

CRÍTICA A LA COMUNICACIÓN CONTEMPORÁNEA DE LA ARQUITECTURA

CRITICISM TO CONTEMPORARY COMMUNICATION OF ARCHITECTURE

JAIME ALBERTO SARMIENTO-OCAMPO

Orcid: 0000-0003-2841-4582

Universidad Nacional de Colombia

jsarmien@unal.edu.co

Cómo citar:

SARMIENTO-OCAMPO, J. A. (2024). Crítica a la comunicación contemporánea de la arquitectura. *Revista de Arquitectura*, 29(46), 57-74. <https://doi.org/10.5354/0719-5427.2024.72959>

Recibido:

2023-12-05

Aceptado:

2024-04-08

RESUMEN

Este trabajo busca reflexionar sobre la comunicación actual de la arquitectura desde el ámbito académico y profesional. La metodología consiste en plantear preguntas que se van resolviendo mediante la contraposición de conceptos que en ocasiones se confunden, como proyecto y arquitectura, imagen e imaginación, inteligencia artificial y conciencia, pornografía y erotismo. En la contraposición se entrelazan nociones fundamentales de la arquitectura como la espacialidad, el recorrido y su vivencia temporal con reflexiones filosóficas acerca de la tecnología, la imagen o la inteligencia artificial. Se evidencia que la comunicación contemporánea de la arquitectura está dominada por lo visual, en detrimento de la percepción holística de los sentidos, del tiempo, la imaginación y el misterio que entraña la experiencia arquitectónica. El desmedido interés por la imagen, la comunicación masiva a través de redes sociales y la inconsciencia sobre los avances tecnológicos han impulsado el desvanecimiento del mundo físico, al punto que hemos perdido contacto con los otros, con la materia y la realidad. Se concluye que no debemos perdernos en la humareda de la comunicación, presentar resistencia ante el aluvión de los datos e información, recobrar una conciencia que nos permita volver a lo real, a la experiencia vívida de la arquitectura.

PALABRAS CLAVE

Arquitectura, comunicación, imagen, proyecto arquitectónico, virtualidad

ABSTRACT

This work seeks to reflect on the current communication of architecture from the academic and professional fields. The methodology consists of asking questions, which are resolved through the contrast of concepts that sometimes are misunderstood, such as project and architecture, image and imagination, artificial intelligence and consciousness, pornography and eroticism. In these oppositions, fundamental architectural notions such as spatiality, the promenade and the experience over time are intertwined with philosophical reflections about technology, image, or artificial intelligence. It is evident that the contemporary communication of architecture is dominated by the visual field, to the detriment of the holistic perception of the senses, of time, imagination and the mystery that the architectural experience entails. Excessive emphasis on image, mass communication through social networks, and unawareness about technological advances have led to fading of the physical world, to the point that we have already lost contact with others, with matter and reality. It is concluded that we must not get lost in the smoke of communication, we must resist the barrage of data and information, we must regain an awareness that allows us to return to what is real, to the vivid experience of architecture.

KEYWORDS

Architecture, communication, image, architectural project, virtuality

INTRODUCCIÓN

¿Qué papel juega la comunicación en el ámbito de la academia y el ejercicio profesional de arquitectura?, ¿hasta qué punto el predominio contemporáneo de la imagen y la representación han suplantado el objeto táctil de la arquitectura?, ¿un *render*, un plano o un modelo pueden ser considerados arquitectura en sí mismos?

Lo que se enseña en las escuelas de arquitectura es algo más o menos convenido que tiene que ver con un proceso de ideación, representación y materialización; sin embargo, la manera en que se dosifican y relacionan estos saberes resulta relativa dependiendo de cada institución. Lo que da sentido a la confluencia de diferentes áreas de conocimiento resulta ser el proyecto arquitectónico, entendido como la prefiguración del objeto arquitectónico construido. El proyecto debe mostrar cómo la representación de las ideas (Portillo, 2021) se convierten en formas concretas.

Encontramos actualmente una disfunción, donde la experiencia arquitectónica pasa a ser, predominantemente, la representación de un hecho, donde la simulación puede tener más impacto que el propio objeto construido (Neto, & Marum, 2021). La ficción supera la realidad. Las herramientas y hechos producidos por la humanidad se vienen desplazando hacia otras 'realidades' intangibles (Davila et al., 2020), basadas en experiencias transitorias de consumo inmediato.

Las herramientas informáticas han desbordado nuestras expectativas. El avance estrepitoso de la tecnología, en particular de los ordenadores y los programas, nos ha permitido vislumbrar mundos inimaginables en la era analógica, privilegiando la imagen sobre la imaginación, la especulación sobre la posibilidad de llegar a ser. Conviene preguntarnos si los medios informáticos han permitido prefigurar y construir otro tipo de arquitectura, una apropiada a la época que corresponde.

Este escrito plantea reflexionar acerca de cómo recientemente se ha venido confundido la arquitectura con su representación, las imágenes con las cosas, para concluir que las experiencias sensoriales directas en las obras de arquitectura, que requieren un tiempo para descubrir su misterio, son únicas y no tienen reemplazo ni comparación.

Al final del texto proponemos salvar un desequilibrio en la formación del arquitecto provocado por el desmedido privilegio otorgado a lo visual o al pensamiento especulativo, los cuales conducen a un menosprecio por el hacer, propiciando un detrimento pedagógico, a lo cual conviene anteponer que, en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la arquitectura son tan importantes el pensar como el hacer, y que las ideas se validan mediante su materialización.

MARCO TEÓRICO

Objeto arquitectónico y discurso

Conviene preguntarnos si las imágenes o textos sobre los edificios constituyen o no, en sí mismos, arquitectura. Si lo que consideramos arquitectura es aquello estrictamente tangible, recorrible por los pies y visible por la mirada humana. ¿Qué pasa con aquella otra posible arquitectura que no se puede recorrer físicamente? En la 'arquitectura de los videojuegos', de aplicaciones que se descargan de internet, los usuarios o estudiantes de arquitectura construyen ciudades y edificios imaginarios que solo se vislumbran a través de la pantalla de plasma.

En cuanto a la arquitectura y su representación, ¿cuál es la relación entre el lenguaje escrito o la representación gráfica con la arquitectura?, ¿constituyen la escritura y el dibujo parte esencial de esta o son aspectos tangenciales o preparatorios para que suceda? Josep Quetglas argumenta que la arquitectura es una situación de hecho, una cosa 'dura', mientras que las palabras son 'blandas' e intentan hacer aparecer la forma del objeto arquitectónico: "Las arquitecturas son situaciones de hecho: duras, materiales, opacas. Los discursos, las palabras, son ligeros, y tratan de adaptarse a las arquitecturas, como gasas o forros sin apresto, para restituir y hacer aparecer la forma de lo moldeado" (1977, p. 67).

El proyecto y la obra de arquitectura

El proyecto de arquitectura designa algo planeado que aún no sucede, pero que está por hacerse presente. Como indica Peter Zumthor, el proyecto es una representación de algo que está por venir: "Las representaciones arquitectónicas cuyo contenido es aún lo no construido se caracterizan por el empeño en dar habla a algo que todavía no ha encontrado su lugar en el mundo concreto, pero que ha sido pensado para ello" (2016, p. 12).

En este sentido anticipatorio el proyecto puede ser, en un extremo, una especulación desentendida de su materialización o, en la otra orilla, una premonición factible de realización. En la academia se suele recaer en el ejercicio especulativo, tal vez porque se piensa que se aprende mejor en situaciones hipotéticas. Si el proyecto supone una premonición, ¿no deberíamos, por tanto, estar anticipando una situación muy próxima a su realización, a una realidad plausible y necesaria? Y de ser así, ¿qué se supone es su presencia en términos reales? Nos atrevemos a decir que es aquello que sea posible de construir, que sea útil y que esté dirigido a alguien real (Villalobos, 2020).

El proyecto también debe entenderse como un proceso de retroalimentación desde diferentes saberes, un laboratorio de ensayo y error en el que hipótesis y comprobaciones van optimizando la forma con miras a la obra. Como refiere Luis Moreno Mansilla, este es un procedimiento de ida y vuelta donde el pensar y el hacer van de la mano, donde la imaginación y la práctica se precisan mutuamente: “Lo que de verdad importa es el trasiego entre las cosas y las ideas. Un trasiego continuo desde las ideas que se emparentan con formas a las formas que sugieren ideas” (Moreno Mansilla, 2005, p. 160).

El paso del proyecto a la obra tiene que ver con el proceso de aprendizaje directo mediante la acción: solo en tanto que el universo etéreo de las ideas, tan inaprensible como el humo, se filtre a través del tamiz de su consolidación material, de su construcción, la especulación (la hipótesis) dejará de serlo para convertirse en comprobación y, por tanto, en conocimiento adquirido. Lo supuesto dará paso a lo empírico, lo cual tendrá una mayor capacidad para quedar fijado en la experiencia y la memoria del aprendiz.

Pasar de las elucubraciones a las cosas concuerda con la propuesta de José Joaquín Parra Bañón cuando escribe: “El arte del escultor —que podría ser el del arquitecto— dice Jaen Frémon a propósito de Louise Bourgeois, ‘consiste en dar forma, en transformar. Transformar las dudas en cosas, lo negativo en positivo’” (2016, p. 9).

Lo anterior coincide con Peter Zumthor, quien sostiene que la arquitectura es tal en tanto se pueda construir, se evidencie en cosas físicas: “Para mí, el núcleo propio de toda tarea arquitectónica reside en el acto de construir, pues es aquí, cuando se levantan y se ensamblan los materiales concretos, donde la arquitectura pensada se convierte en parte del mundo real” (2016, p. 11). Las palabras de Zumthor resultan claras cuando reitera que la única realidad posible para la arquitectura consiste en su construcción: “La realidad de la arquitectura es lo concreto, lo convertido en forma, masa y espacio, su cuerpo. No hay ninguna idea fuera de las cosas” (2016, p. 37).

METODOLOGÍA

La metodología empleada consiste en plantear una serie de preguntas relacionadas con la comunicación de la arquitectura, las cuales se van resolviendo mediante la contraposición de conceptos que, tradicionalmente, se consideran como complementarios, pero que en ocasiones se suelen confundir, como por ejemplo arquitectura y representación, realidad y virtualidad, objeto e imagen, proyecto y construcción.

A partir de estas contraposiciones se entreteje un discurso que permite vislumbrar un territorio intermedio en el cual se pasa de las ideas a las cosas, de la prefiguración a la experimentación, dando valor a aquello que en esencia se busca: la experiencia vívida y espacial de la arquitectura.

El procedimiento, los resultados y las conclusiones de este trabajo se apoyan en una serie de referentes bibliográficos provenientes de diferentes ámbitos, como del aprendizaje de la arquitectura, del ejercicio profesional, de la representación arquitectónica e incluso del pensamiento filosófico, escritos en diferentes épocas, desde la modernidad a la contemporaneidad.

RESULTADOS

Hegemonía visual

Es apenas evidente que el mundo contemporáneo, dominado por la moda, el mercantilismo y la inmediatez, se siente más atraído por el sentido de la vista que por los demás sentidos. Juhani Pallasmaa, en *Los ojos de la piel, la arquitectura de los sentidos* muestra cómo la vista arroba nuestra atención:

El ojo hegemónico trata de dominar los campos de la producción cultural y parece debilitar nuestra capacidad para la empatía, la compasión y la participación en el mundo [...] La vista nos separa del mundo, mientras que el resto de los sentidos nos une a él (2017, p. 26).

Esto sucede en casi todas las escuelas y la cultura arquitectónica vigente, donde la hegemonía visual, como si fuera una enfermedad, privilegia la imagen y disminuye valor al resto de las experiencias sensoriales, restando de sentido material y posibilidad técnica a cualquier intento de hacer arquitectura. Continúa Pallasmaa:

Michel de Certeau advierte de la expansión negativa del mundo ocular: 'De la televisión a los periódicos, de la publicidad a todo tipo de epifanías mercantiles, nuestra

sociedad se caracteriza por un crecimiento canceroso de la vista, midiéndolo todo por su capacidad de mostrar o ser mostrado y transmutando la comunicación en un viaje visual' (2017, p. 28).

En la tarea de educadores, ¿somos partícipes de esa castración sensorial a la que nos conmina el mundo predominantemente visual? Los llamados *renders* —representaciones gráficas creadas a través de *software*— suelen ser imágenes hiperrealistas (Llopis, 2018), más propias del sector publicitario y mercantil (Manavis et al., 2023) o de los concursos de arquitectura, donde se busca llamar la atención del jurado a partir de imágenes impactantes. En estos ámbitos reina la imagen sobre lo demás, así lo visible resulte caro, inútil o irrealizable. ¿Acaso lo táctil y lo auditivo no cuentan también en la formación del arquitecto y en su desempeño profesional?

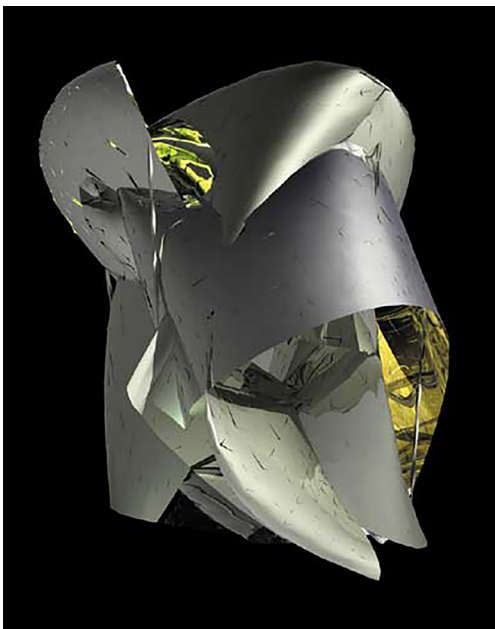
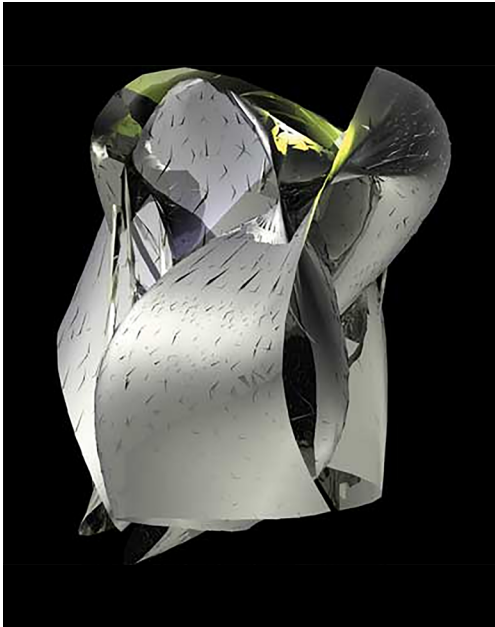
Resulta paradójico que, para referirnos al proyecto de arquitectura, nos basemos sobre todo en planos y maquetas como una manera de aproximarnos a una experiencia eminentemente multisensorial, verificable en tres dimensiones, en la que el usuario deambula, huele el aire en rededor, siente la temperatura del ambiente, gira la mirada y percibe el envoltorio que lo abriga. La arquitectura es, sobre todo, una experiencia que implica moverse en el espacio (Sarmiento, 2018), y no hay que confundirla con su representación, la cual es estática y suele hacerse en dos dimensiones.

Como lo explica Moreno Mansilla, la arquitectura precisa una actitud más activa que contemplativa:

La visión implica una actitud contemplativa, casi pasiva, donde la relación que se establece con el mundo es de distancia, pero en la que también se requiere de otra disposición más activa y cercana para su transformación [...] nuestro mirar intuye que el objeto del hombre no es la contemplación, sino la producción, y que por tanto la mirada no tiene un talante estético y estático, sino que es un arranque de la transformación del mundo (2005, p. 159).

El sentido del tacto, en cambio, tiene un sentido de aproximación hacia las cosas; está evidentemente relacionado con el acto de construir. Por ello, Pallasmaa reivindica la construcción como condición inherente e ineludible de la propia arquitectura: “El distanciamiento de la construcción de las realidades de la materia y del oficio convierte aún más las obras de arquitectura en decorados para el ojo, en una escenografía vaciada de la autenticidad de la materia y de la construcción” (2017, p. 36).

FIGURA 1
Formas variables
producidas a partir de
diseño computacional



Fuente. Fraile, 2022, s. p.

En la experiencia arquitectónica los ojos están prestos a la percepción visual del espacio, mientras que las manos están dispuestas al contacto físico con la materia. Steven Holl reivindica la importancia del tacto en la experiencia háptica de la arquitectura:

El reino háptico de la arquitectura viene definido por el sentido del tacto. Cuando se pone de manifiesto la materialidad de los detalles que forman un espacio arquitectónico, se abre el reino háptico. La experiencia sensorial se intensifica; las dimensiones psicológicas entran en juego (2011, p. 37).

La cópula exhibicionista, instantánea y pornográfica entre el ojo y la imagen se contrapone a otro enlace velado, temporal y erótico entre la mano y la materia, donde la materia no se concibe como una sustancia inerte, sino como un magma vital que puede dar forma a algo misterioso y sublime. Byung-Chul Han afirma: “Probablemente sea un error creer que la materia no está viva. Hoy estamos completamente ciegos para la *magia de la materia*”, y continúa argumentando cómo la digitalización tiende a desmaterializar el mundo: “La desmaterialización digital del mundo es dolorosa para el amante de la materia (...) En el curso de la digitalización hemos perdido toda conciencia de los materiales” (2021, p. 118).

Los medios de representación digital

¿Hasta qué punto las herramientas informáticas, más que contribuir en la ideación y concreción de la arquitectura, se han convertido en elementos suplantadores del pensamiento y la construcción de la arquitectura? Greg Lynn (2014) aboga por el diseño computacional (Caetano et al., 2022) que se genera a partir de los datos de programación que el arquitecto introduce a un programa informático. La creatividad del arquitecto consiste aquí en diseñar las ecuaciones informáticas, más que las respuestas (Figura 1).

Al final los parámetros digitales formulados por el arquitecto —quien se convierte en un programador de algoritmos— son visualizados en respuestas formales que produce el programa informático —nada distinto de los textos que elabora el ChatGPT con base en palabras que introduce el usuario—. Así se explican las acciones del diseño computacional:

El sistema ejecutaba las instrucciones codificadas hasta que se satisfacía el criterio de parada, es decir, hasta que el algoritmo encontraba la solución de diseño que mejor se aproxime al objetivo de rendimiento previamente establecido por el diseñador [...] finalmente, el programa daba como resultado una forma virtual desarrollada a

partir de teorías aritméticas y sistemas digitales, una arquitectura eficiente que se adapta al contexto de acuerdo con los parámetros previamente establecidos (Fraile, 2022, s. p.).

Por mucho que los programas informáticos den respuestas ‘eficientes’ a las ecuaciones y los datos, hay algo de lo cual están privados, les hace falta el *ánima*. Cabe cuestionarnos si los medios de representación digital o la inteligencia artificial tienen eso que llamamos alma. Yuval Noah Harari afirma que no la tienen:

David Cope es profesor de musicología en la Universidad de California en Santa Cruz [...] Su primera creación se llamaba EMI (Experimentos en Inteligencia Musical), especializada en imitar el estilo de Johann Sebastián Bach. Le llevó siete años crear el programa, pero cuando el trabajo estuvo hecho, EMI compuso 5.000 corales al estilo de Bach en un solo día [...] Los críticos han seguido diciendo que la música de EMI es excelente desde el punto de vista técnico, pero que le falta algo. Es demasiado precisa. No tiene profundidad. No tiene alma (2016, pp. 355-356).

El alma que le falta a EMI es justamente ese ente impredecible que se escapa a la acumulación científica de datos y algoritmos. El pensamiento humano, a diferencia de los algoritmos aislados, logra establecer relaciones, un entramado de asociaciones que se desprenden de la información, para seleccionar (abstraer) aquello que considera relevante y desechar (olvidar) aquello que sea superfluo. El pensamiento humano opera gracias a la selección y al olvido.

Este se nutre de la información para luego transformarla en conocimiento. Nos preguntamos si la informática representa conocimiento además de información: ¿los computadores son sabios? Otra diferencia sustancial entre la inteligencia artificial y el pensamiento humano es que este último está guiado por su propia curiosidad y deseo, es afectivo. Así lo refiere Han:

Lo *afectivo* es esencial para el pensamiento humano. *La primera afectación del pensamiento es la carne de gallina*. La inteligencia artificial no puede pensar porque no se le pone la carne de gallina. Le falta la dimensión afectivo-analógica, la emoción que los datos y la información no pueden comportar (2021, p. 53).

La esencia espacial

Existe una diferencia fundamental entre la representación y la presentificación —el hacerse presente— de la arquitectura que consiste en su esencia espacial. La representación generalmente

FIGURA 2

Fachada de la estación de tren en Cambridge, Inglaterra, diseñada mediante algoritmos



Fuente. Caetano et al., 2020, p. 296.

utiliza medios bidimensionales como planos, fotografías, videos; incluso las maquetas, aunque tridimensionales, siguen siendo un simulacro en una escala distinta a la real. En cambio, la arquitectura es una situación eminentemente tridimensional, el cuerpo humano está en estrecha relación con el espacio que lo envuelve.

La sustancia con la que está hecha la arquitectura no solo está dada por los materiales que la conforman sino, principalmente, por la organización del vacío que dichos materiales generan, es decir, por el espacio; así lo confirma Bruno Zevi: “[la arquitectura] dimana propiamente del vacío, del espacio envuelto, del espacio interior, en el cual los hombres viven y se mueven” (1981, p. 15). Ninguno de los medios de representación arquitectónica contemporáneos tiene la capacidad de albergar el cuerpo humano en medio de un espacio háptico, que además de lo visual involucre lo táctil, el gusto, el olfato y lo auditivo. Así los medios tecnológicos se esfuerzan en simular realidades paralelas, aún no hay nada que pueda superar ni reemplazar la experiencia directa de recorrer una obra de arquitectura.

Recientemente, el concepto del espacio se ha venido transformando, desapareciendo del lenguaje de los arquitectos. En su lugar, emerge con gran fuerza el de la superficie. De lo *tridimensional* se está pasando a lo *bidimensional*. Si lo que importaba antes era nuestra relación con el espacio y con los objetos que nos rodeaban —en una situación multidireccional—, lo que se busca ahora es una disposición que fije nuestros ojos en una superficie, en un único sentido (Figura 2).

Como sugiere Pallasmaa, la mirada se está aplanando: “En nuestra cultura de imágenes, la propia mirada se aplanan y pierde su elasticidad. En lugar de experimentar nuestro ser-en-el-mundo, lo contemplamos desde afuera como espectadores de imágenes proyectadas sobre la superficie de la retina” (2017, p. 36).

Representación – arquitectura

En los ámbitos de la enseñanza y la práctica de la arquitectura también se ha incurrido en esta confusión: se ha creído entender que la arquitectura consiste en la profusión de imágenes y de información. El acelerado desarrollo de los programas informáticos posibilitan hoy la generación de imágenes virtuales que simulan en gran medida una posible realidad (Figura 3), y que en muchos de los casos la superan (hiperrealidad), al grado que muchas veces no sabemos si la imagen que vemos es virtual o real (Llopis, 2018). Se confunde la representación con la arquitectura.

René Magritte llamó la atención respecto de la diferencia entre un objeto y su representación cuando, al pintar una pipa sobre el lienzo, escribió: “*Ceci n’est pas une pipe*” (Figura 4). La representación de la pipa no puede rellenarse de tabaco ni ser fumada, como lo

FIGURA 3

Imagen de la serie *Ficciones*,
de Filip Dujardin



Fuente. Neto, & Marum,
2021, p. 67.

confirmaría el propio Magritte: “Esto no es una pipa, solo es una representación” (Torczyner, 1977, p. 71). De igual manera podría afirmarse que la partitura musical no es música, como tampoco un texto, una fotografía, un dibujo manual o digital (Bohórquez et al., 2019) o una maqueta son arquitectura.

La arquitectura tiene un sentido más profundo y complejo que la simple exhibición de imágenes bidimensionales. La visión que se tiene al experimentar una obra de arquitectura es distinta a la que se tiene mirando una imagen o un video, comenzando por que tenemos una visión central nítida y otra periférica difusa. La visión central es clara, categórica, mientras que la periférica es borrosa, desenfocada.

FIGURA 4
Ceci n'est pas une pipe
 (Esto no es una pipa), René
 Magritte, 1929



Justamente la visión periférica es la que nos incita a indagar en rededor, es la que nos da la medida del espacio que nos rodea. “La visión enfocada nos enfrenta con el mundo, mientras que la periférica nos envuelve en la carne del mundo” (Pallasmaa, 2017, p. 15).

Pornografía - erotismo

Las imágenes hiperrealistas sobre la arquitectura suelen ser imágenes sin misterio alguno: directas, exageradas en su colorido y en su uso, corregidas mediante efectos digitales que buscan disimular defectos y exaltar virtudes (ver por ejemplo Moreira, 2021). Los grandes divulgadores de la arquitectura se han vuelto los fotógrafos profesionales, las revistas de moda, las plataformas virtuales de arquitectura, las inmobiliarias o las agencias de publicidad. Esta ‘realidad aumentada’ (Caballero et al., 2022) conlleva en sus entrañas el mismo ánimo que el de la pornografía, es decir, el exhibicionismo, la exposición directa y desnuda. Todo es explícito. No hay en ello misterio alguno, no hay espacio para la imaginación y el erotismo.

Byung-Chul Han explica en que consiste la diferencia entre pornografía y erotismo:

Agamben elude sobre todo la diferencia esencial entre lo erótico y lo pornográfico. La exhibición directa de la desnudez no es erótica. El lugar erótico de un cuerpo esta precisamente allí “donde” se abre el vestido, es la piel que brilla “entre dos piezas”, por ejemplo, entre el guante y la manga. La tensión erótica no brota de la exposición permanente de la desnudez, sino de ‘la puesta en escena de una aparición-desaparición’ (2013, pp. 51-52).

La pornografía está en concordancia con el deseo de máxima información, con el campo de lo estrictamente visual, con la imagen expuesta sin tapujos. “Es obscena la transparencia que no encubre nada, ni mantiene oculto, y lo entrega todo a la mirada. Hoy, todas las imágenes mediáticas son más o menos pornográficas” (Han, 2021, p. 55).

Mientras que el erotismo está en un territorio ambiguo, vedado a los ojos, corresponde más al ámbito del pensamiento, al de la imaginación. “Lo erótico presupone un ‘campo ciego’, algo que elude la visibilidad, la revelación de información [...] El ‘campo ciego’ es el lugar de la fantasía. Solo se abre cerrando los ojos” (Han, 2021, pp. 78-79).

Imagen-imaginación

Las imágenes hiperrealistas en arquitectura buscan afanosamente atrapar nuestra mirada. El desmedido esfuerzo en lo visual destierra otras posibilidades de percepción y entendimiento. Como explica

Han, las imágenes pretenden suplantar el mundo real: “Las imágenes digitales transmutan el mundo en *información disponible* [...] El siguiente paso en la civilización será la conversión del mundo en imagen. Consistirá en recrear el *mundo a partir de imágenes*, es decir, en producir una *realidad hiperreal*” (2021, pp. 36-37).

La relación ojo-imagen-pornografía es opuesta a la relación manos-pensamiento-erotismo (Alba, 2013). El erotismo tiene que ver con lo que no es evidente ni explícito, está imbricado con lo que no se ve, con la imaginación y la fantasía. Aquí también conviene discernir otra aparente similitud: la imagen no es igual a la imaginación, son opuestas. La imagen está estrechamente ligada al ojo: “La propia percepción muestra hoy rasgos pornográficos. En ella se produce como un contacto inmediato, una copulación de imagen y ojo”; mientras que la imaginación está vinculada con lo que no es visible, con la fantasía y el erotismo: “Lo erótico se hace realidad cerrando los ojos” (Han, 2021, p. 100).

La imagen nos conduce a la inmediatez. En su ánimo hiperrealista todo es preciso, todo se muestra, pero no hay tiempo ni espacio para la imaginación ni la fantasía. Continúa Han: “El disfrute inmediato, que no admite rodeo imaginativo y narrativo, es pornográfico. También la hipernitidez por encima de lo real y la elevada claridad de las imágenes mediáticas paraliza y ahoga la fantasía” (2013, p. 37).

En cambio, la imaginación no es explícita, no muestra todo, es imprecisa, dejando espacio para el juego y el placer: “Según Kant, la imaginación se basa en el juego. Esta presupone espacios de juego en los que nada está definido con firmeza y delimitado con claridad. Necesita una imprecisión y falta de claridad” (Han, 2013, p. 37).

La desnudez y la máscara

La arquitectura, a diferencia de la información y la comunicación que suelen ser inmediatas y explícitas, entraña un misterio. Puede establecerse un parangón entre la esencia pornográfica propia de la comunicación masiva y el erotismo intrínseco en la buena arquitectura. No hay nada más allá de lo que se ofrece en una imagen *renderizada*, ella muestra todo, no deja espacio a la imaginación. Al entrar al Panteón de Roma se desvela un secreto: tras una fachada porticada y una entrada relativamente pequeña se descubre un inmenso espacio circular de 43 metros de altura, bañado por un halo de luz que se filtra por el inesperado óculo de la cúpula. Con el transcurrir del sol, el haz lumínico se va paseando por la cúpula, las paredes y el suelo, y con ello el espacio va cambiando durante el día. Es como un ser vivo.

Las experiencias arquitectónicas no vienen dadas en un solo instante, sino que requieren de cierto tiempo, un proceso de aprendizaje que comienza con la aproximación, la entrada, el recorrido y la salida del edificio. De esto conocía bastante bien Le Corbusier, quien acuñaría el término *promenade architecturale*.

En el pensamiento filosófico también se reivindica el poder del misterio y se rechaza la exposición absoluta, así lo refiere Han: “Nietzsche defiende la apariencia, la máscara, el secreto, el enigma, el ardid y el juego: ‘todo lo que es profundo ama la máscara: las cosas más profundas de todas sienten incluso odio por la imagen y el símbolo’” (2013, p. 41).

El misterio también está asociado la belleza: “Según Benjamin (...) ‘lo bello no es ni la envoltura ni el objeto encubierto, sino el objeto en su velo (...), en el misterio está el fundamento divino del ser de la belleza’” (Han, 2013, p. 41).

¿En qué consiste el misterio y cómo desvelarlo? La respuesta puede encontrarse en *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry, cuando el sabio zorro le confiesa al principito (2001, p. 73):

- He aquí mi secreto, que no puede ser más simple: sólo con el corazón se puede ver bien; lo esencial es invisible para los ojos.
- Lo esencial es invisible para los ojos —repitió el principito para acordarse.
- Es el tiempo que has dedicado a tu rosa lo que la hace importante [le replicó el zorro].

Así mismo, el tiempo que dedicamos a la visita de una obra de arquitectura logra establecer los vínculos con el objeto de contemplación para desvelarlo y apreciarlo como único, para ‘domesticarlo’ —diría el zorro—. Durante la experiencia directa de recorrer un edificio con cualidades arquitectónicas se hace preciso activar nuestros sentidos para descubrir su misterio, tomando distancia de toda información que pretenda suplirla.

Las no-cosas - información

¿Qué son las cosas? Podríamos comenzar por definir lo que las cosas no son, las no-cosas, evidenciadas por Han a raíz de la desmaterialización del mundo contemporáneo y el peligro de ser sustituido por la realidad virtual, “las no-cosas penetran actualmente por todos los lados en nuestro entorno, y desplazan las cosas. A estas se les llama informaciones” (1921, p. 13). La información es aquello que constituye lo contrario de los objetos (Garduño, 2022) está ganando tanto valor que está reemplazando a las cosas.

En tal sentido la información en arquitectura tiene que ver con todo lo que es periférico a la obra de arquitectura misma, como son los textos, las fotografías, los planos, las imágenes (todo lo blando, maleable y bidimensional). Lo propiamente de la arquitectura es duro, tangible, táctil. La obra de arquitectura es una cosa.

Podemos preguntarnos si la representación, que es comunicación sobre algo que aún no sucede y que está por fuera del objeto mismo — el plano del proyecto es información sobre lo que puede llegar a ser la arquitectura—, es una cosa o una no-cosa. El autor de estas notas se atreve a pensar que la representación es mera información y que, por tanto, no es una cosa, no es propiamente la arquitectura a la cual se refiere.

DISCUSIÓN

Arquitectura de papel vs. arquitectura construida

Aunque sea dentro de los términos y limitaciones propias de la academia, estamos de acuerdo con que la prefiguración del proyecto debe incluir un acercamiento práctico a su construcción: aunque sea un fragmento o un pequeño edificio. Existen ejemplos de que se puede aprender arquitectura mediante la construcción de pequeños proyectos. La Bauhaus, Taliesin —la escuela de Frank Lloyd Wright cuyo lema era *Learning by doing*—, la escuela de Arquitectura de Talca en Chile o Rural Studio en Estados Unidos son demostraciones de la enseñanza de la arquitectura a través del ejercicio práctico de la construcción. ‘Aprender haciendo’ es justamente lo que pretende Rural Studio en Alabama: “Al brindar a los estudiantes experiencia práctica en el diseño y la construcción de algo real, extiende su educación más allá de la arquitectura de papel” (Oppenheimer, & Hursley, 2002, s. p.). Porque de otra manera el ejercicio proyectual se trata meramente de una expresión gráfica, de una ‘arquitectura de papel’, un ejercicio del ‘imaginario’ donde lo que importa es la destreza en el dibujo, la habilidad de registrar líneas e imágenes atractivas sobre la superficie del papel, que tienden a reemplazar una experiencia directa. Esta es una de las grandes falencias en las academias de arquitectura: que primen las herramientas tecnológicas, el dibujo o la imagen más que la propia concepción y realización del proyecto (Martínez et al., 2020). Cabe preguntarnos si lo que estamos haciendo desde la academia es propiciar la formación de habilidosos dibujantes que realizan atractivas imágenes de realidad virtual (Wagemann y Martínez, 2022). En tal caso, estaríamos formando simuladores, más que ejecutores de la realidad (Rishka et al., 2021).

Sobre la arquitectura de papel y la concreta, Peter Zumthor nos da la respuesta sobre la verdadera arquitectura:

La arquitectura es siempre una materia concreta; no es abstracta, sino concreta. Un proyecto sobre el papel no es arquitectura, sino una representación más o menos defectuosa de lo que es la arquitectura, comparable con las notas musicales. La música precisa de su ejecución. La arquitectura necesita ser ejecutada (2016, p. 66).

CONCLUSIONES

A tal punto se han desbordado las expectativas humanas sobre lo digital que, en muchos casos, la herramienta ha pasado de ser un medio para convertirse en un fin. Ahora no solo entregamos el pensamiento del diseño a los ordenadores (Lynn, 2014) sino también la ejecución de la obra a impresoras 3D (Velasco, & Revelo, 2019), dejando escapar algo fundamentalmente humano: la manipulación manual de la materia. El dilema de los medios contemporáneos consiste en la suplantación de la realidad fáctica por la creación de otra realidad virtual paralela (metaverso).

Conviene pensar que la arquitectura más que representarse se presenta, más que escenificarse se vivencia, acortando ese trasegar entre la ideación y la concreción del objeto. La simulación no reemplaza lo que en esencia tiene que suceder: la experiencia vívida del espacio, donde el individuo se enfrenta al mundo tangible a través de los sentidos. Como sostiene Pallasmaa: “La arquitectura es el arte de la reconciliación entre nosotros y el mundo, y esta mediación tiene lugar a través de los sentidos” (2017, p. 83).

La arquitectura tiene un sentido más trascendente que la simple exhibición de imágenes con el ánimo de representar algo. En primera instancia, los materiales anticipatorios o publicitarios de la arquitectura (dibujos, planos, fotografías, imágenes, videos) se expresan en superficies bidimensionales, limitadas por el borde de la superficie plana del papel o de la pantalla; en cambio, la arquitectura sucede en un hecho temporal y secuencial donde el espectador se mueve, siente la temperatura en su piel, el sonido de la atmósfera en sus oídos, la textura de los materiales al tacto, gira constantemente su mirada para percibir el espacio que le rodea. ‘Se siente’ inmerso al interior de algo que lo envuelve —algo imposible con las herramientas de la representación—.

Así mismo, el tiempo que dedicamos a visitar una obra arquitectónica logra establecer los vínculos con el objeto de contemplación para desvelarlo y apreciarlo como único. Durante la experiencia directa de recorrer un edificio con cualidades arquitectónicas se hace preciso activar nuestros sentidos para descubrir su misterio, tomando distancia de toda información que pretenda suplantarlos.

La información digital y la comunicación masiva enajenan nuestros sentidos anestesiándonos, haciéndonos espectadores pasivos de un mundo deslumbrante y ficticio. Nuestra labor consciente, como recomienda Steven Holl, corresponde a la resistencia, al activismo que busca recuperar una sensibilidad extraviada, no distraernos por la humareda de la comunicación en masas y fijar los sentidos en aquello que realmente es presente y tangible:

Para avanzar hacia estas experiencias [arquitectónicas] ocultas debemos atravesar el velo omnipresente de los medios de comunicación de masas. Debemos fortalecer nuestras defensas para resistir ante las distracciones calculadas que pueden mermar tanto la psique como el espíritu. Debe prestarse atención a todo aquello que está tangiblemente presente. Si los medios de comunicación nos convierten en receptores pasivos de mensajes vacuos, debemos posicionarnos firmemente como activistas de la conciencia (2011, p. 11).

¿Debido al exagerado uso de la imagen y la comunicación, estamos siendo irremediablemente arrastrados por el aluvión de datos para terminar enajenados en un mundo virtual que va desvaneciendo el mundo material?, ¿existe alguna manera de resistirnos para no extraviarnos del mundo vívido real? Sí la hay. Radica en ser conscientes de nosotros mismos, del entorno que nos rodea y de las herramientas que utilizamos; dando el justo valor a los medios informáticos y emplearlos en aras de convivir adecuadamente en comunidad y con el planeta. También debemos recuperar algunos sentidos que se han venido perdiendo por el predominio visual, en especial el del tacto, que nos acerca al mundo real.

En esta desenfrenada carrera tecnológica, conviene reflexionar sobre cómo estamos confundiendo la arquitectura con su representación, sobre cómo estamos construyendo el mundo, para percatarnos de que debemos buscar un equilibrio entre lo que percibimos con los ojos, lo que procesamos con la mente y luego transformamos con las manos.

CONFLICTO DE INTERESES

El autor no tiene conflictos de interés que declarar.

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Jaime Alberto Sarmiento-Ocampo: Conceptualización, Curación de datos, Adquisición de fondos, Investigación, Metodología, Administración del proyecto, Supervisión, Recursos, Redacción – borrador original, Redacción – revisión y edición, Visualización.

AGRADECIMIENTOS

Universidad Nacional de Colombia

REFERENCIAS

- Alba, M. I. (2013). Manos que piensan. Reflexiones acerca del proceso creativo del proyecto de arquitectura. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, (22), 196-203. <https://doi.org/10.4995/ega.2013.1694>
- Bohórquez, J. A., Montañez, M. P. y Sánchez, W. L. (2019). El dibujo manual y digital como generador de ideas en el proyecto arquitectónico contemporáneo. *Revista de Arquitectura*, 22(1), 107-117. <https://doi.org/10.14718/RevArq.2020.2660>
- Caballero, J., Lázaro, A. y Rojas, J. (2022). Aplicación del modelo didáctico 3D realidad aumentada en el aprendizaje colaborativo. Revisión sistemática. *Horizontes. Revista De Investigación En Ciencias De La Educación*, 6(22), 276-290. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i22.335>
- Caetano, I., Santos, L., & Leitão, A. (2020). Computational design in architecture: Defining parametric, generative, and algorithmic design. *Frontiers of Architectural Research*, 9(2), 287-300. <https://doi.org/10.1016/j.foar.2019.12.008>
- Davila, J., Oyedele, L., Demian, P., & Beach, T. (2020). A research agenda for augmented and virtual reality in architecture, engineering and construction. *Advanced Engineering Informatics*, 45. <https://doi.org/10.1016/j.aei.2020.101122>
- De Saint-Exupéry, A. (2001). *El principito*. Salamandra. Texto original publicado en 1943.
- Garduño, G. (2022). Ontología y sociedad de las "no-cosas". *Espacios Públicos*, 23(58), <https://doi.org/10.36677/espaciospublicos.v23i58.19937>
- Fraille, M. (2022). *El diseño computacional: Un estudio de caso*. *Anales de Investigación en Arquitectura* 12(1). <https://doi.org/10.18861/ania.2022.12.1.3216>
- Han, B. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Herder.
- Han, B. (2021). *No-cosas*. Herder.
- Harari, Y. (2016). *Homo Deus*. Penguin Random House.
- Holl, S. (2011). *Cuestiones de percepción. Fenomenología de la arquitectura*. Gustavo Gili.
- Llopis, J. (2018). Entre representación y simulación. Un cambio de paradigma en el dibujo arquitectónico contemporáneo. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 23(34), 180-193. <https://doi.org/10.4995/ega.2018.10860>
- Lynn, G. (2014). *Greg Lynn: Archaeologist of the Digital*. [Video] <https://michaelblackwoodproductions.com/project/greg-lynn-archaeologist-of-the-digital/>
- Magritte, R. (1929). *Ceci n'est pas une pipe* [Pintura]. <https://historia-arte.com/obras/la-traicion-de-las-imagenes>
- Manavis, A., Kakoulis, K., & Kyratsis, P. (2023). Brief Review of Computational Product Design: A Brand Identity Approach. *Machines*, 11, 232. <https://doi.org/10.3390/machines11020232>
- Martínez, C., Castro, C., Rocha, D. y Nieto, I. (2020). Uso de las TIC en arquitectura: experiencia de un programa tecnológico de la Universidad del Atlántico, Barranquilla, Colombia. *Módulo Arquitectura, CUC*, (25), 67-84. <http://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.25.1.2020.03>
- Moreno Mansilla, L. (2005). Aprender es dibujarse en el mundo. En *La formación del arquitecto, memorias del Simposio Internacional, Barcelona, Quaderns d'arquitectura i urbanisme* (pp. 154-161). Autor.
- Moreira, S. (26 de abril de 2021). *Para quién hacemos renders hiperrealistas*. ArchDaily. <https://www.archdaily.co/co/960707/para-quienn-hacemos-renders-hiperrealistas>

- Neto, P., & Marum, J. (2021). Visual spaces of change. Entre lo real y lo imaginado. El papel de la fotografía y de la manipulación de la imagen en el debate crítico sobre arquitectura y el espacio público. *RITA*, (16), 64-77. [http://doi.org/10.24192/2386-7027\(2021\)\(v16\)\(05\)](http://doi.org/10.24192/2386-7027(2021)(v16)(05))
- Oppenheimer, A., & Hursley, T. (2002). *Rural Estudio*. Princeton Architectural Press.
- Pallasmaa, J. (2017). *Los ojos de la piel, La arquitectura y los sentidos*. Gustavo Gili.
- Parra Bañón, J. J. (2016). *Análisis y comunicación contemporánea de la arquitectura*. Departamento de Expresión Gráfica, Universidad de Sevilla.
- Portillo, R. A. (2021). Técnicas de representación digital aplicadas a los proyectos arquitectónicos en Nuevo León, México. *Revista Científica UISRAEL*, 8(3), 27-49. <https://doi.org/10.35290/rcui.v8n3.2021.449>
- Quetglas, J. (1997). Lo que no he leído. *Revista de Arquitectos*, (144).
- Rishka, A., Nadiran A., Anisah P., & Alexander, A. (2021). A Systematic Literature Review: Learning with Visual by The Help of Augmented Reality Helps Students Learn. *Procedia Computer Science*, 179, 1144-1152. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2020.12.019>
- Sarmiento, J. (2018). Imágenes del Pabellón Alemán en la exposición universal de Barcelona. *KEPES*, 15(17), 205-225. <https://doi.org/10.17151/kepes.2017.15.17.9>
- Torczyner, H. (1977). *Magritte: Ideas and Images*. H. N. Abrams.
- Velasco, E. G., & Revelo, D. A. (2019). 3D printing: the new industrial revolution. *I+ T+ C- Research, Technology and Science*, 1(13), 60-71. https://revistas.unicomfauca.edu.co/ojs/index.php/itc/article/view/itc2019_pag_60_71
- Villalobos, E. (2020). El Proyecto de arquitectura y sus interesados: la participación como clave. *Módulo Arquitectura CUC*, (25), 9-32. <http://doi.org/10.17981/mod.arq.cuc.25.1.2020.01>
- Wagemann, E. y Martínez, J. (2022). Realidad Virtual (RV) inmersiva para el aprendizaje en arquitectura. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, 27(44), 110-123. <https://doi.org/10.4995/ega.2022.15581>
- Zevi, B. (1981). *Saber ver la arquitectura*. Poseidón.
- Zumthor, P. (2016). *Pensar la arquitectura*. Gustavo Gili.