

CULTURA VIRTUAL & CULTURA MATERIAL: UNA LECTURA ARQUITECTONICA

JULIO BERMUDEZ / ROBERT HERMANSON

Graduate School of Architecture — University of Utah

© Copyright 1999 Julio Bermudez & Robert Hermanson. Todos los derechos reservados
(Artículo en prensa: revista MORPHIA 2, 1999, Buenos Aires Argentina)

Introducción

Desde su origen la arquitectura ha sido el arte de organizar la realidad física, el acto de establecer el orden material del orden cultural. Hasta ahora esto significó trabajar en y con lo material y análogo. Sin embargo, a medida de que nuestra civilización se sumerge mas profundamente en la era de la información, las expresiones culturales (fuentes, procesos y productos) son mas y mas desmaterializadas, virtualizadas. En la cultura del simulacro en que vivimos,[*1] lo corpóreo pierde importancia en 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 de la arquitectura.

Nuestros empleos, entretenimientos, y relaciones demandan cada vez menos de nuestros cuerpos. Ni el musculo ni siquiera la presencia física son realmente necesarios en mas y mas de nuestras tareas diarias. De el banco electrónico a la televisión al teletrabajo a la internet, la vida contemporánea depende en la ausencia del cuerpo o, mejor dicho, en el substituir su presencia por medio de tecnologías informáticas (no materiales).

La sociedad de consumo del fin del siglo XX, que supuestamente celebra el materialismo y completamente satisface las necesidades físicas del cuerpo, en realidad devalua lo material y lo corporal ya que aun los bienes consumistas mas deseados son elementos evanescentes cuyo valor comienza a desaparecer inmediatamente después de su adquisición (a medida de que son usados, gastados, o pasan de moda). La sociedad de consumo solo valora la fuente, el acto, y/o la razón de compra. No es sorprendente entonces que el consumismo ha evolucionado necesariamente en lo que se ha dado llamar la cultura de medios cuyo propósito es la continua (re)creación de necesidades que son construidas a través de manipulaciones informáticas y satisfechas a través de nuevo consumo. En otras palabras, la era de la información solo acelera el desplazamiento de lo material, lo real, y lo corpóreo.

La civilización contemporánea da poco lugar a la interpretación en este tema. En el mundo de hoy, la producción industrial ha perdido importancia en favor de la producción de servicios e información. La construcción no puede competir con la bolsa especulativa de valores y la efémera MTV. La atención por la calidad, el detalle, lo ensamblado, la experiencia concreta, y la estabilidad y presencia físicas continua declinando a medida que la imagen, la impresión, lo yuxtapuesto, lo superficial e interfacial, y la fluidez y el desapego físico toman interés creciente. Todo esto indica que el acto arquitectónico se esta desplazando, quizás inconscientemente, desde la materialización a la visualización. El lenguaje de texturas esta siendo depuesto por el lenguaje de imágenes.

Y sin embargo, a medida que nos despegamos mas y mas de nuestra materialidad existencial, esta nos atrae con mayor fuerza. Es así que la glorificación del cuerpo, la enorme popularidad de los deportes (a pesar de ser ampliamente virtualizados por los medios de comunicación), la moda y presión social por mantenerse en línea y adoptar estilos de vida saludables, la mistificación y mitificación de la belleza física, la juventud y el sexo, y el uso legal o ilegal de drogas para expandir las experiencias sensoriales indican obviamente la presencia de mecanismos sociales y personales de compensación.

Simplemente, no podemos reprimir lo que somos: seres corpóreos, encarnados, materiales. De esta manera nos encontramos en el medio de una lucha: los llamados primordiales del cuerpo y sus instintos chocan invariablemente con las demandas culturales de racionalidad desapegada, acción inmaterial, producción digital, y consumismo innecesario. Lo tectónico se estrella con lo etéreo.

Este tema ha comenzado a tomar preponderancia en las críticas de la arquitectura contemporánea.[*2] ¿Es todavía posible, por ejemplo, mantener una interpretación honesta de la arquitectura que sea material y tradicional en un mundo crecientemente dominado por una virtualidad descorporizada? Cuando la apariencia visual de algo es mas importante que su realidad, cuando lo simulado es mas importante que la cosa simulada, ¿hay lugar para lo material, lo tectónico, lo real?

En vez de tratar de resolver este dilema, hemos elegido presentar argumentos y ejemplos describiendo lo que vemos como diferentes formas de encarar arquitectonicamente la relación tumultuosa entre las fuerzas de la virtualidad y la materialidad. En esta posición hay una creencia implícita, tan bien expuesta en el filme *Roshomon* del director japonés Kurosawa, de que *"no hay una verdad única, ni una sola explicación; y lo que es aun mas, la observación misma debe ser puesta en escrutinio."*[*3] Tal visión pluralista e inclusiva implica la neutralización de posiciones dualistas peligrosas asociadas con elecciones forzadas y poca amplitud mental. Este punto sera elaborado brevemente antes de encarar la discusión arquitectónica.

Dualismo

La naturaleza de nuestro lenguaje y la misma manera de construir un argumento hace casi imposible evitar el dualismo. Esto es un problema frustrante que nace en la naturaleza intrínseca de modos de cuestionamiento racionales.[*4] La mejor (y quizás única) medicina en contra de esta limitación estructural en la articulación del pensamiento es reconocer que *"las categorías cognoscitivas pueden servir como herramientas de trabajo intelectual, pero no deben ser consideradas como pre-existente a tal investigación."*[*5]

Atrapados inevitablemente en la prisión discursiva del lenguaje y pensamiento, usaremos sus construcciones binarias para establecer un terreno conceptual sobre el cual podamos reflexionar interactivamente entre tales estructuras. Esta metodología, sin embargo, no define la problemática como dualista ni tampoco atenta resolver la tensión en algún tipo de síntesis final.

La interpretación de simbiosis del arquitecto japonés Kisho Kurokawa nos resulta útil en este momento.[*6] De acuerdo con Kurokawa, simbiosis implica una relación de necesidad mutua entre diferentes entidades en la cual puede existir competición, oposición, y lucha en tanto y en cuanto hay elementos y valores comunes que mantienen la continuidad de la interacción. Kurokawa explica, *"el concepto de simbiosis se refiere basicamente a un pluralismo dinámico que no busca reconciliar opuestos binarios a través de la dialéctica . . ."*[*7] sino que sugiere situaciones y

productos ambiguos, guiados por situaciones estocásticas, y llenos de multivalencias y contradicciones.

De aquí en adelante examinaremos la aparente contradicción entre lo virtual y lo material con el entendimiento de que estos dos polos se implican y necesitan mutuamente y pueden actuar como originadores potenciales de eventos o entidades múltiples y coexistentes que a veces pueden entrar en conflicto. Aceptando esta relación dinámica entre virtualidad y materialidad (conceptos categóricos basados en el lenguaje) nos ayudará a encarar nuestro estudio con una visión pos-dualista.

La Arquitectura de Transitoriedad: Un Llamado a Expresar el Zeitgeist

El resultado de nuestra cultura del simulacro es una sociedad rendida irreflexivamente al despliegue de actividades y espectáculos momentarios. Vivimos llenándonos de eventos y cosas desvanecientes solo para descubrir que necesitamos más y más de los mismos para satisfacer nuestro apetito insaciable de consumir. Lleno de necesidad a consumo, de moda en moda, de canal en canal, de homepage en homepage, nos terminamos encontrando en un estado *transitorio* continuo,[*8] con nuestras mentes y cuerpos no habitando en ningún lado. En esta vida dirigida por fenómenos exteriores y no interiores, nos concentramos en recibir, absorber y tener en vez de dar, externalizar, y ser.

Esta situación cultural no ha sido todavía expresada arquitectonicamente en forma completa. La razón de que la gran mayoría de nuestro ambiente construido continua siendo diseñado y hecho siguiendo una ideología que precede y por lo tanto no responde al mundo de hoy. Desde un punto de vista filosófico, existe la necesidad, es más, el deber del arquitecto de expresar el momento en que vive, en nuestro caso el zeitgeist de hoy. Esta posición apoya la proyectación y construcción de edificios que incorporen las cualidades virtuales de la cultura de medios en el mundo real. Esta exportación creativa de la lógica, naturaleza, y apariencia de lo virtual en lo real permitiría que el ciudadano común experimente los efectos escondidos pero bien concretos de la virtualidad en nuestras vidas. El propósito de esta "*arquitectura de transitoriedad*" no sería ya estética sino, y esto hay que remarcarlo, crítico. La arquitectura de transitoriedad pondría a la vista aquello que esta fuera de la vista a través de la expresión en una materialidad descarnada del carácter transitorio del mundo del simulacro en el que habitamos. ¿Pero como hacer esto? Tschumi eco nuestra pregunta:

*"¿Como la arquitectura, cuyo rol histórico ha sido el generar la apariencia de imágenes estables (monumentos, orden, etc.) responde a la cultura de hoy basada en la desaparición de imágenes inestables (de cinematografía, computadora, y video)? [*9]*

La pantalla es quizás la mejor metáfora para pensar en el zeitgeist de hoy. Después de todo vivimos constantemente confrontando su superficie de apariencias.[*10] El poder del concepto de pantalla para guiar la producción arquitectónica contemporánea es evidenciada en varios recientes trabajos presentados en la exhibición "Light Construction" en el MOMA de Nueva York.[*11] En ellos, la noción de pantalla aparece reinterpretada en la piel de edificios (y paredes) a través de elementos que son tangibles pero al mismo tiempo tectonicamente ambiguos, lo que permite que estos edificios oscilen entre el adentro y el afuera, lo virtual y lo real. Obras como la Fundación Cartier de Jean Nouvel en París conscientemente juegan con la disolución de la solidez material en transparencias, translucencias, y opacidades que sugieren una visión desvaneciente de una presencia descarnada. Este tipo de trabajos nos recuerdan de la sucinta observación de Marx respecto de su propia condición cultural: "*todo lo que es solido se derrite en el aire.*" [*12] En una dirección diferente pero relacionada, la Casa de Señales Ferroviarias en Wolf (Alemania) de los arquitectos

Herzog & de Meuron nos revela parcialmente lo visceral en un atento persuasivo por subvertir nuestro entendimiento de bordes. Este tipo de respuestas arquitectónicas sugiere que necesitamos reconocer el estado transitorio de hoy como una reflexión de las inestabilidades y desmaterializaciones que están tomando lugar rápidamente en nuestra sociedad — desde la tecnología a las instituciones sociales a la arquitectura.



Figura 1. Jean Nouvel: Fundación Cartier de Arte Contemporáneo, Paris.[*13]

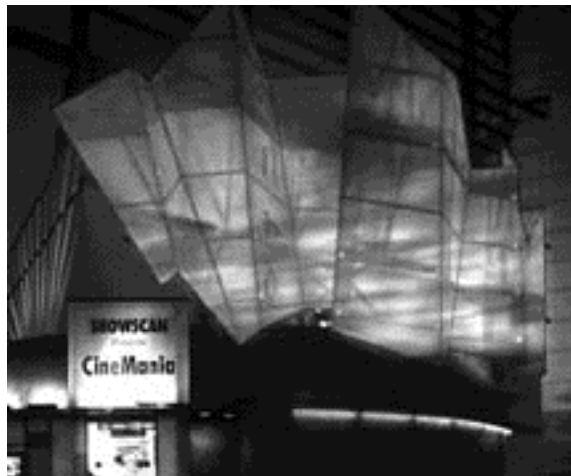


Figura 2. Mehrdad Yazdani: Teatro CineMania, Los Angeles.[*14]

La metáfora de la pantalla es aun mas poderosa cuando la pared es transformada en un transmisor (electrónico o no) de sistemas de información y por lo tanto adopta un estado de metamorfosis continua. Esto desafía nuestra comprensión del espacio y subvierte la función histórica de la arquitectura como disciplina que define el sentido de lugar. En verdad, una arquitectura de pantalla trasciende su propia fisicalidad ofreciendo edificios con carácter multidimensional. Espacio y forma son olvidados y reemplazados por lo que ocurre o mejor dicho aparece en la superficie de sus paredes. De esta manera, la clara localidad del hecho arquitectónico es trasladada a sitios virtuales cambiantes. Esto no significa un gran sacrificio sin embargo. Después de todo, vivir en la cultura del simulacro requiere dejar de lado sustancia y profundidad y adoptar en cambio los valores de apariencia y superficie.[*15] El teatro CineMania de Mehrdad Yazdani en Los Angeles y el cine UFA de Coop Himmelblau sugieren iteraciones arquitectónicas posibles.

Finalmente, el último sitio lógico para una arquitectura de transitoriedad no reside ni adentro ni afuera de los edificios, tampoco en la superficie de sus paredes, ni siquiera en sus pantallas electrónicas. Reside en cambio dentro de una serie de *territorios virtuales* removidos completamente de lo material y corpóreo. Una arquitectura de transitoriedad extrema migra irremediabilmente de la realidad al ciberespacio. Este acto radical requiere no solo una completa redefinición de lo que es la arquitectura [*16] sino que desafía y afecta también nuestro propio sentido de ser.

La arquitectura de transitoriedad, ya sea en sus encarnaciones conservadoras o radicales, evade nuestras construcciones ontológicas clásicas y así nos invita a una reflexión crítica del estado del mundo en general y de la arquitectura en particular. Es de aquí, y empujados por una fuerte convicción en el desvalor del estado transitorio y superficial en el que vivimos, que surge otro movimiento llamando a la necesidad de resistir a las fuerzas virtuales de nuestro tiempo. Su postura puede ser considerada como un llamado a la creación de "*arquitecturas de presencia*." [*17]

La Arquitectura de Presencia: Un Llamado a Resistir la Virtualidad

Después de pasar 10 horas por día en ambiente virtuales que son fluidos, descarnados, sensorialmente pobres, superficiales, y generalmente con poco o nulo carácter público, lo último que deseamos experimentar es un mundo real que tenga los mismos atributos del ambiente que acabamos de abandonar! Por el contrario, y buscando compensar la transitoriedad intolerable e insalubre de hoy, muchos de nosotros preferiríamos encontrarnos con un ambiente rico en sensaciones materiales y oportunidades sociales que nos garantice nuestra misma realidad y presencia. Susan Yelavich se refiere a esto en su libro "*The Edge of the Millenium*":

"la desmaterialización ... como consecuencia de las tecnologías digitales electrónicas ... apoya la idea de que nuestra realidad externa no es más enteramente legible. Es quizás por esto que estamos tan seriamente preocupados con la fusión de las realidades internas y externas. Sin embargo existe un llamado creciente al reconocimiento del tiempo presente de la historia, y por extensión, del presente concreto de la dimensión espiritual de la existencia." [*18]

El poder del *presente* [*19] para romper la encantación de lo virtual y devolvernos a la realidad es consistente con la inevitable presencia y naturaleza material de la arquitectura. Por supuesto, nos referimos aquí a un tipo de arquitectura que provee con el "peso" suficiente para mantenernos sólidamente anclados aun en el medio de la "liviandad" y superficialidad de nuestra civilización. [*20] Una "arquitectura de presencia" nos afirma no mediante la celebración de lo momentario sino del momento presente, no acelerando nuestras vidas sino deteniéndolas y proveyendo calma, reposo. [*21] La arquitectura de presencia estimula el ser emocional y espiritual del visitante al llamar la atención a su propia presencia física.



Figura 3. Alberto Campo Baeza: Casa Garcia Marcos, Madrid [*23]

Paul Valéry (filósofo francés del siglo pasado), en su ensayo *"Some Simple Reflections on the Body"*,[*22] observa que para realmente comprender nuestra corporeidad necesitamos reconocer un cierta clase de inexistencia; sugiriendo así que hay nociones primordiales o pre-existentes que forman nuestra ser, tales como los aspectos sensoriales — visión, tacto, oído, etc. — y aquellos fenómenos que no contienen ningún significado cultural en particular (si esto es realmente posible) pero que crean un sentido de universalidad entre los seres humanos. Desde esta perspectiva, tal fundación pre-(y por lo tanto muti) cultural constituye el origen de la presencia humana y de la arquitectura. Louis Kahn habló claramente acerca de una arquitectura de orígenes y la necesidad de sentir el "Volumen cero. El volumen menos uno." Esta fundación también explica porque la arquitectura de presencia, a pesar de estar afirmada en el presente, puede adquirir trascendencia. Kahn pensaba en esto cuando describió como sus propias obras eventualmente trascenderían sus zeitgeist y terminarían siendo no funcionales, existiendo así puramente por si mismas; de aquí su fascinación por las ruinas.

A pesar de que hay ejemplos de arquitectura de presencia en la historia reciente (ej., obras de Barragán, Kahn, Scarpa), estas arquitecturas no fueron nunca intencionalmente producidas para equilibrar o como alternativa a nuestra cultura de velocidad, simulación, y fragmentación. En verdad, en este momento no hay mucho producción arquitectónica relacionada con esta postura, especialmente cuando la comparamos con los trabajos exploraciones hechas en el ámbito del simulacro. Esto es quizás debido a que la temática de la transitoriedad aparece ciertamente mas seductiva a ojos y mentes que hace tiempo fueron colonizados por los medios de comunicación masiva. Es por lo tanto muy positivo ver arquitectos como Campo Baeza en the Oeste y Ando en el Oriente en búsqueda de una arquitectura que conecte al individuo con las cualidades sensoriales y táctiles del mundo real, análogo. Sin embargo, y nuevamente, estas producciones no son respuestas conscientes a la cultura de transitoriedad de hoy, lo que sugiere que deberíamos preguntarnos que tipos de arquitectura podrían ser generadas en la resistencia creativa a las aparentemente monumentales fuerzas de la virtualidad de nuestro tiempo.



Figura 4: Tadao Ando: Museo Bosque de Tumbas, Kumamoto, Japón [*24]

Retornando al Cuerpo

La discusión hecha hasta aquí nos indica que dos direcciones (aparentemente) diferentes están emergiendo como posibles respuestas arquitectónicas a los (también aparentemente) contradictorios impulsos contemporáneos por la virtualidad y lo material. Como ha sido argüido, no es necesario elegir una u otra postura sino más bien mirar al problema simbioticamente. Esta actitud sería facilitada mediante el uso de una analogía que (1) explique la simbiosis y al mismo tiempo refute al dualismo y (2) directamente relacione la virtualidad, lo tectónico y la arquitectura. Encontrar tal analogía no requiere ir muy lejos. El cuerpo humano es quizás el mejor candidato ya que no solo cumple ambos requerimientos sino que también brinda enseñanzas importantes.

Un estudio cuidadoso revela que el cuerpo humano es un ser híbrido basado en relaciones simbióticas que desafían toda simplista diferenciación dualista. Por ejemplo, la mente, un evento evolutivo reciente, ha sido esencial en la sobrevivencia del cuerpo. Sin el pensamiento (o "virtualidad real" como Sanford Kwinter lo llama [*25]), probablemente no habría Homo-Sapiens. La mente y el cuerpo se necesitan mutuamente para desarrollar y dar vida a lo que conocemos como ser humano. Su simbiosis es tan potente que el mal funcionamiento de uno de estos dramáticamente afecta al otro. Jung y otros investigadores [*26] han demostrado que la conciencia es una emergente sinérgica de funciones físicas y psíquicas (ej., pensamiento, emoción, intuición, sensación) inseparables (esto es simbióticas). Dewey y Whitehead han probado usando argumentos filosóficos y científicos que nos equivocamos profundamente al definir la experiencia humana en términos dualistas.[*27] Lo que es más, Mearleau-Ponty y Johnson han refutado cualquier esperanza de que exista un dualismo cartesiano de mente sobre cuerpo al demostrar como la fenomenología del cuerpo tiene un rol primordial en la formación del pensamiento.[*28] Estos y muchos otros estudios indican que:

"El hombre es carne, el hombre es espíritu, el hombre es una unidad de carne y espíritu. El hombre es algo que no es ni carne ni espíritu . . . La frase 'ni carne ni espíritu' implica un espacio intermedio . . . que . . . asimila a la carne y al espíritu, los dos elementos de

una oposición binomial. Tal expresión no implica ningún tercer elemento por sí mismo."
[*29]

La relevancia del cuerpo no para aquí. Por el contrario, todas las producciones humanas, concretas o virtuales, emergen y tarde o temprano vuelven al cuerpo. El hecho de que hayamos creado lo tecnológicamente virtual no significa que estas construcciones tengan alguna diferencia ontológica fundamental con artefactos concretos o intelectuales. Después de todo, como proyecciones de un cuerpo simbiótico e híbrido (ej., como prótesis) toda tecnología es de última instancia incategorizable como real o virtual. John Dewey presenta argumentos sólidos demostrando que una idea es tan herramienta como un martillo ya que ambos permiten la ejecución de fenómenos concretos. Dewey concluye diciendo que *"las herramientas o instrumentos cruzan los bordes tradicionales de lo psíquico y lo físico, lo interior y lo exterior, y lo real y lo ideal."* [*30] La declaración de Karen Frank da un apoyo oportuno y final a estos argumentos:

"Mi experiencia de la realidad virtual depende en el movimiento de mi cuerpo físico. Para ver debo mover la cabeza. Para actuar y hacer cosas en el mundo virtual debo doblarme, extenderme, caminar, agarrar, darme vuelta y manipular objetos ... Si lo virtual es tan físico, que cuerpo es el que dejo atrás al entrar la realidad virtual? Definitivamente no mi cuerpo físico. Sin él no existo en ningún mundo. El cuerpo físico es el que nos da acceso a todos los mundos." [*31]

Si aun en el medio de la virtualidad el cuerpo físico es necesario, entonces quedan pocas dudas de que lo material y lo corpóreo no pueden ser nunca reemplazados completamente. La existencia de tal fundación irremovible nos ofrece un modelo que nos guía en nuestra exploración del espacio liminal entre las arquitecturas de presencia y transitoriedad. Este modelo nos evita tomar una posición dualista o el aceptar un compromiso dialéctico y, al mismo tiempo, nos invita a crear construcciones híbridas y simbióticas que expandan y desarrollen nuestro entendimiento práctico y conceptual de la arquitectura. En otras palabras el cuerpo nos enseña como *expresar* y *resistir* simultáneamente los empujes de nuestro zeitgeist.

Hacia Una Arquitectura Híbrida o Simbiótica

Uno de los argumentos que han sido hechos acerca del posmodernismo es que es intencionalmente o efectivamente esquizofrénico.[*32] La esquizofrenia implica vivir en dos realidades completamente diferentes al mismo tiempo.[*33] El dilema del posmodernismo reside en si uno debería considerar tal esquizofrenia como una enfermedad a ser tratada o como la cualidad natural de su zeitgeist. Si aceptamos la proposición de que tal esquizofrenia es un aspecto genuino de la condición cultural de hoy, mas allá de que represente o no un estado patológico, deberíamos considerar seriamente como hacer que nuestra arquitectura responda a tal situación.

Siguiendo las lecciones del cuerpo, la arquitectura podría expresar la condición esquizofrénica de la posmodernidad en al menos dos maneras: (a) disminuyendo la diferencia entre lo material y lo virtual al punto de crear una fusión indistinguible — un verdadero *híbrido*— o (b) yuxtaponiendo estas dos fuerzas de tal manera de que preserven sus identidades y al mismo tiempo formen un todo inseparable en el cuerpo arquitectónico — una *simbiosis*.



Figura 5: Santa Vitale, Ravenna, Italia.

La primera proposición considera que las arquitecturas de presencia y transitoriedad pueden ser vistas como 'padres' en un proceso procreativo-genético. El 'hijo' resultante o híbrido, es en realidad una fusión de las cualidades esenciales de ambas arquitecturas. La condición híbrida sugiere un estado de liminalidad que no es ni material ni representational — sino más bien un estado tectónico-virtual en suspensión. Si bien esto puede parecer razonable en términos teóricos, es otra cosa encontrar ejemplos concretos de arquitectura híbrida. Dentro de la producción arquitectónica contemporánea, ningún modelo surge como representante claro de esta posición. ¿Es esto quizás porque en el Oeste estamos completamente obnubilados con divisiones cartesianas dualistas? Real o virtual, modernismo o posmodernismo, blanco o negro.

Aquí el profesor Tom Kass nos recuerda a través de referencias al pintor Richter y a sus propios estudios en gris que:

*"pintar gris ha comunicado un mundo de forma y espacio donde la realidad es enfatizada y sin embargo paradójicamente desafiada. Las formas modeladas usando valores grises pueden desplegar una hiper-solidez a través de su concentración de luz y oscuridad en los bordes. El gris nos provee con un **ambiente que nos separa** de lo normal, creando algo así como un espacio de meditación."* [*34]

Por un lado nuestra presente dependencia ideológico-tecnológica en especialización y categorías indica que existimos en un mundo altamente fragmentado que niega la posibilidad de situaciones intermedias, tales como la fusión de lo real y lo virtual. Por otro lado, y desde un punto de vista optimista, hay razones para creer que una arquitectura híbrida es realmente posible. Al menos existen ejemplos históricos (Bizancio por ejemplo) donde este tipo de arquitectura no solo fue posible sino que era la ideal.

También encontramos que las observaciones de James Turrell (un escultor ambiental de gran fama en EEUU y Europa) sobre la luz y lo físico nos ayudan a clarificar el concepto de arquitectura híbrida. Turrell dice:

*"A pesar de que la estructura física es usada para aceptar y contener la luz y para definir una situación, la luz puede determinar el espacio y puede ser experimentada más que la estructura si la superficie material no llama demasiado la atención" [*35]*

En este sentido, la capilla de Rochamp de Le Corbusier es un ejemplo arquitectónico concreto de como luz y materialidad pueden interactuar para generar una condición híbrida.

Quizás más interesante es la propuesta que una arquitecta de Buenos Aires hizo en una conferencia en la que se presentaron las ideas de este manuscrito. De acuerdo a esta arquitecta, y desde nuestra perspectiva con buena validez, el trabajo contemporáneo de Frank Gehry podría ser considerado como representante de una arquitectura híbrida (por ejemplo el museo en Bilbao, España). Gehry usa una plasticidad formal que desafía la materialidad análoga de la arquitectura clásica, dando paso así a interpretaciones líquidas y transitorias, más asociadas a la cultura de medios y lo virtual. Además, la completa dependencia del estudio de Gehry en el medio digital para la definición tecnológica-constructiva de sus edificios nos hace aún más pensar en la naturaleza mixta de los mismos. El aspecto tectónico con el uso del acero inoxidable en particular en formas que desafían la gravedad empujan a sus edificios a una categoría indefinida y de hecho (y no elaborada reflexivamente por Gehry) híbrida.



Figura 6: Frank Gehry, Museo de Bilbao, España [*36]

La segunda tesis considera que las arquitecturas de presencia y transitoriedad deben mantenerse como construcciones distintas, esto es, en un estado de *simbiosis*. Aquí las nociones de borde y umbral prevalecen. Kurokawa se refiere a esta situación cuando habla de su casa, la que considera como un lugar simbiótico en el que el salón de té (y su ceremonia correspondiente) está al lado del cuarto de la computadora. [*37] En este caso es el individuo quien se mueve y negocia la relación entre los dos cuartos con el objeto de obtener un pluralismo dinámico. Aquí la naturaleza experiencial de la arquitectura nos sirve como umbral, como narrativa existencial que conecta dos entidades aparentemente diferentes y contradictorias y sin embargo necesarias en el contexto cultural del Japón de hoy.

Otro modelo arquitectónico de simbiosis es uno que no depende en la experiencia sino que sobrepone y yuxtapone condiciones de materialidad y heurísticas aparentemente contradictorias. Este es el caso de la Villa Mairea donde Alvar Aalto hace colaborar lo purista con lo organico-material, y lo moderno con lo vernacular. La relación sinérgica crea una arquitectura que rompió los esquemas de su época en Europa. Aquí cabe decirse que este tipo de superposición tectónica fue uno de los aspectos más difíciles de aceptar estéticamente en el trabajo de otra manera altamente modernista de Aalto.



Figura 7: Yoshio Taniguchi, Museo de Nagano, Japón

Por supuesto Aalto no tenía que responder a las fuerzas contemporáneas. En este sentido podemos encontrar el trabajo del arquitecto japonés Yoshio Taniguchi inspirante. El modelo arquitectónico de simbiosis que Taniguchi usa es uno que une lo real y lo virtual dentro de un vocabulario minimalista. El caso del Museo de Nagano es un buen ejemplo. Aquí Taniguchi crea yuxtaposiciones de situaciones aparentemente contradictorias pero que a la postre trabajan, como Kurokawa dice, en forma completamente interdependientes. Reflexiones, espejismos, transparencias, fuerte sentido de materialidad, espacialidad etérea, y otros efectos arquitectónicos construyen una experiencia realmente embriagante llena de potencial existencial y arquitectónico.

Para finalizar con este rápido bosquejo de la arquitectura simbiótica debería agregarse que el sentido de "entridad" requerido en la relación simbiótica crea un orden arquitectónico paradójico que no alienta posibilidades dialécticas sino interactivas al imposibilitar toda resolución de síntesis. El hecho de que encontremos más situaciones simbióticas construidas que híbridas sugiere que la condición simbiótica provee un modelo más aceptable que el híbrido en el zeitgeist presente.

Conclusión

Las observaciones anteriores demandan una conclusión sin cerramiento. La arquitectura contemporánea esta oscilando entre un llamado a *expresar* nuestro tiempo y un llamado a *resistirlo* creativamente. En vez de elegir una de estas dos posibilidades, hemos sugerido considerar estados *híbridos y/o simbióticos* como situaciones relativamente paradójicas que nos ofrecen una mayor capacidad de elección y evolución arquitectónica. Hemos usado al cuerpo humano como un modelo que por un lado refuta al dualismo y por el otro lado nos ayuda a ver al dilema entre lo virtual y lo material desde una óptica nueva. Este retorno al cuerpo no es un regreso nostalgico a situaciones conocidas y por lo tanto seguras sino que, por el contrario, es un regreso critico al cuerpo como fuente de inspiración y discernimiento. Después de todo, y como hemos visto, el cuerpo esta constante y naturalmente oscilando entre lo material y lo virtual. Este retorno significa mirar, escuchar, sentir y pensar acerca de nuestro cuerpo como una construcción que en si misma nos provee con enseñanzas de como vivir la vidas y mas directamente de como responder arquitectonicamente a los desafíos de hoy. De aquí que la solución al dilema que la virtualidad trae aparejada a nuestra civilización y la arquitectura no puede ser encontrada *dejando* la corporeidad de lado sino, por el contrario, *retornando* a ella con mayor consciencia que nunca.

Referencias

1. Jean Baudrillard, *The Ecstasy of Communication* —Semiotex(e). Translated by Bernard and Caroline Schutze (New York: Autonomedia, 1988). Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulation*. Traducido por Sheila Faria Glaser (An Arbor, MI: The Univesity of Michigan Press, 1994). Mark Taylor & Esa Saarinen, *Imagologies. Media Philosophy* (New York: Routledge, 1994)
2. Ver por ejemplo: Peter Eisenman, "Visions Unfolding. Architecture in the Age of Electronic Media" en A.Papadakis, G.Broadbent & M.Toy, editores, *Free Spirit in Architecture* (London: Academy Editions, 1992) pp.88-91. Jean Nouvel, "Jean Nouvel 1987-1994", *El Croquis* (Madrid, 1994). Hani Rashid & Lise Anne Couture, *Asymptote. Architecture at the Interval* (New York: Rizzoli Internationl Publications, 1995). Bernard Tschumi, *Event-Cities (Praxis)* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1994). Robert Venturi, "Sweet and Sour," *Architecture* (May 1994): 51-53
3. Marc Treib, "Tokyo Real and Imagined" en Susan Yelavich, editor, *The Edge of the Millennium* (New York: Whitney Library of Design, 1993) pp.88-98, citaciòn en p.88
4. David Bohm, "Imagination, Fancy, Insight, And Reason In The Process Of Thought" en Shirley Sugeran, editor, *Evolution Of Consciousness* (Middletown, Connecticut: Wesleyan University Press,1976). Fritjof Capra, *The Tao of Physics* (Boston, MA: Shambhala Publications Inc., 1991). Martin Heidegger, *What is Called Thinking?* (New York: Harper & Row Publishers, 1968). Chogyam Trungpa, *Cutting Through Spiritual Materialism* (Boulder, Colorado: Shambhala Publications Inc., 1973). Jacques Derrida, *Dissemination*. Traducidos por Barbara Johnson (Chicago: University of Chicago Press, 1990)
5. John Dewey citado en Larry A. Hickman, *John Dewey's Pragmatic Technology* (Indianapolis: Indiana University Press, 1990) p.154
6. Kisho Kurokawa, *The Philosophy of Symbiosis* (London: Academy Editions, 1994)
7. Kisho Kurokawa, referencia anterior, p.74
8. Transitorio viene de Latin *trans-*, a travez + *ire*, ir. *Transiencia*: "el estado o cualidad de ser transitorio." *Transitorio* "situacion que cambia o desaparece con el tiempo con tal velocidad que es dificil de aprehender." (The American Heritage Dictionary of English Language. New York: American Heritage Publishing Co., 1973)
9. Tschumi, referencia anterior, p.367

10. La pantalla puede ser vista como un receptor sensorial a distancia, o en otras palabras como una prótesis (extensor) de nuestros cuerpos. Por una discusión extensa sobre la arquitectura de pantallas referirse a : Julio Bermudez, "Aesthetics of Information: Cyberizing the Architectural Artifact," en *Proceeding of the 5th. Biennial Symposium on Arts and Technology* (New London, Connecticut: Connecticut College Center for the Arts and Technology, 1995) pp.200-216
11. Light en anglès puede significar 'liviano' o 'luz' dependiendo del contexto, lo que le da a esta palabra un valor especial que es sin duda utilizado inteligentemente en el título de esta exhibición. En este tema es útil referirse al libro: Terence Riley, *Light Construction* (New York: The Museum of Modern Art, 1995)
12. Marshall Berman, *All That is Solid Melts Into Air* (New York: Penguin Books,1982)
13. Light Architecture, referencia anterior, p.55
14. Light Architecture, referencia anterior, p.103
15. Mark Taylor & Esa Saarinen, referencia anterior
16. En este tema ver a: John Frazer, "The Architectural Relevance of Cyberspace," *AD Profile #118: Architects in Cyberspace* (1995) pp.76-77. William Mitchell, *City of Bits* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1995). Novak, Marcos, "Liquid Architectures in Cyberspace," en Michael Benedikt, editor, *Cyberspace. First Steps* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1991) pp.225-254
17. Poco ha sido escrito en esta area en particular. La razon quizás debe ser encontrada en nuestra fascinacion por la novedad de lo transitorio y simulado. Sin embargo, todos somos concientes de los problemas que una arquitectura de transitoriedad total implica y que son sintetizados en forma impecable por Paul Goldberger, "Cyberspace, Trips to Nowhere Land," *The New York Times* (Oct.5, 1995), pp.B1-B4
18. Susan Yelavich, "Setting the Stage for the Third Millenium," in Susan Yelavich, editor, *The Edge of the Millennium* (New York: Whitney Library of Design, 1993) pp.11-14, citacion en p.14
19. Presente viene del Latin *praesens*: estar en frente a uno, ser en el aqui y ahora; *prae*: en frente + *esse*: ser (referencia anterior)
20. Esto es un argumento contrario al que Italo Calvino hace respecto a los beneficios de la "liviandad". Desde nuestro punto de vista, es el "peso" mismo (esto es la "gravidad", o "friccion") y no la liviandad (o facilidad) de la realidad la que nos mantiene concientes de nuestra condicion existencial y reflexiva. Italo Calvino, *Six Memos for The Next Millennium* (New York: Vintage Books, 1993)
21. Luis Barragán dijo que "toda arquitectura que no expresa serenidad falla en su misiòn espiritual." Citación en Clive Bambord Smith, *Builders in the Sun* (New York: Architecture Book Publishing Co., 1967), p.54
22. *AD Profile # 110: Aspects of Minimal Architecture* (1994) p. 31
23. Paul Valéry, "Some Simple Reflections on the Body," en M.Feher con R.Naddaff y Nadia Tazi, editores, *Fragments for a History of the Human Body (Part Two) — Zone 4* (New York: Urzone Inc, 1989) pp.395-405
24. Referencia anterior, p. 6
25. Sanford Kwinter, "On Vitalism and the Virtual," *Pratt Journal of Architecture: On Making* (New York: Rizzoli, 1992)
26. Rudolf Arnheim, *Towards a Psychology of Art. Collected Essays* (Berkeley, CA: University of California Press, 1966). John Dewey, *Experience and Nature* (La Salle, Ill: Open Court Publishing, 1965). Wilhelm Dilthey, *W. Dilthey: Selected Writings*. H.P. Rickman, ed. (New York: Cambridge University Press, 1976). Howard Gardner, *The Quest for the Mind: Piaget, Lèvy-Strauss and the Structuralist Movement* (New York:

- Alfred A. Knopf, 1973). J. Jacobi, *The Psychology of C.G. Jung* (New Haven, Connecticut: Yale University Press, 1962).
27. John Dewey, referencia anterior. Ver también su *Art As Experience* (New York: Wideview/Perigee Book, 1934) y Alfred North Whitehead, *Alfred North Whitehead, His Conceptions on Man and Nature*. R.N. Anshan, editor (New York: Harper and Brothers Publishers, 1961)
 28. Maurice Merleau-Ponty, *The Structure of Behavior* (Boston: Beacon Press, 1963). Mark Johnson, *The Body in the Mind: The Bodily Basis of Meaning, Imagination and Reason* (Chicago, IL: The University of Chicago Press, 1987)
 29. Kisho Kurokawa, referencia anterior, p.74
 30. John Dewey citado en Larry Hickman, referencia anterior, p.xii
 31. Karen Frank, "When I enter Virtual Reality, What Body Will I leave Behind?" *AD Profile #118: Architects in Cyberspace* (1995) pp.20-27, citacion en p.20
 32. Jean Baudrillard, referencia anterior. Fredric Jameson, *Postmodernism or the Cultural Logic of Late Capitalism* (Durham, N.C.: Duke University Press, 1992)
 33. Del Latin *schizo-phrenia*, "mente dividida". *Schizophrenia*: 1. desorden psicótico caracterizado por la pérdida del contacto con el ambiente y por el deterioro del nivel de funcionamiento en la vida diaria. 2. la presencia de partes o cualidades mutuamente contradictorias o antagonistas (referencia anterior)
 34. Tomas Kass. "*Gray: The Space Between Black and White*" (unpublished manuscript, 1997)
 35. Turrell, James. *Occulted Front* (The Museum of Contemporary Art, Los Angeles: The Lapiz Press, 1985, p.15)
 36. Architectural Record 10, 1997, p.83
 37. Kisho Kurokawa, referencia anterior.
 38. Mircea Eliade, *The Sacred and The Profane* (New York: Harper & Row, 1961)