

¿QUÉ ES ARQUITECTURA VIRTUAL?

ARQ. LEONARDO AVELLA

Docente
UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA
Postgrado en Patología de la Construcción
UNIVERSIDAD SANTO TOMÁS

ARQUITECTURA VIRTUAL Y SU CONTEXTO

INTRODUCCIÓN

Definiremos aquí Arquitectura Virtual como “aquel universo de objetos construidos, visualizados, accedidos, manipulados y utilizados tridimensionalmente, con propósito arquitectónico y de permanencia con derecho propio, en un ámbito digital informático que les confiere su condición de virtualidad, pudiendo esta ser activada dentro o fuera de línea”

Gonzalo Vélez Jahn, Arquitectura Virtual: Fronteras, en “Construyendo en el espacio digital”, Libro de Ponencias del 4to. Congreso de SIGraDi, Rio de Janeiro, Brasil, 2000.

http://www.arqchile.cl/arquitectura_virtual.htm

He decidido empezar con esta pregunta^[1] y además dar la respuesta inmediatamente en un intento por desviar la discusión del tema acerca de cual sería la mejor definición para la pregunta, ya que esto ha sido tratado de manera amplia en muchos foros y discusiones. Pero tiene sentido la pregunta en tanto que cuando se inicia la lectura, el tema genera una respuesta digámoslo personal, sobre el asunto o al menos una duda que genera interés. Además es supeditada la intención para iniciar con la superficialidad de la definición y ahondar poco a poco en el ámbito de la causalidad y las definiciones que determinan los componentes del tema vistos desde la óptica de sí mismos y no como redefiniciones de conceptos ya bastante desarrollados en la arquitectura.

METODOLOGÍA

La temática es bastante amplia de la misma manera como la introducción de los medios informáticos ha sido avasalladora en todos los campos de la vida contemporánea^[2], en todas las escalas y un poco abrumadora y contradictoria ya que estamos inmersos en un cambio que valora más la información contenida en un artefacto que el mismo artefacto y así, mientras nos conectamos con un modem a la red la idea de una sociedad materialista se deconstruye^[3] y forma una transmutación de valores que se creían naturalmente lógicos e irrefutables.

El paso que estamos dando es en un modo de decir, la muerte de Dios, el constante cambio de los valores concebidos en la modernidad como esencia de la naturaleza humana, lo fundamental de donde provenía todo cuanto se pensaba, la base del pensamiento, búsqueda platónica retomada y reforzada por la filosofía y las artes desde el inicio del modernismo y durante todo el siglo XX.

Ahora el temor subyace en la cadena de acontecimientos que nos dejan ver una sociedad rizomática^[4], impredecible y sin finalidad pero que permite conocer una verdad transgredida, natural por el hecho de surgir de un proceso de mutación más no de cambio radical, la realidad es pues un asunto de constante cambio predicho por Nietzsche y puesto en práctica por la física contemporánea desde el advenimiento de la teoría de la relatividad y la instauración de la física cuántica que nos enseñan algo inconcebible para un pensamiento clásico. El tiempo y el espacio no son razones inalterables, hay una incognoscible realidad que es onda o partícula según nuestra manera de preguntar, y

la Física nos dice que no tiene sentido plantearse lo que es en sí misma. 'Ser es ser mirado'^[6].

En las últimas décadas del siglo XX y comenzando el siglo XXI la sociedad se ha inmerso en la era de la globalización y de los procesos telemáticos, la sociedad ha asumido el papel de actor en un medio signado por la imagen y los procesos de masificación de la información, cada vez es más difícil comprender el mundo a través de una teoría clásica lineal de progreso y se empieza a dilucidar la maraña social que esta compuesta de fragmentos, superposiciones y mutaciones en una constante de cambio que no da plazo para procesos de planificación y orden.

En una sociedad frívola que pierde sus significados y se embarca en procesos de reconstrucción, deconstrucción y reapropiación en busca de sus bases, las diferentes culturas toman fuerza y se convierten en el pie de apoyo para la formulación de una pregunta que tiene que ver con el fenómeno de las tribus urbanas y específicamente con las ciberculturas^[6]; ¿Cuál es la imagen y el concepto de una cultura virtual urbana?

Cultura que viene buscando su espacio desde hace varias décadas, el grunge y la generación X son muestra de un cambio en los esquemas que en principio parece intuitivo solo por adaptación social, pero que a medida que se masifica por medio de la red genera la expectativa de la pregunta inicial. Un proceso de la tercera era de la máquina en el cual nos estamos modificando.

El cambio de paradigma propiciado por el uso de Internet también ha repercutido en el modo de hacer de la cultura, tanto de élite, como de consumo, como popular. En la sociedad industrial, a partir del alcance de la comunicación de masas (sobretudo promovido por la radio y la televisión) se desarrolló lo que se llama la industria cultural, el "star system" y la cultura de masas, desembocando hacia el concepto "aldea global"^[7].

En la sociedad de la información, alcanzado a través del proceso de globalización, con la llegada de Internet en su último escalón, cambia el paradigma de comunicación. Si en la sociedad industrial un emisor transmitía un mensaje a muchos receptores, en la sociedad de la información cualquier usuario tiene el potencial de convertirse en emisor y llegar a muchos receptores.

Sin duda, este simple hecho evoluciona los postulados de producción y consumo cultural desarrollados durante la sociedad industrial. Muchos autores dicen que la globalización trae consigo la homogeneización y la estandarización de la cultura, dominada por la americana y la occidental^[8].

Sin embargo, la interconexión de ordenadores, la utilización de la red de redes, posibilita las manifestaciones culturales más regionalistas, nacionalistas y populares. Internet permite dar a conocer al mundo la propia cultura, y además organizarse en red para desarrollar actividades culturales tanto fuera como dentro del ciberespacio y reivindicar movimientos sociales.

Por otra parte, el uso de las computadoras no sólo permite utilizar las nuevas herramientas para crear nuevas obras de arte virtual (el caso de la tecnocultura y la cibercultura), sino que también permiten distribuir cualquier obra artística y literaria "tradicional" a gran velocidad. Este simple hecho actualiza la pesada y rígida industria cultural (cinematográfica, discográfica y editorial).

Las primeras formulaciones en ámbitos tales como el de la invención de ordenadores electrónicos, el esbozo de una teoría de la información y el uso de la tecnología con mecanismos de retroalimentación tras la segunda guerra mundial, han favorecido el surgimiento de un discurso del paralelismo e intercambio entre la tecnología y los contextos en los que se utiliza^[9].

En tal discurso, el ser humano no sólo tendrá que adaptarse a unas máquinas progresivamente más poderosas, como en "Tiempos modernos" la película de Charles Chaplin, sátira de la era moderna, sino también en el ámbito de la Cultura, la destitución del logocentrismo excluye interpretaciones privilegiadas y llega en cambio a la comprensión de la totalidad de la Cultura como hipertexto^[10].

No obstante, todo lo anterior se enmarca en el contexto de un post-modernismo^[11] y post-estructuralismo como es el de las ideas de "materialización" cuasi-biológica, de relaciones dentro de la red y de una multiplicidad sistémica no determinista, que están dentro del campo de la física cuántica y los procesos disipativos en donde se definen condiciones del tiempo y el espacio múltiples.

Desde la perspectiva de la Internet salta a la vista el cambio de paradigma cultural producido por las redes digitales, que tienen la posibilidad no sólo de conectar al "individuo solitario" con una periferia infinita de lectores, sino también de comunicar a los individuos mismos, transformando autores y lectores en participantes virtuales de un diálogo y de una acción común.

La cultura digital está en sus comienzos^[12] y es difícil pronosticar su desarrollo. A grosso modo pueden establecerse dos hemisferios culturales: Cultura Internet como tecnología social y Cultura Internet como posible cultura mass-mediática, generada a partir del consumo de los estándares generados por las multinacionales del producto cultural^[13].

En la cultura del simulacro en que vivimos, lo corpóreo pierde importancia frente a lo informático, lo concreto a lo representativo, y lo real a lo simulado. La nueva civilización presenta un gran desafío a los aspectos corporales de nuestra humanidad y transitivamente a la arquitectura.

El empleo, los entretenimientos y las relaciones demandan cada vez menos de nuestros cuerpos. Del banco electrónico a la televisión, al teletrabajo o a internet, la vida contemporánea en gran parte depende de la ausencia del cuerpo o, en el sustituir su presencia por medio de tecnologías informáticas (no materiales).

La era de la información solo acelera el desplazamiento de lo material, lo real, y lo corpóreo. En el mundo de hoy, la producción industrial ha perdido importancia en favor de la producción de servicios e información.

La atención por la calidad, el detalle, lo ensamblado, la experiencia concreta, la estabilidad y presencia físicas continuas están declinando a medida que la imagen, la impresión, lo yuxtapuesto, lo superficial, la fluidez y el desapego físico toman fuerza.

El auge de las tele-comunidades virtuales han presenciado un nuevo e interesante fenómeno social. El surgimiento y consolidación en la Internet de agrupaciones humanas, algunas de ellas de centenares de miles de integrantes, comunicándose a distancia y llevando a cabo el establecimiento de una suerte de "hábitats" en el ámbito virtual^[14].

Las exigencias de respuestas arquitectónicas virtuales aumentan a medida que la tecnología electrónica va desarrollando su trama, multiplicando sus avances y su amplitud de banda, dentro de esta discusión hay varias disyuntivas o puntos de partida que han generado el debate, primero diremos que, de todo lo que se ha explicado anteriormente cabría la posibilidad de pensar que lo virtual se opone a lo análogo o material ya que su argumentación se basa en la preponderancia de uno sobre el otro, pero lo que ha creado el surgimiento del contexto virtual no hace que el término como significado sea opuesto o trate de crear disparidad.

Sin embargo la discusión acerca del hecho virtual es mucho más trascendente, pero para el caso de las imágenes de síntesis^[15] y para el problema del espacio virtual desde la arquitectura, la idea de potencialidad queda propuesta en la medida que sirve como telón de fondo para describir la capacidad hipertextual e interactiva de los medios de producción digital, tanto en dos como en tres dimensiones^[16].

El concepto de virtualidad tiene varias implicaciones, asumido como una experiencia sensorial que construye un significado mental en el individuo que recibe los estímulos^[17]. Tal aproximación tiene un inicio visual luego conceptual y llega a ser memorístico, un sentido explicado por Foucault como un pliegue del pensamiento o la subjetivación del mismo.

Este proceso de subjetivación^[18] está ligado a la introducción de la máquina computacional en las redes sociales, sus procesos desligan una teoría paralela de las formulaciones espaciales y la interacción con el tiempo. En un sentido psíquico la posibilidad de la otredad que permite que ese pliegue se produzca en el momento en que el individuo interactúa con el campo inmaterial del espacio virtual.

La estructura de Foucault para la subjetivación, abre paso para una discusión en el tema de la arquitectura virtual en donde se supera la estructura clásica de la teoría arquitectónica basada en la forma, la función y el objeto^[19] y nos encaminamos a entender la virtualidad desde sí misma en tres conceptos principales:

-La infinitud

Como principio básico la infinitud tiene significado autónomo, es lo puro indeterminado, un absoluto que no es parte de una heterogeneidad pero que es la base de las formas determinadas, es decir no es una diferencia pero crea diferenciación^[20]. Las formas se asumen como entidades determinadas cuando se someten a la infinitud.

Cuando las formas están diferenciadas dentro de la infinitud producen para sí un grado de dimensionalidad que las relaciona tanto con el habitante como con un momento en el tiempo, así como entre ellas. Por esto el concepto es tomado como el marco donde se produce la dimensión espacial, es así que la infinitud toma un significado tanto de esencia como de diferenciación desde su ser mismo.

La infinitud permanece como ser irreductible que se representa a través de sus formas superpuestas, no como un conglomerado de determinaciones^[21] sino en base a los fundamentos de la representación para que no se subvierta al nivel de una diferenciación más sino que permanezca como entidad autónoma.

Esta condición está implícita dentro de la infinitud dado que concebimos el espacio virtual como un ente inconmensurable, infinito que está llevado a la diferencia última o la más grande según Aristóteles^[22]. Pero en la medida que su naturaleza es articulada por medio de la forma cabe la posibilidad de que se convierta en una forma más; es decir que escape de su mismo fondo para ser parte de las determinaciones, en este caso ya no se podría asumir como un único significado sino como parte de una diferencia de la diferencia.

La lógica Deleuziana comprende el ser genérico de la infinitud o la esencia por medio de la relación en la representación de las formas determinadas. Pero que su función no es explicar la naturaleza del espacio sino hacer evidente que en realidad existe un fondo que contiene a la forma pero que no es reducible a un desarrollo matemático.

Los postulados matemáticos solo interpretarían la infinitud dentro de un momento en el tiempo ya que su capacidad descriptiva viene dada por la función del espacio dentro del tiempo relacionado con las formas y su situación dimensional.

Ontológicamente es posible crear una definición partiendo del concepto como esencia para salvarlo de la determinación, definiéndolo a partir de la relación con las determinaciones para que su representatividad esté dentro de los parámetros de la identidad, la analogía, la oposición y la semejanza^[23]. Los postulados de la representación de las determinaciones explican la mediación de la infinitud a partir de cuatro formas, la relación que hay entre el concepto y sus variables de aproximación:

La identidad mantiene la forma del concepto en una indeterminación o más bien en un grado de determinación tal, que su valor deja de depender de las demás determinaciones para ser ella misma. Aristóteles diferencia la diferencia de las alteraciones o de las diversidades, en este sentido nos aproxima a entender la infinitud como un ser unívoco no por diferencia de términos sino por comparación.

La analogía es lo análogo de la identidad del concepto basado en los juicios que se pueden obtener de una forma, es decir se sustenta en afirmaciones determinables para establecer un valor mutable de los términos en los que está definido el espacio, es una referencialidad transitoria basada en una temporalidad instantánea que no busca la definición última de la infinitud sino una analogía a partir de juicios.

La oposición busca vincular las relaciones entre las formas en el interior del concepto, su razón de ser es relacionar la identidad de la indeterminación y las analogías determinables pero en un sentido de contrariedad ya que se toma como sujeto a la forma y como concepto a la infinitud para definir el espacio en términos de diferencias sin perder la sustancia inicial.

La semejanza establece un patrón de aproximación para las determinaciones de la forma dentro del concepto, es lo que está determinado para que el objeto de la forma se inscriba dentro de una semejanza de la percepción. La determinación viene dentro de la infinitud como una oposición, una diferencia que no altera el significado del espacio pero que se determina a partir de él, en este sentido se afirma que el espacio es el que contiene a la forma y no al contrario para que, lo que está contenido no pueda contenerse a sí mismo; aquí la forma es tomada como una diferencia del espacio.

- **LA SUPERFICIE**

“El tiempo es la forma bajo la cual el espíritu se afecta a si mismo y el espacio es la forma bajo la cual el espíritu es afectado por otra cosa” E. Kant.

Para la lógica virtual la superficie no tiene materialidad corpórea, es una racionalidad en términos sensibles que sintetiza una estructura numérica^[24], pero no implica necesariamente una reducción óptica, es decir no está supeditada a la capacidad del medio para producir una relación sensorial.

En términos de Foucault, la estructura numérica es el sistema o la parte inteligible del concepto, en un sentido estricto es la razón permanente del objeto donde se encontrarían las proposiciones lógicas o los axiomas matemáticos, mientras que la parte sensible la podemos asumir como los enunciados que permanecen en latencia en el sistema, con esto no se quiere decir que los enunciados surjan del sistema, pues en su esencia son autónomos y aún así son capaces de crear los objetos dentro del diagrama. Mas bien esos enunciados son los que producen las relaciones transversales y la multiplicidad implícita en ellos mismos.

Esta doble estructura mantiene una relación de interdependencia ya que actúan dentro del espacio de la infinitud, donde pasan a ser determinaciones sin separarse por ello de los enunciados, lo sensible y lo inteligible pasan a ser mas bien sujetos derivados de los enunciados, pues al final son ellos los que terminan validando sus nociones y sus reglas dentro de las mismas reglas que los afectan.

Para Foucault los enunciados^[25] no tratan de sintetizar el concepto ni de componerse de reglas lógicas para no volverse proposiciones, mantienen su estado de transversalidad para lograr relacionar antes que describir. Además tienen unas reglas de transformación muy fijas y una relación irreductible entre el espacio y una temporalidad.

Entonces si los enunciados no son parte de las determinaciones que están dentro del espacio sino que más bien las enmarcan, existe un estado en el que las formas expresan un significado sensible a través de la superficie, esta función toma al enunciado como una “primitiva” y al sujeto, el objeto y el concepto como derivadas, es decir se propone la superficie como un enunciado que es en sí una función de la cual la parte sensible se convierte en su derivada dependiendo de los valores que asuma la función dentro del espacio y la temporalidad.

Este postulado implica que el enunciado produce un movimiento de dos tipos: dentro del mismo proyecto arquitectónico y hacia la experiencia; a su vez introduce dos nuevas palabras que son las que culminan la síntesis:

La imagen se toma como lenguaje de la superficie y si esta es un enunciado entonces la imagen es uno de sus sujetos, dado por el movimiento que se realiza desde el sistema o concepto inteligible hacia la forma sensible; esta alteración se produce dentro del área que Deleuze llama espacio correlativo, donde el enunciado se relaciona con los sujetos a los que les da significado.

El movimiento que se realiza dentro del sistema inteligible va ligado a lo transversal del enunciado y se expresa en los modos como pueden alterarse los enunciados a si mismos dependiendo como se agrupan o con respecto a las relaciones que se produzcan; este movimiento se realiza en el área que Deleuze llama el espacio colateral que tiene que ver con las relación entre enunciados y grupos de enunciados.

La necesaria condición del enunciado de tener una temporalidad para crear la condición de regularidad implica no una inconstancia en el enunciado sino una multiplicidad de significados dentro de un contexto histórico, aquí es donde finalmente el enunciado se desprende de la forma ya que cuando se asume la imagen como un referente derivado de la superficie, lleva una intencionalidad desde los enunciados que evoca la memoria.

La memoria para Foucault es en si un diagrama plegado y a su vez la forma más directa en que se relaciona la conciencia colectiva con la conciencia individual, es el ensimismamiento del sujeto; si las superficies han de proponer una relación entre sujetos, el de la conciencia individual y el de la imagen, su función o su “primitiva” debe ser un enunciado que produzca el pliegue de la memoria en la conciencia de quien siente la superficie.

Este es el punto en donde el principio óptico que se reconocía al inicio pasa a ser un principio háptico^[26] compuesto

por la manipulación de las estructuras del proyecto virtual. La imagen es entonces un sujeto que deriva de un enunciado "la superficie" que produce un pliegue en el diafragma de la memoria.

-La dimensión del espacio

Un solo punto ($2^0 = 1$), (o "nodo") puede ser considerado como un cubo cero dimensional, dos nodos (2^1) unidos por una línea (o "borde") es un cubo unidimensional, cuatro nodos (2^2) colocados en un cuadrado son un cubo bidimensional y ocho nodos (2^3) son un cubo tridimensional ordinario^[27].

Continuando esta progresión geométrica, el primer hiper cubo tiene $2^4 = 16$ nodos y es una forma tetradimensional (un "cubo a la cuatro") y un cubo a la N dimensión tiene 2^N nodos (un "cubo a la N"). Para hacer un cubo a la dimensión N+1, se toman dos cubos N dimensionales y se une cada nodo de un cubo al nodo correspondiente del otro. Un (cubo)⁴ puede visualizarse como un (cubo)³ con un (cubo)³ más pequeño centrado dentro de él con bordes que radian diagonalmente fuera (en la cuarta dimensión) de cada nodo en el cubo interno al nodo correspondiente en el cubo exterior.

Cada nodo en un cubo N dimensional se conecta directamente a N nodos. Se puede identificar cada nodo por un juego de N coordenadas Cartesianas donde cada coordenada es cero o uno. Dos nodos se conectarán directamente si ellos difieren en sólo una coordenada. La estructura geométrica simple, regular y la relación íntima entre el sistema de la coordenada y los números binarios hacen una apropiada topología a los hiper cubos.

Esta construcción matemática introduce el proceso de generación del espacio a partir de la metáfora del movimiento y del hipertexto; de esta manera se relaciona el habitante con la forma, construyendo un vínculo entre los nodos del sistema relacionados por el movimiento, pero esas relaciones no son solo de carácter lineal, hay que distinguir desde adentro de los nodos una indeterminación de caminos o salidas posibles en donde también caben las relaciones no lineales a modo de vórtices que descomponen el espacio cartesiano, es una potencialidad inscrita dentro del hiper cubo.

La dimensión de este espacio involucra un sentido de la percepción que se pensaría supeditado a la perspectiva de la pantalla, ya que su construcción esta determinada por los puntos de fuga que simulan la estructura de la forma, sin embargo estos puntos son determinaciones que se encuentran dentro del espacio y por lo tanto están sujetos a la acción del movimiento, son parte de la estructura sensible que los arma constantemente a medida que se va de un nodo a otro. Mantienen una determinación formal tan solo dentro de un instante en el tiempo, un espacio que constantemente los destruye y los arma en relación a una alteración dinámica que se construye en el plano cartesiano como un punto de partida.

Según esto, las determinaciones como la forma y los puntos de fuga que las construyen dentro de la pantalla son sujetos transitorios del espacio en el tiempo, esto reduce la pretensión de significar el proyecto virtual como una imagen de síntesis^[28], aquí la semiótica cambia para que el espacio y la forma no se vinculen a analogismos de representación, sino se dimensionen por sus estructuras ya que estas son en fin las que crean las imágenes.

Pero el espacio como tal no queda definido en su totalidad por la metáfora, su descripción involucra tanto las analogías metafóricas, las relaciones enunciativas y la construcción matemática; son estas en conjunto las que crean los límites que le dan la plástica al espacio, su definición no esta inscrita en la necesidad de crear un espacio a través de definiciones sino de hacerlo evidente por medio de una diferenciación epistemológica.

Los límites sensibles del espacio son las formas^[29], y estas se presentan a manera de determinaciones en la estructura sensible del proyecto arquitectónico, pero tales determinaciones vienen inscritas con una condicionante que las convierte relativas o subvertidas del plano cartesiano. El rango de acción del avatar^[30] es un espacio dentro de otro espacio, las formas se incluyen dentro de este espacio a medida que el movimiento las relaciona unas con otras.

Aquí se introduce primero una noción de cercanía o proximidad ligado a la manera como esta la forma representada en un instante en el tiempo, ese tiempo es una permanencia abstracta que le da al movimiento la condición de memoria, movimiento-memoria o tiempo memorizado^[31]. Segundo el espacio y las formas no se presentan como una condición a priori ni como estructura inmanente, ya que el rango de aproximación abre la posibilidad de dominar los límites del espacio en razón al movimiento.

Pero esta situación no destruye la determinación de la forma, pues la dominación se realiza entre el sujeto y la forma a través del sistema sensible del concepto sin alterar la parte inteligible, sin embargo hay que analizar la manera en la que interactúan forma y espacio de aproximación.

La forma se encuentra descrita dentro del plano cartesiano como una entidad tridimensional basada en una relación de puntos en el espacio; en la medida que la forma se introduce dentro del espacio de aproximación, los puntos son decodificados en la estructura sensible para configurar los límites, pero esta decodificación solo involucra los puntos que están dentro de los límites del espacio, es así que la forma es alterada y sale de su tridimensionalidad para convertirse en una forma de dimensión fractal.

Este postulado se explica en uno de los axiomas de la teoría de los fractales, "la dimensión fractal es una correspondencia entre los puntos que determinan un objeto y su relación con el objeto. El concepto de dimensión puede ser pensado como el número de variables (parámetros) necesarios para especificar la posición de un objeto en el espacio.

En la medida que los objetos entran en el campo del avatar son estimados de acuerdo a la cantidad de superficie que esta dentro del espacio, si el objeto se determina completamente su dimensión es entera, pero si no ha sido determinado completamente no se podría decir que su dimensión es entera ya que, no se esta representando ni un punto ni una línea ni un plano ni un volumen.

Su sentido empezaría a denotar una dimensión fractal o fraccionaria transitoria para la forma, situada en la cuarta dimensión de la estructura del espacio que en última medida están vinculadas a la dimensión a la N del movimiento de la presencia.

Lo virtual crea un espacio propio que tiene sus reglas y sus nociones hasta ahora reconocidas y por lo tanto, plausibles de ser reconfiguradas y estudiadas en su estructura esencial. El lenguaje digital, la imagen se convierte en la nueva forma de escritura o en el alfabeto de la sociedad de la información, sus recursos gramaticales nos impactan pero hay que discutirlos en la forma de entidad Lingüística y no como soporte de medios.

El espacio en lo virtual consiste en una construcción mental, su concreción es un mismo pensamiento que se adiciona a la memoria a partir del tiempo-imagen y la imagen-movimiento. El transcurrir de un tiempo sentido por la estela de movimiento que dejan los objetos en la impresión de la línea de imágenes, en la continuidad del recorrido.

Es mental porque su consistencia esta dada por la obtención de un enunciado que realiza un pliegue en la memoria, el pliegue de los valores del espacio dentro de la conciencia memorística del habitante, en la cual como decía Kant, es la forma bajo la cual el objeto conciente es afectado por otra cosa.

Lo que afecta a los objetos en el cuerpo virtual es la superficie, su enunciado marca el dobles que se produce de la línea exterior del pensamiento hacia la línea del adentro donde la memoria lo concibe como forma, donde los hechos que parecen efímeros entran en la subjetivación del pensamiento.

El enunciado de la superficie es el límite, la forma bajo la cual el espacio de la nada, la infinitud es llenada de determinaciones para ser inclusive ella misma comprensible o mediatizada por la representación. Lo que quiere el enunciado es ser un nuevo límite arquitectónico, una estructura comprendida por la memoria como la forma del espacio.

Lo tridimensional lo genera el movimiento como algo que proviene de la misma imagen, no es una entidad separada o algo añadido a su forma, consiste en una inmanencia que se crea de la misma sucesión de las imágenes en el recorrido, es la misma estela de los objetos que forman la inmersión en la imagen.

El movimiento construye el espacio en la mente del habitante ya que en sí, la forma del espacio ya es una entidad constituida antes de ser percibida. Aquí esta lo potencial en lo virtual.

La parte inteligible se piensa como una serie de códigos y de ordenes que el computador decodifica para construir la parte sensible, pero esos scrips ya traen consigo la forma del espacio solo que no como una materialidad a priori sino como lo que esta en potencia. Es la semilla de la planta, es lo que esta virtualmente en la semilla como entidad material, es la planta la forma del tiempo-imagen el paso de un estado a otro que genera la noción de un tiempo

transcurrido ya no a manera de una determinación exterior, sino en forma de fuerza interior que proviene desde los mismos objetos; un tiempo basado en la eventualidad.

Una visión en lo que concierne al espacio digital en relación con sistemas globales, es lo concerniente con sistemas en los que el espectador juega una parte activa en la evolución y definición del espacio, es al menos, un fuerte intento por incluir la mente individual en un extenso campo de conciencia.

Por esta regla, el empleo del medio telemático no es menos que un deseo de trascender el pensamiento lineal propiciado por la libre circulación de conciencia de las estructuras asociativas.

Por doble conciencia se entiende el estado del ser que ofrece acceso, simultáneamente, a dos campos de experiencia distintos. En términos de la antropología clásica, así se define el "trance chamánico", en el cual el chamán o brujo está simultáneamente en el mundo y navegando por los límites de otros mundos, espacios psíquicos para los que sólo los preparados a través de mucho ritual físico y disciplina mental, y ayudados normalmente por "tecnología vegetal", son autorizados a acceder. En términos post-biológicos, esto refleja nuestra capacidad para desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material.

CONCLUSIÓN

Históricamente, nuestro mandato en el mundo material no nos ha dejado más opción que el mantenimiento de mundos de doble conciencia en separadas y distintas categorías, como "lo real", lo imaginario, lo espiritual. El advenimiento de las ciencias de la llamada "Vida Artificial", en las cuales incluyo ambos, "lo seco" (pixel) y "lo húmedo" (moléculas), organismos artificiales y la enorme perspectiva de la nanotecnología, apuntan la posibilidad de erosión de los límites entre estados mentales, entre concepción y construcción, entre la internalización y la realización de nuestros deseos, sueños y necesidades de nuestra existencia cotidiana.

"De forma constante nuestro ser queda encuadrado en el espacio. A través del volumen espacial nos movemos, vemos las formas y los objetos, oímos los sonidos, sentimos el viento, olemos la fragancia de un jardín en flor. En si mismo carece de forma, su forma visual, su cualidad luminosa, sus dimensiones y su escala derivan por completo de sus límites, en cuanto están definidos por elementos formales. Cuando un espacio comienza a ser aprehendido, encerrado y conformado y estructurado por los elementos de la forma, la arquitectura comienza a existir."

"FRANK CHING"

[1] Ref. Silvia Arango en su documento sobre la otredad de la arquitectura latinoamericana

[2] GLOBALIZACION, SOCIEDAD Y POLITICA EN LA ERA DE LA INFORMACION. Castells, Manuel

[3] DECONSTRUIR, procede del francés *Littré*, y se emplea para designar una filosofía que es también, inevitablemente, una nueva manera de afrontar la realidad y de relacionarse con el mundo. Aquí lo tomo como revisión de si mismo.

[4] RIZOMA, Pensamiento Nómada. Gilles Deleuze

[5] Principio Fenomenológico en donde prima la percepción del objeto mas no el objeto en sí.

[6] El prefijo *Cyber* es derivado del griego conducir o más específicamente gobernar, que se utilizó predominantemente en el ingles desde hace 40 años para definir la nueva ciencia llamada Cibernética que estudiaba el control y la comunicación entre un organismo vivo y una maquina. El termino *Cyberspace* se le atribuye al

novelista William Gibson en su libro de 1984, *Neuromancer*.

^[7] GLOBALIZACION, SOCIEDAD Y POLITICA EN LA ERA DE LA INFORMACION. Castells, Manuel

^[8] LA CIUDAD ENTRE MEDIOS Y MIEDOS. Barbero, Jesús Martín

^[9] Aquí cabe mencionar que el debate sobre la introducción de los nuevos medios ha sido desarrollada no solo con la computadora sino también con otros medios, (eje. Cine, Fotografía), incluso el arte ya tiene bastantes trabajos sobre el tema de la interactividad; ver: MARCEL DUMCHAP.

^[10] Un hipertexto es un sistema de información estructurado a partir de nodos no secuenciales que se conectan por vínculos, los cuales pueden ser textos, imágenes, paginas, partes de gráficos, video o sonido, que se presenta como una malla de múltiples direcciones.

^[11] LA CIUDAD POST- MODERNA, Giandoménico Amendola

^[12] De todas maneras en el mundo se ha avanzado mucho en cuanto a este tema, en el arte ROY ASCOTT, en la Arquitectura MARCOS NOVAK, son ejemplos de personajes que como habitantes del ciber espacio se han auto pensado

^[13] EL ORDENADOR Y LA MENTE, Philip N. Jonson-Laird, En el capítulo VIDA DIGITAL, aborda pragmáticamente la introducción del medio en el quehacer cotidiano.

^[14] MUNDOS VIRTUALES HABITADOS, García Hernández Iliana.

^[15] Son imágenes producidas directamente por el computador, no intervienen elementos análogos en su creación. LO VIRTUAL VIRTUDES Y VERTIGOS, Philippe Quéau

^[16] VIRTUAL DIMENSION, Edited by John Beckmann Princeton Architectural Press

^[17] LA IMAGEN TIEMPO, Gilles Deleuze.

^[18] Foucault explica la subjetivación como un pensamiento que proviene de si mismo, esto da fundamento a la conceptualización de la arquitectura virtual basada en si misma y no sobre la tradicional estructura del pensamiento arquitectónico.

^[19] MUNDOS VIRTUALES HABITADOS, Hernández García Iliana.

^[20] DIFERENCIA Y REPETICIÓN, Gilles Deleuze.

^[21] Las determinaciones son los objetos reconocidos del espacio, los que tienen límites

^[22] Aristóteles llega a la última diferenciación concibiéndola como el límite de la materialidad, o el punto último al que una forma material puede llegar a ser para no ser otra.

^[23] Estructura planteada por Deleuze para simplificar la explicación de las formas determinadas. Ver: DIFERENCIA Y REPETICIÓN.

^[24] Ejemplo de esto es una simple imagen vista en el computador.

^[25] FOUCAULT, Gilles Deleuze

^[26] La Háptica o algo Háptico tiene que ver con lo sensible o susceptible de tocar, significa el sentido del tacto.

^[27] TECNOLOGÍA SIN FRONTERAS. Sola, pool

^[28] LO VIRTUAL, VIRTUDES Y VERTIGOS, Philippe Quéau

^[29] PSICOLOGÍA DE LA FORMA, Wolfgang Kohler.

^[30] Avatar viene del sánscrito “avatara” que significa “descenso”, en el hinduismo, descenso de un dios al mundo de los seres humanos para la prolongación de un periodo de tiempo de la vida de éstos. En el cristianismo tiene un significado similar solo que no está representado directamente por dios sino por un enviado. En el contexto digital este término es la traducción en números de la mente a la estructura inteligible que a su vez esta estructura construye una imagen, una forma en la estructura sensible que se convierte en el yo.

^[31] LA IMAGEN TIEMPO, Gilles Deleuze.