aún desde el desarrollo informático y de la virtualidad entendida como un modo de hacer. El arquitecto es solo uno de los agentes de todo un proceso entreverado de redes de significados, subjetividades y acciones históricas, que definitivamente no están determinadas por él. A continuación, me permito disgregar analíticamente esta encarnación del objeto.

Historicidad encarnada de la comunicación y la percepción física. Objeto-sujeto físicamente interactuante

Como nos plantea Umberto Eco⁷, “requerimos de la arquitectura como acto de comunicación” (Eco, 1974 [1981, pp. 343-346]). Es decir, como relación de interdependencia con nuestro “micromundo”⁸, sin excluir la funcionalidad del habitar.

En este acto de comunicación está, sin duda, el objeto-sujeto estético de la arquitectura, con todas las subjetividades, leyes de composición universales, estilos, posturas y tendencias artístico-ideológicas que ello comporta. Sin embargo, lo que determina e interfiere profundamente, lo propiamente estético de la arquitectura es el hecho de ser *objeto-sujeto físicamente* interactuante, porque siempre forma parte y está

7. Humberto Eco plantea que lo que permite el uso de la arquitectura —pasar, entrar, subir, apoyarse, estar, mirar, sentarse, etc. — no solamente son las funciones posibles, sino sobre todo, los significados vinculados a ellas, que me predisponen para el uso.

8. “Disposición a la acción” en nuestro mundo vivido que está tan a la mano que no tenemos un control deliberado acerca de lo que es y de cómo lo habitamos. Francisco Varela se refiere a esta disposición como “micro-identidad”, y a la situación correspondiente como “micro-mundo”, y se constituyen históricamente (Varela, 2000).

relacionada con un sistema físico y morfológico *externo*, coexistente, que la determina o la influye y le entrega *lugaridad*.

Objeto históricamente encarnado con lo afectivo

La arquitectura y el espacio urbano son la expresión más evidente, significativa y duradera de nuestro actuar como sistema social, de ahí su relevancia como registro e identidad social, histórica y cultural. En la arquitectura se instala una memoria social que se reproduce históricamente. Pero además, la arquitectura y la ciudad portan códigos formales que emergen como un mundo de significados individuales. Imágenes espaciales que se identifican y se asocian individual y afectivamente con diferentes *vivencias-imágenes* de la vida habitada, relacionadas con el acontecer de la *familia* que de alguna manera influyen en la psiquis individual y en el desarrollo personal y emocional del hombre y la mujer. La arquitectura y su contexto urbano o rural envuelven, se yuxtaponen y “territorializan”⁹ las vivencias, las expanden o restringen en la mente y en la acción.

Objeto históricamente encarnado con lo cultural

El edificar algo habitable trae consigo formas, estilos, imágenes, valores, que de una manera diversa y heterogénea son o se transforman allí, como propias de un país, de su cultura. La arquitectura y la ciudad permanecen, son públicas, por tanto socialmente se apropian y nos identifican independientemente de la multiplicidad de gustos individuales. A través de la historia todo se entroniza, o se territorializa, en nuestra identidad cultural.

De esta manera, todo el agenciamiento de la vida actual entra en procesos de "desterritorialización" que, a su vez, se pueden volver a "reterritorializar" (Guattari [1989, p. 102])¹⁰. Entonces, los itinerarios impuros de las tradiciones y de lo popular, los significados de los micromundos culturales, las subjetividades territorializadas y la interacción socio-cultural y comunicacional creciente, potenciada por la velocidad cibernética, conjuntamente con una creciente desigualdad socioeconómica y segregación social, son los factores que determinan definitivamente nuestra cultura y por tanto la arquitectura y su espacio contextual.

Objeto encarnado históricamente con lo sociopolítico

La arquitectura está asociada al poder y al estatus social porque representa e interpreta, jerarquiza o desvaloriza a las distintas clases sociales y sus barrios. Una casa grande, con imagen pretérita de casona patronal, ubicada en el barrio alto de Santiago, por ejemplo, comporta notoriamente muchos significados subyacentes de proyección de poder, de dominio y de identificación de clase. El barrio alto en Santiago, su espacio urbano y su arquitectura, aún identifica a la clase dominante, con toda su heterogeneidad social, así como se identifican las clases populares con su "población", con su calle. En algunas de ellas, las connotaciones histórico-políticas son tan fuertes — intensas luchas políticas por la vivienda, tomas de terreno, arduas luchas por infraestructura, etc. — que la identificación de clase del territorio urbano logra una apropiación ontológica muy diferenciada, negativa o positivamente.

9. La noción de territorio es entendida aquí como relativa a un espacio vivido, tanto como un sistema percibido en el seno del cual el sujeto se “siente en casa”. El territorio es sinónimo de apropiación, de subjetivación cerrada sobre ella misma (Guattari, 1989).

10. La noción de territorio asignada por Félix Guattari es entendida como relativa a un espacio vivido, tanto como un sistema percibido en el seno del cual el sujeto se “siente en casa”. El territorio es sinónimo de apropiación, de subjetivación cerrada sobre ella misma. En este sentido, este autor plantea que el territorio puede desterritorializarse, es decir, abrirse, partirse en estratos y destruirse. La reterritorialización consistirá en una tentativa de recomposición de un territorio que se ha desterritorializado.

En conjunto con todo esto, históricamente el espacio público urbano y la arquitectura estatal o institucional comportan significantes nítidos de poder, dominio, seguridad y distanciamiento. El espacio público ha sido el lugar de expresión "libre" de la cultura y de la vindicación de los movimientos sociales populares, pero contradictoriamente también ha sido un espacio de control, represión y regulación política, y de delimitación y segregación sociocultural de la vida.

Encarnación histórica como objeto-sujeto construido

La arquitectura forma parte de un proceso histórico de producción compleja, en el cual participan capitalistas de la construcción y muchas industrias con una extensa diversidad de insumos y variabilidad de tecnologías. Participan muchos trabajadores, técnicos y obreros de diversa calificación. Es un trabajo colectivo que entrega plus-valor a lo edificado. Este hecho incorpora lo imprevisto con mucha preponderancia. Es la cualidad de un producto construido con un proceso que no tiene un fin definido, es un producto que puede continuar desarrollándose, cambiando y transformándose durante la vida. Comporta por tanto ese significado histórico de lo construido en permanente cambio.

Encarnación histórica como objeto-sujeto mercancía y soporte de intercambio

En la medida que la arquitectura es un producto en el "agenciamiento"¹¹ capitalista, así lo es también el suelo urbano, el espacio urbano. Por un lado, la arquitectura tiene valor de uso y valor de cambio, contiene plusvalía y se transa en el mercado como mercancía localizada en un lugar. El suelo urbano y su edificación localizada se transan como productos constantemente, sin embargo, como este producto —la arquitectura y el suelo urbano— es fijo, único e inmóvil, y por tanto vale por lo externo, se produce una estratificación en el espacio según el poder socio-económico¹². Nuestros espacios definitivamente son segregados y fragmentados en distintos mundos espaciales *corporalizados*.

Conectado con lo anterior, esta cualidad de la arquitectura y la ciudad, de ser objeto-sujeto físicamente inmóvil de agenciamiento, la define también como un espacio que soporta y coadyuva todo tipo de intercambios productivos simultáneos.

CONCLUSIONES. POSIBLES SALIDAS ASUMIENDO LA COMPLEJIDAD

Asumiendo toda la complejidad antes analizada, se enuncian aquí algunas nociones claves de un ineludible cambio tanto en el accionar de la arquitectura por el arquitecto de hoy, como de la enseñanza de la disciplina en los talleres académicos.

La arquitectura como construcción del tiempo en la vida real

La arquitectura puede ser un freno a la velocidad, el enclaustramiento y el pensamiento reflejo que provoca

11. Noción más amplia que la de estructura, sistema, forma, proceso, etc. Un agenciamiento comporta componentes heterogéneos sea de orden biológico, social, maquínico, gnoseológico, imaginario, etc. Término acuñado por Félix Guattari en su libro *Cartografías del deseo* (1989).

12. Esto genera necesariamente un acceso desigual al espacio habitado de acuerdo con la estratificación social, en cuanto a dimensión, calidad constructiva y urbana-ambiental. Se crea entonces un agenciamiento social y cultural históricamente encarnado que define una particular y diferenciada manera de apropiarse del espacio —del privado y del público— por parte del ciudadano y del habitante.

la arquitectura computacional autónoma. decir, para contrarrestar esta aceleración no se puede seguir construyendo sin plantearse la cuestión del empleo del tiempo y del empleo del espacio... y de allí la urgencia por volver al cuerpo, a la escala natural, a la vida real. Es entonces imperativo entender y hacer —construir— la arquitectura conjuntamente con el espacio vivido y habitado, con el cuerpo humano y su historicidad social y afectiva, con sus micro y macromundos culturales y económicos, haciéndonos cargo de esta complejidad vital. Toman importancia en esta detención y reflexión de nuestro quehacer, el lugar, los barrios, el espacio público real, el recorrido y el movimiento con el tiempo real, con la experiencia y percepción humana encarnada, inscrita corporalmente, envuelta en el mundo real.

La interdependencia del mundo virtual con el de la vida real

El desafío es hacer realmente interdependiente el espacio virtual impuesto por la gestación informática de la arquitectura, con el espacio actual o real que es el lugar de la historia y de la vida. Debemos encontrar el modo de trabajar sobre los dos espacios simultáneamente, enfatizando la historia social y corporal. Hay que luchar para que el micro mundo virtual que genera el computador y su tecnología produzca otra cosa que no sea el enclaustramiento derivado de la velocidad, la interactividad e instantaneidad, que hoy es poder.

La heterogeneización del acto

Es imperioso heterogeneizar cualquier acto de arquitectura y su espacio público, pluralizarlo y "multiplicarlo" (Guattari y Deleuze, 1994 [1996, pp. 12-14])¹³. El arquitecto, entonces, debe ser más bien el guía principal, consciente, lúcido y sensible, de un amplio y participativo proceso de crear el habitar. Debemos buscar y crear nuevas metodologías de trabajo en las cuales podamos integrar real y conscientemente en todas las instancias del proceso al sujeto-habitante y sus significados, actuando con otras disciplinas interactuantes tales como la antropología, psicología del ambiente, la sociología y otras. Un proyecto de arquitectura no es del arquitecto. Esto, desde su concepción inicial, con la participación activa del habitante y su historicidad espacial encarnada, pasando por las formas de expresión gráfica del proyecto, las determinaciones del entorno, de la memoria individual y colectiva, la historia del lugar, las formas y los espacios reapropiados o *reterritorializados*, las tecnologías alternativas junto a la alta tecnología apropiada, la participación de los trabajadores de la construcción, hasta las transformaciones que hará el habitante de los espacios ya edificados. Con esto se complejiza todo, pero también enriquecemos.

El proyecto sin acabar

No necesitamos acabar el proyecto en el computador ni menos con los simulacros de la imagen virtual, porque el proceso sigue en la construcción, la cual incorpora otras vivencias humanas, imprevistas, nunca manifiestas en la imagen virtual o en la mente del arquitecto, suceden allí en lo que se está construyendo. Más aún, la arquitectura no se termina allí, se sigue realizando durante la vida, porque emerge conjuntamente con el sentido común, con nuestros cuerpos, con nuestra historia social.

13. Este concepto de "multiplicidad" de Félix Guattari y Gilles Deleuze tiene un significado más amplio que "diversidad". Algo que "deja de tener relación alguna con el Uno como sujeto o objeto, como realidad natural o espiritual, como imagen y mundo" (Deleuze y Guattari, 1996).

La enseñanza con el objeto, el sujeto y su historia

Esto implica profundos cambios en las metodologías de enseñanza. La enseñanza de la arquitectura no puede seguir desarrollándose con base en “temas”, en solucionar académicamente “objetos” emplazados a priori, sin vida, sin historia, sin sociedad, sin cuerpos. En los talleres universitarios más bien debemos pensar, investigar, descubrir problemas del sentido común en el espacio habitado y por habitar. Público y privado. Pensar la gestión de los procesos y posteriormente diseñar como hipótesis comprobar, sin la arrogante certeza. En un taller académico no se deberían entregar proyectos con soluciones definitivas y enfáticas, sino más bien *posibilidades desarrolladas*. En la enseñanza es necesario incorporar la subjetividad, la historia social y corporal, la experiencia vivida en todo emprendimiento creativo espacial.

Una arquitectura abierta, diversa y del lugar

Es necesario abrir y ampliar los gestos arquitectónicos siendo interrogativos, asumiendo la incertidumbre, la mezcla y la pureza, lo irracional y lo racional, con el mismo valor. Las soluciones están en la diversidad, en la heterogeneidad e historicidad. El futuro está en las nuevas tecnologías pero también en los nuevos rituales, placeres y afectos espaciales. El futuro está en la integración y coordinación de multiplicidad de lógicas, subjetividades, estrategias e intereses. El futuro está en la arquitectura del lugar, de la relatividad, y no en el estilo esquematizado por la informática o el simulacro de la imagen.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

Arendt, H. (1958). *The Human Condition* Chicago: The University of Chicago Press. Traducido al español por Ramón Gil Novales: La condición humana. Buenos Aires: Paidós SAICF, 2005.

Deleuze, G. y F. Guattari (1994). *Rhizome*. Introduction. México D.F.: Ediciones Coyoacán. Traducido al español por C. Castillas y V. Navarro: Rizoma. Introducción. México D.F.: Diálogo Abierto de Ediciones Coyoacán, 1996.

Derrida J. (1987) *Le retrait de la métaphore* y *Envoi*, en *Psyché*, págs. 63-94 y 109-143 respectivamente. Paris: Ediciones Galilée. Traducido al español por Patricio Peñalver Gómez: “*La desconstrucción en la fronteras de la filosofía, la retirada de la metáfora. Introducción de Patricio Peñalver*” Barcelona: Pensamiento Contemporáneo de Ediciones Paidós/ I.C.E.-U.A.B. 1989.

Eco, U. (1968). *La struttura assente*. Roma: Casa Editrice Valentino Bompiani. Traducido al español por Francisco Serra Cantarell: La estructura Ausente. Introducción a la Semiótica. Barcelona: Lumen, 1981.

García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas, estrategias para entrar y salir de la modernidad*. México: Grijalbo.

Guattari, F. *Cartografías del deseo* (traducido de Miguel Denis Norambuena). Santiago: Francisco Zegers Editor, 1989.

Varela, F. (2000). *El fenómeno de la vida*. Santiago: Dolmen Ediciones.

Virilio, P. (1996). *Un paisaje de d'événements*. Paris: Editions Galilée. Traducido al español por Marcos Mayer: *Un paisaje de acontecimientos*. Buenos Aires: Paidós, Espacios del Saber, 1997.

Virilio, P. (2002). *Crepuscular Dawn*. En diálogo con Sylvère. Traducido por Ezequiel Zaidenweg: *Amanecer crepuscular*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.