

TECNOLOGÍA GRÁFICA Y TEMPORALIDAD

JUAN GUTIÉRREZ, Pablo Jeremías⁽¹⁾

⁽¹⁾ Departamento de Expresión Gráfica y Cartografía, Universidad de Alicante
Alicante, España
pablo.juan@ua.es

Resumen

La tecnología gráfica, o más concretamente el conjunto de los conocimientos propios de la representación arquitectónica, ha experimentado recientemente la inclusión de una temporalidad inédita en los parámetros que conforman el ámbito de su desarrollo. Las nuevas herramientas digitales han hecho surgir unos materiales y métodos innovadores, en primer lugar, por su concepción temporal. Las definiciones tradicionales de tiempo (aristotélica, agustiniana,...) significan, en este nuevo contexto, de manera diferente (o con significados modificados) y, por lo tanto, abren fértiles caminos de interpretación e investigación.

La presente comunicación pretende poner de relieve este hecho: es necesario conocer, es decir, comprender la estrategia desarrollada por la temporalidad implicada en las nuevas tecnologías y compararla con la distinta fenomenología del tiempo que surge durante un entorno gráfico tradicional para, de esta manera, elaborar un posicionamiento crítico y maduro que analice la repercusión de la creciente primacía de aquellas.

Con el trasfondo, a modo de hilo conductor, del análisis del Rolex Learning Center, de la prestigiosa oficina SANAA, se ejemplifica la importancia que la nueva y reciente temporalidad (implícita en la representación virtual de un entorno arquitectónico) supone para una profunda y consecuente crítica.

Palabras clave: Tecnología gráfica, temporalidad, virtual

Abstract

Graphical technology and temporality

Graphics technology, or more concretely the set of the own knowledges of the architectural representation, has experienced recently the incorporation of a new temporality in the parameters that shape the area of its development. The new digital tools have made arise a few materials and unpublished methods, first, in its temporary conception. The traditional definitions of time (aristotélica, agustiniana...) they mean, in this new context, in a different way (or with modified signs) and, therefore, they open fertile ways of interpretation and investigation.

The present communication tries to emphasize this fact: it is necessary to know, that is to say, to understand the strategy developed by the temporality that the new technologies imply and to compare it with the phenomenology of the time that arises with the graphical traditional environment, hereby, to elaborate a critical and mature positioning that analyzes the repercussion of the increasing primacy of those.

With the background of the analysis of the Rolex Learning Center, of the prestigious office SANAA, there is exemplified the importance that the new and recent implicit temporality in the virtual representation of an architectural environment supposes for its deep and consistent critique.

Keywords: Graphical technology, temporality, virtual

1. Introducción

Existe, a falta de una definición transversal válida, una significación temporal en cada uno de los contextos que delimitan los diversos campos de conocimiento. Así, clásicas definiciones de dicha problemática temporal, son usadas hoy en día en diferentes entornos afines o compatibles, y las más comunes, por genéricas y por transdisciplinares, como son la aristotélica y la agustiniana, en ocasiones son aplicadas con una convicción ciega, derivada de una falta de rigor, que las desvincula de su significación original a raíz de implementar ésta falazmente.

Es por ello por lo que un firme contexto de trabajo exige revisar, primero, los conceptos que se solicitan en el mismo para verificar, después, las definiciones vinculadas.

El conjunto de los conocimientos propios de la representación arquitectónica, a través de la actual tecnología gráfica, ha experimentado recientemente la inclusión de una temporalidad inédita en los parámetros que conforman el ámbito de su desarrollo. En un entorno donde la conservación de la información equivale a entropía negativa (o neguentropía), y donde los códigos propios de la transmisión y albergue de la información pueden llegar a intervenir no sólo en su compatibilidad sino, fundamentalmente, en su sentido, debemos subrayar la obsolescencia del tradicional enfoque temporal donde el mundo y el propio ser son inyectados simultáneos en un inevitable devenir.

Las nuevas herramientas digitales han hecho surgir unos materiales y métodos innovadores, en primer lugar y como decimos, por su concepción temporal. Lejos de suponer un obstáculo en la investigación, este hecho debería despertar una firme consciencia de la existencia de fértiles recorridos, y el que ahora comenzamos parte de esta premisa: comprender la estrategia desarrollada por la temporalidad implicada en las nuevas tecnologías y compararla con la distinta fenomenología del tiempo que surge durante un entorno gráfico tradicional derivará en la elaboración de un posicionamiento crítico y maduro, capaz de un honesto análisis de la honda repercusión que supone la creciente primacía de lo virtual.

2. Objetivo, métodos y proceso de investigación

Desde nuestro punto de vista no existe, vaya por delante, una metodología óptima de aproximación al problema planteado (la nueva temporalidad, derivada de las nuevas tecnologías, en lo virtual arquitectónico) que evidencie lo que, al fin y a la postre, se formalizará en el territorio de la crítica arquitectónica, es decir, dentro de una interpretación inevitablemente subjetiva.

Sí existe, sin embargo, una metodología en el presente trabajo que parte de una triple comparativa, o mejor, de un triple discurso entrelazado con el objetivo de hacer surgir, a modo de intersecciones, los argumentos finales sobre los que depositar una de las posibles redes de conclusión. Las tres vetas que recorreremos en nuestras reflexiones se plantean como enmarcando los tres principales conceptos estudiados aquí, a saber: el tiempo, la virtualidad (o representación digital) y la crítica arquitectónica. Por lo tanto, este triple discurso recorrerá las tres vetas siguientes:

Primera veta: Fenomenología de la temporalidad.

Segunda veta: Representación digital.

Tercera veta: Análisis arquitectónico.

En cada una de las tres discusiones siguientes se esbozará la estructura argumentativa principal de las mismas con el objetivo de dotar de las herramientas necesarias al pretendido discurso y, a la vez, conseguir distinguir a qué ámbito de contenido se referirán las conclusiones finales.

2.1. Fenomenología de la temporalidad.

Hablar de tiempo en Arquitectura es como hablar de agua en el mar. Es la realidad temporal de ésta la que se vincula directamente con nosotros como seres existenciales, valga la redundancia, ya que es dicha realidad la que proyectamos nosotros sobre lo arquitectónico, a modo de artificio pero a modo también de naturaleza humana: si el tiempo es el "horizonte del ser" (Heidegger) la Arquitectura es la metáfora espacial donde dibujamos dicho horizonte. El instante, única realidad temporal, se muestra entonces como una intersección: entre lo que realmente es el "ahora" y lo que percibimos como nuestro "presente". Obviamente, en el espacio de ese presente será desde donde comprenderemos el pasado, por la rememoración, o intuiremos el futuro, por la expectativa. Otra cosa distinta será lo que realmente derivó pasado, es decir, todos los "ahoras" que ya no son y que han

devenido “antes” y lo que será el porvenir, es decir, todos los “ahoras” que aún no son, y que han tornado “después”. Para ilustrar lo dicho sirva el diagrama siguiente:

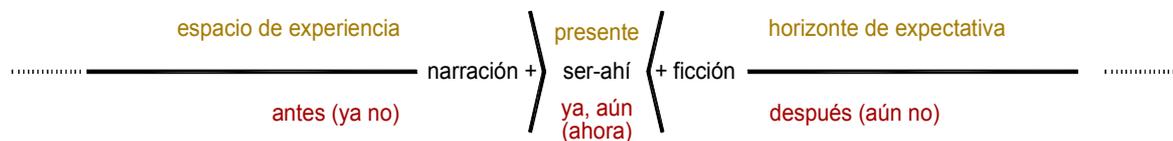


Fig. 1. Diagrama propuesto de la temporalidad

Éste es el fenómeno que, en un entorno natural, nos acontece. La intersección, el punto de encuentro o la fractura que supone en la linealidad este instante se nos anuncia como único, en la medida de permanente, a la vez que como plural, en la medida que en movimiento.

Es en nuestro mundo tradicional, además, en donde proyectamos la organización secuencial básica que supone el tiempo más objetivo: *el orden del movimiento según el antes y el después* (según reza la definición de Aristóteles) de donde surgieron los primeros diagramas lineales del mismo. Y es la Arquitectura parte de este mundo, ya no completamente natural, al que estamos vinculados. La representación del mundo y su fenómeno, inevitablemente temporal, impregnará a la Arquitectura, es más, la anunciará como parte del mismo.

De esta manera, cada uno de nuestros presentes contendrán a cada una de nuestras Arquitecturas y, además, los signos, a modo de huellas, que sobre las mismas depositarán las consecuencias de la inyección en el tiempo que se les supone a los seres humanos acontecidos (o aconteciendo). De la misma manera que no somos capaces de desvincular la angustia de la existencia de la inevitable temporalidad, la Arquitectura, y aún antes, el habitar, forma parte del recorrido existencial y temporal de los seres arrojados, inyectados, en dicho devenir.

Tenemos entonces, es obvio, una organización fluctuante en nuestra Arquitectura propia de la integración de todos nuestros aconteceres. Organización que se cifra como huella o como signo y que implementa la información que transporta la Arquitectura en su proyección sobre nuestro continuo habitar, desde el que realizamos la tarea (temporal como todas las tareas del lenguaje) del pensar. Esto es lo que hemos venido entendiendo como devenir en Arquitectura: una “red de intencionalidades” (Husserl) que modifican sucesivamente (al menos en principio y objetivamente) los materiales que conforman nuestros espacios, o mejor, nuestros espacios materiales de una manera más o menos consciente pero inevitablemente continua. Por otro lado, no tenemos consciencia cuando no acontece la temporalidad, que surge casi como el papel donde dibujar nuestro pensamiento, es más, el lenguaje (y la Arquitectura lo es) y sus elementos son fundamentalmente temporales; quizá el lenguaje y sus palabras, lo que también es decir, quizá la Arquitectura, sea la metáfora con la que el grafito hace surgir la forma de la realidad aparentemente sucesiva.

Los artificios, siempre posteriores, que brotan al pensar la temporalidad, es decir, el anacronismo, la simultaneidad, ... etc, formarán parte de nuestra interpretación de la realidad y, por tanto, del tiempo objetivo intersectado con el tiempo subjetivo. Supondrán otra escala de pensamiento al que, en este trabajo, no entraremos ya que nos interesa, principalmente, subrayar los motivos por los que la temporalidad, en un contexto digital, modifica sustancialmente su estructura básica, con la que estamos familiarizados en nuestros entornos sociales comunes y tradicionales. Otra cuestión será la de su representación, en palabras de Juan Calduch: “*Un problema que no procede aquí desarrollar es la relación entre tiempo y los sistemas de representación arquitectónica. ¿Cómo representar mediante los modelos estáticos convencionales el impacto del fluir del tiempo en la arquitectura? En definitiva ¿cómo representar procesos con modelos atemporales?*” (Calduch, J. 2002: CMT página 89)

2.2. Lo virtual representado.

El entorno digital ha permitido, sobre todo, dar cuerpo a un nuevo soporte de desarrollo de las ideas, de depósito de información. A lo largo de la historia de la representación han sido continuas las incorporaciones y las evoluciones del medio con el que alcanzar una aproximación, si no exacta, sí adecuada para la diversa y pretendida finalidad, esto es, el hecho construido.

La representación de la Arquitectura por excelencia, que no la única, hunde sus raíces con el proyecto, es decir, con la expectativa de materialidad que permitirá al proyectado habitar tornar realidad. Expectativa que se vincula, directamente, al horizonte del (incierto) porvenir. En este sentido el arquitecto, al proyectar, actúa con una mezcla de predicción impositiva que surge junto con una inevitable responsabilidad que deriva en un preciso conocimiento de la disciplina del habitar. El arquitecto piensa el futuro y lo plasma. El proyecto actúa como el riguroso medio de plasmación, o mejor, como soporte de la huella que supone el pensamiento del arquitecto, y de los signos que, descifrados, permitirán la inclusión en el hecho, en la realidad construida, de su aportación.

El mensaje cifrado, hasta ahora, formaba parte de la realidad “tangible” de una manera más o menos evidente. En última instancia, en el caso del dibujo, el papel como soporte y el grafito como aporte contenían los signos de dicho mensaje, ya desde un dibujo desde el infinito, ya desde un dibujo en perspectiva, ya desde un boceto.

También existían las maquetas que, más honestamente o, si se quiere, más evidentemente, hacían uso de su presencia en el espacio a donde remitían (remiten) sus ideas conformando un lenguaje menor. Éstas ya, en tres dimensiones, configuraban (configuran) un espacio (materialmente, como sólo es posible configurarlo) con metáforas, también, de los materiales finales.

Con las dos dimensiones del papel y con las tres dimensiones de las maquetas, los arquitectos hacían uso de su capacidad de abstracción para compartir, transmitir y reflexionar, entre otras cosas, acerca de la construcción (a veces destrucción), normalmente pretendida y en cualquier caso proyectada hacia el porvenir. Todo el conjunto de herramientas que configuraban el medio que supone un proyecto, y que no fuesen las propias de su imaginación o pensamiento, eran albergadas en un espacio “físico”, ya fuese de dos (aparentes) o de tres (idem) dimensiones.

Pero, en algún momento más o menos cercano en el tiempo, el territorio de lo virtual deja de pertenecer exclusivamente al pensamiento, a las ideas, a lo intangible subjetivo, para hacerse un hueco en lo intangible objetivo, en la cifrada forma de ceros y unos que remiten, según una compleja red de causalidad, a impulsos eléctricos, a órdenes, a datos y, en resumen, a información. Pero una información intacta o, por decirlo de alguna manera, a salvo del tiempo.

Con los sistemas digitales de representación, la información y su soporte han dejado de vincularse físicamente. En una maqueta real, esta vinculación es, incluso, clave. El soporte simboliza y expresa, además de condiciones de organización espacial, organización material.

Lo virtual, el mundo que alberga nuestros proyectos actualmente, es un mundo que desafía la temporalidad pues se posiciona en el mismo centro del artificio. Podemos imaginar, pensar una idea, un edificio, pero este acto, como todos los actos humanos, es un acto que se inscribe en la temporalidad del lenguaje que le da cabida. Y con la temporalidad viene todo un torrente de causalidad. En cambio, una idea, un dato, la información que contienen nuestras computadoras, amenaza, congelada, con anclarse y remitir, exactamente, a un posicionamiento anterior. Puro artificio y, por tanto, sin horizonte de temporalidad propio del ser arrojado.

Podría pensarse, quizá con razón, que también las computadoras son parte del mundo histórico de cada ser-ahí. Es decir, que también las computadoras están arrojadas, inyectadas en nuestra temporalidad en todos sus grados: social, histórica, subjetiva,... Y es cierto, el continente que soporta, que atesora la información, como el papel, como la arena, como el agua, sufrirá una organización propia del movimiento que implica la temporalidad; no así el contenido. El contenido se copia, idéntico (y con él su punto temporal de remitencia), hasta saltar a un contenedor más reciente. Y lo que es más importante, se copia idéntico con una objetividad impropia del ser humano y propia de una precisa máquina.

Si la imprenta permitió trasladar cierto conocimiento, cierta información, entre soportes distintos, la computadora multiplica exponencialmente este efecto a nivel de “usuario” (frente al nivel de “editor” de la imprenta), y con ello a nivel de arquitecto. Además el software, en continua evolución, permite, como veremos, disponer de un espacio virtual caracterizado y diferente al imaginario, antes sólo disponible para éste.

2.3. Breve análisis del Rolex Learning Center.

Vamos a proceder, a continuación, al análisis del Rolex Learning Center (en adelante RLC), obra suiza del prestigioso estudio de arquitectura SANAA (Kazujo Sejima + Ryue Nishizawa) . Valga decir, a modo de excusa, que el análisis que se propone se realiza desde una posición crítica donde la temporalidad y la virtualidad tienen un peso específico elevado.

El modo en que la construcción, el edificio y, por tanto, la Arquitectura, se nos aparece es ya, en sí mismo, un mensaje disfrazado de muda provocación. La “arquitectura diagrama”, que es como Toyo Ito define la obra de Kazujo Sejima, se encuentra, en este caso, remitiendo directamente a un espacio topológico similar al resultado de extrusionar un rectángulo con perforaciones.

Dicha topología ha permitido deformar, siguiendo pautas únicamente verticales, la invariante horizontal y nuestra acostumbrada memoria reacciona, quizá, refiriéndose metafóricamente a dicho movimiento de deformación, y la solicita haciéndola presente en su ausencia, recordándola. La cuestión es que, en nuestra primera construcción mental del edificio, los conceptos opuestos de movimiento-reposo, horizontal-vertical, recto-curvo, gravedad-levedad,... están intensamente presentes, son parte de nuestra percepción más inmediata de la obra. Al hilo de lo expuesto y en palabras de Eugenio Trías: “*Son diferencias físicas que, igual que la oposición entre horizontal y vertical, o entre lo aéreo y lo subterráneo en arquitectura, al ser analizadas como oposiciones, cortan en magnitud discreta el continuo natural, produciendo así el salto del orden cualitativo al cuantitativo, o de la naturaleza al logos.*” (Trías, E. 1991: EYE página 243). Dicha “magnitud discreta” se revelará clave, como veremos, en nuestro análisis posterior de la temporalidad en el edificio, ya que la sensación (temporal y de remitencia) percibida reforzará claramente esta irrupción de la discontinuidad.



Fig. 2. Exterior de Rolex Learning Center (RLC). Suiza.

De esta manera, la experiencia arquitectónica, desprovista de todas las referencias donde es supuesta la planeidad de su primer elemento artificial o proyectado (esto es, la cubierta), nos vuelve a introducir en un estado de alerta al percibir un similar pavimento artificial igualmente alejado de la planeidad y superpuesto, paradójicamente, al firme natural horizontal. La naturaleza en reposo y el artificio en movimiento, o más exactamente, y haciendo uso de las palabras que emplea Goethe para referirse a la arquitectura, una “música helada”.

Pero ¿es “música helada” o nos encontramos frente a un nuevo reposo propio de una ausencia de gravedad simulada? El respeto a la vertical, que deviene en un acontecimiento casi sagrado, subrayará la tesis que defiende una experiencia del movimiento congelado (pero, como veremos más adelante, matizadísimo) a favor de la que hace lo propio con la teoría de una inusual ausencia de gravedad. En cualquier caso, como hemos apuntado, el continuo contraste entre la respetada y referente vertical, desde la que se ha concebido programáticamente el proyecto (desde una vista desde el infinito superior, es decir, desde una planta en este caso rectangular), y la ausente horizontal salvo en el entorno de algunos puntos, crea una sensación muy natural, en sentido estricto, derivada quizá del movimiento propio del hombre inteligente: erguirse.

Es en este sentido en el que los arquitectos han creado una construcción donde el infinito, en dirección vertical, es casi tangible: él define los cerramientos, las escaleras, las pautas de crecimiento topográfico. Dicho infinito está presente cuando el otro, en dirección horizontal, aunque no está ausente, ha sido relegado naturalmente al plano menos artificial.

Con una relación mucho más directa con los honestos espacios de Mies que con la arquitectura informe propia de las actuales tendencias, el RLC y su ondulación, en palabras de Juan Antonio Cortés: *“prueba que la alteración de la horizontal del suelo -referencia fundamental de la arquitectura- afecta mucho más a la naturaleza del espacio arquitectónico que la forma del contorno de ese espacio o, incluso, que la verticalidad o no de las paredes envolventes”*. (Cortés, J.A. 2007: CRO página 40). En un mismo orden de cosas, la declaración de la propia arquitecta cuando afirma la importancia topológica de *“que el contorno sea una sola línea”* refuerza la tesis de una concepción desde un infinito superior y un trabajo diagramático en las dos dimensiones de la planta que evidencia diferencias fundamentales con el dibujo de la sección, derivado directamente del trabajo con las maquetas (virtuales o físicas) y su tridimensionalidad.

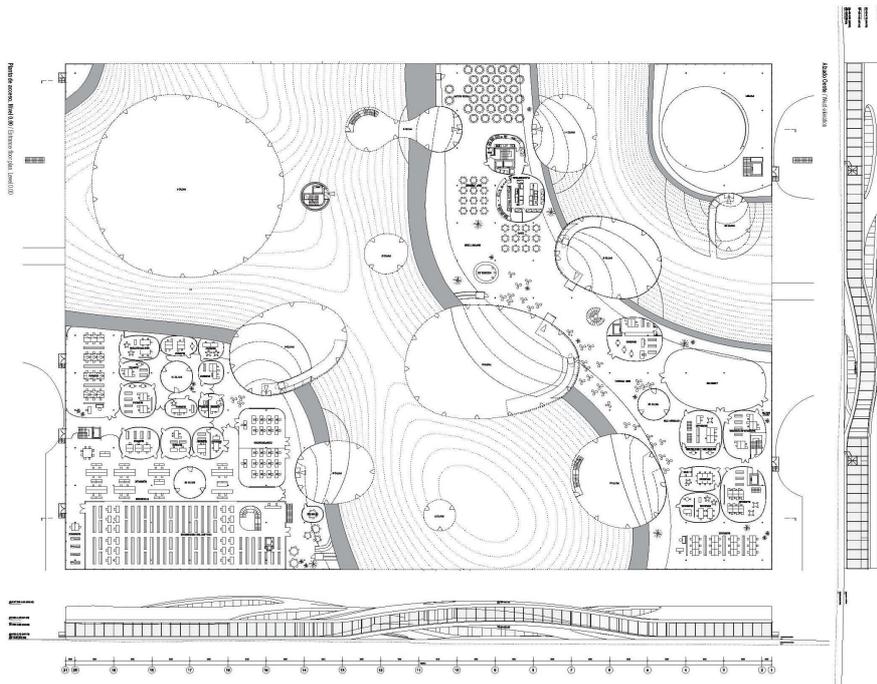


Fig. 3. La planta del RLC como herramienta programática de trabajo frente a su sección, resultado de una condicionada manipulación tridimensional.

El tiempo y, por lo tanto, la temporalidad, es tratado como un material más de proyecto, aunque de manera más o menos directa. En palabras de Kazuo Sejima: *“Puedes sentir la amplitud del gran espacio, puedes sentir la continuidad, pero no puedes ver el extremo del edificio. Lo que uno vea a su alrededor depende siempre de la posición que se tenga en ese momento”* y *“la sección es así ...: todo está a la vista, pero si estás de pie aquí puedes ver hasta allí, y si estás de pie en otro sitio tienes este otro límite visual, con el techo acompañando en paralelo las ondulaciones del suelo”*. (CRO página 26). La *“música helada”*, aunque transparente y estática, debe recorrerse como cualquier otro edificio pero, según algunas de las pautas que hemos argumentado, con una predisposición muy distinta.

Lo maravilloso de esta Arquitectura se encuentra también al sentir la austeridad y la sencillez con la que se muestran las renunciadas sin las que se apilaría, se superpondría o se ensancharía verticalmente; una sola planta, pero en un sutil y aparente movimiento congelado, ha bastado para crear un conjunto de relaciones, de referencias y de vínculos que van mucho más allá de lo que una primera aproximación podría adivinar.

3. Discusión (a modo de intersección)

Recuerda

*Hermosa vida que pasó y parece
ya no pasar...*

*Desde este instante, ahondo
sueños en la memoria: se estremece
la eternidad del tiempo allá en el fondo.
Y de repente un remolino crece
que me arrastra sorbido hacia un trasfondo
de sima, donde va, precipitado,
para siempre sumiéndose el pasado.*

Jaime Gil de Biedma

La doble condición argumentada de lo virtual, en cuanto que posible reflejo del pensamiento y en cuanto que desafío a las leyes que rigen nuestra existencia temporal, crea un contexto verdaderamente único y revolucionario en lo que a Arquitectura se refiere. Difícilmente se suplirá el dibujo de ésta como lenguaje y como pensamiento fundamental pero, por primera vez, ha aparecido un mundo con fuertes vinculaciones con el del pensamiento (que se vierte por el dibujo a través de la mano), un mundo capaz de reflejar el físico y modificarlo, capaz de permitir a la imaginación concretarse sin hacerse física.

La cuestión estriba en que el mundo virtual contiene, en potencia, múltiples variaciones con una sola entrada de información. Son numerosos los programas informáticos con los que, introduciendo los datos adecuados, es representado un espacio infinito e inmaterial, es decir, virtual o imaginario, pero concreto y del que es posible obtener las representaciones necesarias que son, final e inevitablemente, siempre gráficas.

Si en el dibujo la temporalidad implica superposición de información, en la virtualidad la temporalidad únicamente implica posibilidad, nunca imposición. El mundo virtual es un mundo que, cuando no lo proyectamos, cuando no lo pensamos, está fuera de la temporalidad. Los objetos con los que materializábamos el dibujo, hasta ahora, siempre habían pertenecido a nuestro mundo físico. Lo virtual está comunicado con lo real a través del soporte que le sirve de contenedor, pero la información, por primera vez desde la imprenta, se encuentra al margen.

El instante, en un contexto virtual, adquiere su máximo sentido artificial: su posición en una comprensión, siempre esquemática, de la temporalidad es actualidad pura. La definición tradicional de la temporalidad implica la aporía, en forma de paradoja, del instante durante, es decir, de una realidad que, por definición, continuamente deja de serlo. Es en la virtualidad donde tenemos la sensación del tiempo como acontecimiento y no, como sucede en la realidad, del tiempo como condición del acontecer. En este sentido el instante, cifrado en información, dura sin cambiar el tiempo que queramos hasta que introducimos nueva información en el sistema, es decir, en este sentido el tiempo es realmente exterior a nosotros porque aquello que representamos simula pertenecer a otra realidad. La entrada de información hace funcionar al artificial río en que se ha transformado la temporalidad y el mantenimiento de la información, desde nuestro continuo devenir exterior a la virtualidad, hace simular la congelación de dicho movimiento fluvial hasta el infinito, o mejor, hasta que queramos volver a sincronizar los movimientos de los dos planos temporales (virtual y real) por medio de la manipulación.

El RLC, en cierta manera, subraya y sintetiza mucho de lo expuesto hasta ahora. Su firme apuesta por la vertical (como concepto abstracto y, entiéndase, cualitativamente) y la continua alteración de su horizontal remiten directamente a un corte transversal del horizonte temporal para subrayar el fulgor imposible duradero. La línea horizontal de nuestros espacios tradicionales es alterada y se intensifica la duración del instante, la congelación del sistema de desarrollo de la percepción. Es parecida a la definición que da Castells del tiempo atemporal: *“Propongo la idea de que el tiempo atemporal, como he denominado la temporalidad dominante en nuestra sociedad, se da cuando las características de un contexto determinado, a saber, el paradigma informacional y la sociedad red, provocan una perturbación sistemática en el orden secuencial de los fenómenos relacionados en ese contexto. Esta perturbación puede tomar la forma de condensar la ocurrencia de los fenómenos con el fin de lograr instantaneidad, o también introducir la discontinuidad aleatoria en la secuencia. La eliminación de la secuencia crea un tiempo indiferenciado, que es equivalente a la eternidad.”* (Castells, M. 1997:499)

La realidad, y con ella, el habitar la construcción sigue siendo como en tantos otros edificios aunque surge una sensación paradójica: existe un movimiento explícitamente vinculado a la materialidad en sí (aunque lo sabemos de nuestra voluntad) durante la *promenade* del mismo, esto es, durante nuestro habitar vinculado a su percepción, a la vez que nos envuelve, cuando pausamos nuestro movimiento, una sensación de atemporalidad que la creemos derivada del cese del movimiento que deformó los forjados hasta la posición en que se nos ofrecen. Y dicha sensación, decimos, la desciframos en un

entorno másico y firme, lejos de la fluidez efímera de una arquitectura en movimiento. Es el artificio, desde el ser-ahí, el que proyectaría líneas horizontales y es su ausencia, es decir, las líneas onduladas, las que parecen una complejización de éstas. La diferencia con un habitar tradicional es que el movimiento lo asignamos intensamente a nuestra existencia y su ausencia la proyectamos sobre la construcción, inversamente a lo que aquí ocurre. El fenómeno es el siguiente: cuando la Arquitectura, en sentido genérico, apuesta por la duración y por la permanencia en el tiempo hasta que me muevo, con ella, en mi habitar, el RLC apuesta por el movimiento, pues se mueve, independiente y paralelamente a nosotros, hasta que nos detenemos, con él, en nuestro habitar, surgiendo intensamente la sensación, la impresión de que, realmente, es el tiempo el que se detiene con nosotros.

Sucede durante la experiencia del RLC algo similar a lo que se argumentaba en la virtualidad: hasta que no es introducida información o, dicho de otro modo, hasta que no se interactúa en el contexto, la aparente suspensión de la temporalidad genera una suerte de presente continuo y atemporal, un presente que parece haber dejado de seguir las reglas que implican un orden sucesivo. El instante desde el que contemplamos la construcción o el tiempo que contiene latente a la información digital son cualitativamente iguales a la eternidad que intuimos en el límite del tiempo. Con una salvedad, esta vez la eternidad es traspasada con su manipulación.



Fig. 4. Diagrama propuesto de la temporalidad en un entorno virtual.

En este punto nuestra tesis consistiría, para un contexto virtual, en una duplicidad de la experiencia temporal de tal modo que la sincronía se produciría, únicamente, en el instante de manipulación. El habitar el RLC nos sitúa en una situación similar: el tiempo congelado del edificio, cuando lo pensamos estáticamente in situ, ya no es uno y el mismo que el propio de nuestro ser arrojado, es decir, el tiempo objetivo (del mundo y, por extensión, de la Arquitectura) y el tiempo subjetivo (fenomenológico) se han despegado completamente (no como en el primer diagrama). La conexión se establece con la manipulación, es decir, con nuestra interferencia de información tanto en la virtualidad como en la experiencia que nos proponen los arquitectos del RLC. Es en ese momento en el que el ahora (del edificio, de la virtualidad) y nuestro presente (de nuestro *ser-allí*) coinciden, se superponen y se confunden generando una discontinuidad que nos hace proyectarnos hacia un estrato de información distinto, es decir, lo que en una experiencia tradicional del tiempo se definiría como porvenir, en continuidad con el presente, en la virtualidad éste es sustituido por *otro* presente, en discontinuidad con el actual y conteniendo las claves del mismo. La adición o sustracción de información genera un *orden en el movimiento según un antes y un después*, es decir, genera lo que tradicionalmente se entiende como temporalidad pero con la diferencia de que, en este contexto virtual, es sencillamente una relación de presentes que pueden-volver-a-hacerse-presentes con la información adecuada y que están discontinuamente unidos, lo que es lo mismo que decir que están desunidos. En palabras de Edmund Husserl: “*no toda conciencia es ella misma conciencia de tiempo, o sea, conciencia de algo temporal, conciencia que constituye un tiempo intencional. Así, la conciencia judicativa de un estado de cosas matemático es impresión, pero el estado de cosas matemático que se ofrece unitariamente en su unidad no es nada temporal.*” (Husserl 1905: LHU página 115)

De los tres sistemas temporales que conforman, a grandes rasgos, lo que entendemos bajo el paraguas de la temporalidad, esto es, de la triada fenomenológica-histórica-cosmológica, que ha venido conformando una misma realidad, tenemos, en este punto, que la virtualidad duplica esta realidad a través de un mecanismo que desliga el tiempo objetivo del fenomenológico e histórico. Asimismo, la experiencia del RLC se muestra como una experiencia de doble temporalidad, lógicamente en apariencia, que remite a una serie de sensaciones que dificultan una lectura tradicional del tiempo: por primera vez, el tiempo de la Arquitectura y el nuestro no son uno y el mismo, sino que explícitamente el tiempo objetivo de la Arquitectura se ha multiplicado en *ahoras congelados* y el nuestro y subjetivo se ha transformado en el telón de fondo desde el que comprender esta suerte de eternidad.

4. Conclusiones

Aunque las conclusiones del presente estudio se anuncian constitutivas de un filtro de procedimientos y no como una base de datos de carácter fundamental, es obvio que los enunciados siguientes concretan y sintetizan muchos de los argumentos esgrimidos hasta ahora. Sin embargo, y como decimos, lejos de significar el final de un recorrido se intuyen como un punto de partida desde el que repensar la aproximación a los temas, estos sí, trascendentes y fundamentales, que han sido puestos sobre la mesa, o mejor digamos, sinceramente, que son objeto de nuestra preocupación. Son, salvo error u omisión, las siguientes:

- La importancia fundamental del dibujo manual, en arquitectura, pertenece a una problemática distinta (original y anterior) que la propia de las nuevas tecnologías (duplicada y paralela).
- La conexión que se establece entre el RLC y un entorno de representación digital se ha considerado a partir de un fenómeno, idéntico, que implica la duplicidad del sistema temporal que nos acontece.
- La geometría del RLC y, más concretamente, la asimetría en el tratamiento de la horizontal y de la vertical, posibilita y refuerza la sensación estática de una discontinua temporalidad paralela.
- La manipulación en un entorno digital y virtual supone el espacio de sincronización de las temporalidades (virtual y fenomenológica) y, con él, el fin de la latencia responsable de su estaticidad.
- La tradicional triada de la temporalidad (fenomenológica, histórica y cosmológica) es desestructurada durante la experiencia de la temporalidad del RLC o en un entorno de representación virtual proponiendo, por un lado, un ser arrojado con una temporalidad continua, independiente del *mundo objetivo*, y, por otro, una explosión de las condiciones de continuidad en la temporalidad objetiva del antes y del después, que genera una multiplicidad de “*ahoras*” desconectados entre sí y donde sincronizar nuestro continuo estado de presencia.
- La sensación de anacronía y de atemporalidad en los entornos estudiados se explica, entonces, por esta duplicación selectiva y asimétrica de la temporalidad más que como, pero también, una identidad de procesos presentados y pasados.

5. Citas y Referencias bibliográficas

- [1] ARISTÓTELES. *Física*. (348 a.C.) Madrid: editorial Gredos, 1995. (En el texto AFI)
- [2] SAN AGUSTÍN. *Las confesiones*. (397 d.C.) Madrid: Editorial Akal S.A., 1986. (En el texto ACO)
- [3] HUSSERL, E. *Lecciones sobre la conciencia interna del tiempo*. (1905) Madrid: Editorial Trotta. 2001. (En el texto LHU)
- [4] TRÍAS, E. *Ética y estética. Estética y teoría de las artes*. (1969-1991) Barcelona: Galaxia Gutenberg. 2009. (en el texto EYE)
- [5] RICOEUR, P. *Tiempo y narración*. (1985) Madrid: Ediciones cristiandad, 1987. (En el texto PTI)
- [6] SOLÁ-MORALES, I. *Arquitectura Líquida*. (2000) Barcelona: DC, Revista de Crítica, Nº 5, 2001. (En el texto REI)
- [7] CALDUCH, J. *Temas de composición arquitectónica: Memoria y tiempo*. (2002) San Vicente: Editorial club universitario, 2002. (En el texto CMT)
- [8] *EL CROQUIS 139: Topología arquitectónica*. Madrid: El croquis editorial, 2007. ISSN: 0212-5633 (En el texto CRO)
- [9] JUAN GUTIÉRREZ, P. *Intersección de instantes*. En AA.VV. *Actas del IX congreso de Expresión Gráfica aplicada a la Edificación APEGA, Girona, 28-30 abril 2008. Girona: Universitat de Girona, 2008, p. 51-56.*