



**Paulina A. Svilanovich  
Zaldumbide**

psvilanov@hotmail.com  
Enseñanza – Proyecto de título 1999  
Escuela de arquitectura  
Universidad de Santiago de Chile

# Arquitectura Mediática

**De lo temporal a lo espacial/ De lo colectivo a lo virtual**

## Resumen

El objetivo de esta investigación es explorar en la configuración digital y discutir sus implicaciones, inspiraciones y aplicaciones. A través de esta investigación, se propone un método de diseño para ser aplicado espacialmente en lo que hemos llamado “la reinterpretación del espacio vivencial”, es decir, conducir el proyecto más bien hacia la producción de “escenarios” capaces de albergar la impredecibilidad de los acontecimientos ciudadanos, fomentando una organización tal que articule el “entre” de espacios no físicos.

Como producto final se crearon cinco “escenarios” (nuevas experiencias vivenciales virtuales), utilizando técnicas cinematográficas en su desarrollo metodológico en donde se reconoce en el proceso sus cualidades y vínculos posibles, luego en una etapa final la inter-relación entre las constantes metodológicas genera y retroalimenta la propuesta general: La secuencialidad inductiva del MONTAJE (expresadas a través de animaciones), entendiendo este último concepto como el paradigma del desarrollo cinematográfico aplicado en esta ocasión a la propuesta arquitectónica.

## Abstract

*Of the temporary thing to the space thing of the collective thing to the virtual thing.*

*The objective of this investigation is to explore in the digital configuration and to discuss its implications, inspirations and applications. This investigation intends a design method to be applied spacially in what we have called the re-interpretation of the space experiential, to drive the project but well toward the production of “scenarios” able to harbor the unpredictability of the civic events, fomenting a such organization that articulates the one among of non physical spaces.*

*As final product five “scenarios” were created (new experiential virtual experiential), using technical film in their methodological development where is recognized in the process their qualities and possible bonds, then in a final stage the inter-relationship among the methodological constants generates and feedback the general proposal: The inductive sequence of the ASSEMBLY (expressed through animations), understanding this last concept like the paradigm of the film development applied in this occasion to the architectural proposal.*

## “Ciber-espacio”

### Espacio navegable Digital

El Ciber-espacio existe con la electricidad, tejido en un código binario. El contenido se puede describir como cualquier fragmento de dato que se representa de forma DIGITAL. Sus límites son circunstanciales, y se miden cuanto puede ser producido, ser salvado y ser utilizado por los sistemas de proceso digitales.

La palabra ‘Cyber’ viene del significado griego de ‘Kuber’ navegar. La interpretación entonces de Ciber-espacio puede ser vista como “espacio navegable” usado en tecnología digital. A través de este proyecto ‘Ciber-espacio’ está refiriendo y trabajado en **ambientes digitales**. Estos ambientes digitales se pueden visualizar y experimentar con en PC (computadores personales), con el software lógica y la dotación física audio-visual, Internet y especializados.

En Ciber-espacio no hay constantes físicas para dictar la dinámica o las cualidades “espacio-temporales” del espacio virtual retratado. La gravedad no existe en Ciber-espacio a menos que se haya diseñado y se haya puesto en ejecución. Al representar el mundo verdadero usando el computador, todos los modelos geométricos de objetos se diseñan en espacio cartesiano tridimensional. No obstante el Ciber-espacio no se limita a tres dimensiones, puesto que puede adquirir características temporales para revelar otro ambiente espacial multidimensional.

No hay principios de base referentes a estado coherente de la escala en un ambiente virtual. Además, la escala del ambiente, concerniente al utilizador o al espectador, se puede alterar en la voluntad. Podemos transformar de tamaño, en lo referente a cada nivel del ambiente, de un nivel geográfico al nivel de la cosa más pequeña. De esta manera, se puede experimentar todos los niveles de la información directamente y con inmersiones que diferencian la experiencia y el nivel de conocimiento de un proyecto.

El Ciber-espacio puede ser discontinuo, multidimensional; la estructura de espacios, además, puede ser hiperactivo-textual (html). En general, todos los principios del espacio verdadero se pueden transgredir en el espacio digital y las características y los apremios son determinados solamente por las especificaciones que definen el espacio digital determinado.



Nuestra evolución en el Ciberespacio marca la creación de un mundo no separado, pero ' desplazado ' éste físico. Éste, sin embargo, no es el primero de estos mundos desplazados. Hemos tenido siempre acceso a una herramienta sin comparación para generar estos ambientes etéreos que ' habitamos ': en la noche, durante REM (movimiento rápido del ojo).

El espacio conceptual denotado por las formas creativas tales como en un principio como el teatro y posteriormente el cine puede también ser considerado como un modelo paralelo que ' desplazó ' lo físico.

## Exploración de leyes formales del cine

La arquitectura como parte del imaginario global, ha sido expresión formal de distintas épocas y culturas. Esta situación es complementada con aparición del Cine (1895), que coincide con este acumulo de información, permitiendo la creación de registros de todo tipo de comportamientos, es decir, el cine propone la construcción y reflejo de "acontecimientos en movimiento", entendiendo este concepto como la conjunción de los parámetros tiempo - espacio, los que abren la brecha al tratamiento virtual de la memoria colectiva.

El cine se concibe como el arte de las **imágenes en movimiento** y nace de la fotografía, de la voluntad de que esta tuviese vida. Toda una técnica es aplicable para lograr este fin, luego podríamos reinterpretar el cine como una técnica que se concretiza en el arte, al igual que la arquitectura.

## Unidades del lenguaje cinematográfico

El film está constituido por una cadena de signos visuales, y se expresa en el movimiento de fotogramas. Se denomina **fotograma** a cada una de las fotografías que, en la cadencia temporal de la película van dando la ilusión de movimiento.

El movimiento de fotogramas está organizado en **planos**, los que dan otro modo de existencia a las imágenes visuales. En el plano, la realidad está enmarcada y supone una distancia entre la cámara y el objeto, de extrema movilidad.

Por último, los planos se organizan formando **escenas** y estas a su vez, forman **secuencias**.

Luego, podemos entender al lenguaje cinematográfico como una articulación de imágenes a través de planos (tomas) sucesivas, que nos comunican una historia.

## Elementos cinematográficos: "El montaje"

La unión de los distintos trozos filmados cumplió una necesidad elemental en las películas primitivas: cada fragmento debía empalmarse con el siguiente para completar la narración o la secuencia temporal.

El continuo ejercicio de este proceso de adición, demostró las posibilidades que había a la creación de variar las alternativas posibles en el enlace de dos o más trozos de película, a fin de obtener una síntesis de gran potencia.

El gran planteamiento del cine es la **teoría del montaje de la escuela rusa de Eisenstein (1898 – 1948)**

En ella se distinguen 2 facetas:

- 1.- se registran fragmentos fotográficos del natural.
- 2.- se combinan estos elementos de distintos modos.

Tenemos así, el plano o el cuadro y el montaje, que Eisenstein define como los elementos básicos del cine. Y se refiere al **montaje** como la unión conceptual entre dos tomas, que provocan una imagen que las sintetiza en un **concepto**.

## Concepto del significado del montaje

"La unión o combinación de dos jeroglíficos no debe mirarse como su suma, sino como su producto, es decir, como un valor de otra dimensión. Cada uno de ellos corresponde a un objeto, a un hecho, pero su combinación corresponde a un concepto. Por ejemplo: un cuchillo + un corazón = Dolor. (1)

El cine se designa, por encima de todo, como un **arte de yuxtaposiciones**.

Esto, porque la yuxtaposición de dos tomas separadas mediante el empalme de una con otra se asemeja no a una simple suma de una toma más otra, sino a una creación, porque el resultado se distingue cualitativamente de cada elemento considerado aisladamente.

Por esto S. Eisenstein en "el sentido del cine", se refiere a el todo, como un superior a la suma de sus partes. Donde es mas correcto decir que el todo es algo distinto de la suma de sus partes, ya que el montaje debe ser comprendido como: una unidad que se divide por la fuerza de las contradicciones para volverse a unir en una nueva composición , siendo de cualidad mas elevada las imágenes que se perciben nuevamente.

Una de las estructuras y articulaciones mas antiguas y mas simples consistió en la inserción del **primer plano** como acentuación explicativa y dramática.

Para el cine el **primer plano o gran escala**, jerarquiza lo que es particularmente esencial o significativo. Su principal función es la de significar o designar, mas que la de mostrar o presentar.

La introducción de planos intercalados para hacer mas clara la acción en una misma escena, quebró en **punto de vista fijo e introdujo el salto de cámara**, o sea de la visión del espectador de un plano a otro, de un lugar a otro, atributo singular del lenguaje cinematográfico.

Luego el primer plano o gran escala, significo el descubrimiento de una faceta particular de este: la de **crear una nueva cualidad del entero por medio de la superposición de las partes**.

## Referentes operacionales

"Casi todos los autores de la historia cinematográfica aluden al descubrimiento del montaje de Eisenstein, con tanta frecuencia como desde la crítica arquitectónica se hace con el Movimiento Moderno y la Bauhaus. No casualmente ambos fenómenos coinciden en el tiempo, ni dejan de ser momentos decisivos en la búsqueda de una relación entre lenguaje y contenido con la ayuda de los avances de la técnica y la intuición creadora"( 1)

La arquitectura moderna fue marcada por el cine, ambas compartieron los principios formales de la estética moderna, pensamiento e imagen de una época que caracterizó a todas las arte. El mas claro ejemplo lo presenta la casa Schröder-Schröder de G. Rietveld (1924), en la que se presentan los mismos conceptos formales de la propuesta cinematográfica de Eisenstein:

"La construcción aditiva, en la que se unen en un todo los elementos básicos."

En la actualidad, los estudios de Bernard Tschumi plantean una redefinición de la arquitectura a partir de su relación con el arte, la filosofía, la literatura y el cine.

En su trabajo teórico The Screenplays, indaga la relación de la arquitectura con los procedimientos narrativos y el cine.

Posteriormente en The manhattan transcripts (que culmina con el Parc de la Villette) enuncia su noción tripartita de la arquitectura compuesta de: Espacio, tiempo y acontecimiento.

Este proyecto le significa plasmar su investigación y verter los conceptos en que estamos indagando:

El cambio de relación causa- efecto entre forma y función, desarrollada por el modernismo (la forma sigue a la función), donde en vez de síntesis entre espacio y uso plantea la siguiente operatoria:

**conflicto- fragmentación- separación - superposición - repetición**

**Noción de uso**, que se define como:

Una combinación de aconteceres

una lista de relaciones , pero no sugiere sus combinaciones ni sus proporciones.

Por lo tanto, propone a nivel programa éste puede ser analizado , deconstruido de acuerdo a cualquier regla o criterio, y luego ser reconstruido en otra configuración programática. El generar nuevas combinaciones generará nuevas actividades.

B. Tschumi define la arquitectura como la materialización de un concepto , porque la arquitectura esta en ambos , en el pensamiento abstracto y en la presencia material. Pero en la fuerza de este concepto se debe mantener solo aquello que es crucial, de la misma manera que un director de cine filma una gran cantidad de imágenes, pero en el proceso de edición mantiene solo lo fundamental.

En The Manhattan transcripts, los eventos tienen una particular operatoria. Su característica principal es la **secuencia**, una compositiva sucesión en que se confrontan espacio y tiempo.

Toda secuencia es acumulativa, ellas establecen el curso del acontecimiento y cada parte, califica, refuerza o altera las partes que le siguen. Luego cada parte esta tanto completa e incompleta.

El seguir una secuencia arquitectónica es el reflejar de los eventos en el sentido de ubicarnos dentro de un entero sucesivo.

La linealidad de las secuencias ordena los aconteceres y movimientos dentro de una sola progresión.

La secuencia es intensificada a través del uso de la idea – invento que permite su manipulación formal a través de la:

**Repetición – superposición – disolución – inserción.**

### **Criterio de desarrollo operatorio**

Conceptualmente la diferencia entre ciudad tradicional y la “ciberciudad”, según W. Mitchell, radicaría en la diferencia que existe entre las nociones de la malla cartesiana y matriz. Si en la primera la posición de los puntos esta referida a unas coordenadas universales que tienen dimensión y posición (geometría Euclidian), en la segunda los puntos están referidos a otros puntos (geometría fractal) y **no poseen presencia física ni lugar**. De este modo, la centralidad de un lugar estaría definida no por un planteamiento de orden geométrico sino por las redes de comunicaciones de definen los grados de **conectividad**.

### **Estructura narrativa**

Dentro del lenguaje cinematográfico se utilizan las herramientas anteriormente indicadas, pero un punto fundamental es la adopción de un partido general que en este caso se estructura en la narrativa o guión, dentro del desarrollo de este proyecto se indaga en una primera etapa sobre la experimentación intuitiva,

De esta forma se investigan diversas narrativas que sincronicen o relacionen las voluntades expresadas, por esta razón, se considera como referente la obra de Jorge Luis Borges.

### **Elección de narrativa**

#### **Jorge Luis Borges**

**Crea la posibilidad de vivenciar nuevos espacios paralelos a la realidad.**

Borges se encuentra inscrito dentro de esta exploración al hacernos parte de la construcción de espacios ficticios, un ejemplo lo constituye el cuento “ Las ruinas circulares” donde un hombre dedicado a dar realidades soñadas a otros hombres, acaba descubriendo que también él mismo es producto de un sueño de otro hombre.

El relato por su falta de verosimilitud produce un efecto de distanciamiento que de pronto cambia de rumbo para hacernos sentir inmensos en la trama, caemos en la duda de que nuestra realidad también es soñada; pasamos de lectores a protagonistas, de esto trata un poco la propuesta al crear la sensación de estar inmensos en el proyecto, para dar una interpretación personal del espacio.

Dentro de la propuesta se plantea la posibilidad de escoger un argumento, en este caso se hace mención a un cuento de Borges, “La parábola del palacio”, en donde la idea no es la representación lineal o textual de los espacios, sino que la búsqueda de aquellos aspectos esenciales que nos entreguen una base para la propuesta general.

### **Espacios inmersivos**

Dentro de la narrativa (“La parábola del palacio”), el espacio no se ve en su totalidad sino a medida que se avanza, en el recorrido cada elemento parece ser el ultimo y sin embargo hay otro y otro mas. Por este sistema Borges describe el laberinto desde dentro del propio laberinto, lo describe a medida que el mismo lo va viendo, de modo que consigue introducirnos a nosotros, sus lectores, en ese mismo laberinto convirtiendo la experiencia espacial del narrador en una experiencia espacial colectiva a través de la escritura.

Los argumentos “Borgianos” presentados en este punto reformula la manera común de pensar y hacer arquitectura en esta investigación.

Comúnmente en la enseñanza arquitectónica acostumbramos a diseñar desde “arriba” y “afuera” para configurar el “objeto arquitectónico”, pero el esfuerzo de esta propuesta radica en trabajar inmersivamente, es decir, desde el “dentro”, ya que el uso de esta perspectiva fue esencial para el diseño de experiencias espaciales tridimensionales.

Dentro de este fragmento se describe al laberinto como un recorrido obligado, en la narrativa se añade la curvatura, que dota al laberinto una de sus características fundamentales: crear desorientación

Por lo tanto, el camino es otro, no el diseño o representación de un palacio, sino el de una síntesis de espacios, **es decir la creación de escenarios que según la experiencia del recorrer nos entreguen nuestra particular forma de entender el total.**

## Modelamiento de escenarios

“... Un signo en una relación fija entre una forma y un significado; un tipo en una relación fija entre una forma y una función, pero ¿qué sucede con estas constantes cuando hablamos de un lugar que es utilizado por una población multimedial?” (1)

Desde sus comienzos la arquitectura refleja un significado y se legitima mediante la función, es decir, que adquiere un rol representacional desde sus inicios, un claro ejemplo es la frase pronunciada por Vitrubio; “firmitas, venustas y utilitas”, en donde no quería decir que los edificios debían estar de pie (por que todos los edificios se mantienen en pie), sino que debían **parecer** que estuviesen en pie, constatando el carácter representacional de las edificaciones, en donde el espacio es la resultante de estas condiciones de significado, representatividad y uso, en estos términos la arquitectura se presenta como contenedor y contorno de una figura (geométrica) que contiene una función y un significado, (según palabras de Peter Eisenman).

Dentro de esta premisa, y tomando en consideración los antecedentes de la investigación respecto al Ciber-espacio, el proyecto se aboca al desprejuiciamiento de las convenciones arquitectónicas tradicionales, a través de la experimentación intuitiva de un espacio experiencial e identificarlo mas que como una resultante, como un **proceso** creativo, es decir, no se trata de producir espacios conceptualmente estables, sino que dar prioridad a la secuencia de construcción espacial en un estado continuo de transformación.

## Recorrido

La intención de la propuesta se enmarca en la creación de un laberinto que tiene como única función el recorrer, en donde no es necesario un destino específico sino que el recorrido sea un fin en sí mismo.

Como producto final se crearan cinco escenarios (nuevas experiencias vivenciales virtuales), en donde se reconoce el proceso generativo (detallado en construcciones de escenarios), sus cualidades y vínculos posibles.

El traspaso entre escenarios no se da por una relación tradicional y espacial de estos, sino que por hiper-vínculos, esto significa que se adquieren características propias del contexto mediático al lograr un nivel de conectividad que solo puede ser ejecutado en el Ciber-espacio.

En el recorrido espacial interviene la decisión del usuario que determina el orden en el reconocimiento del proyecto,

por lo tanto la historia espacial del proyecto será articulada en forma aleatoria de manera que se tengan tantas interpretaciones como lecturas de recorrido sean posibles.

## Laberintos de agua

### Construcción de escenarios

La configuración de escenarios tiene su particular forma de operar, utilizando técnicas cinematográficas como el “History board” o guión técnico en donde se establece una integración mediática como método de diseño análogo-digital, (entendiendo como análogo las técnicas adicionales y generalmente tradicionales como la utilización de croquis, maquetas, fotografías, etc., que complementan el desarrollo de la visualización de estructuras espaciales aplicables a la arquitectura).

De esta forma definimos un escenario como el soporte espacial que se constituye desde una imagen para construir una espacialización.

Al diseñar estos “escenarios” cada uno de los espacios expresa su voluntad espacial por medio de la configuración de conceptos presentes sutilmente en la narrativa:

Reflejo, movimiento, color

A modo de síntesis, en el proceso de visualización del diseño fueron utilizadas 3 formas de desarrollo paralelos (ver mapa conceptual de metodología):

- a) Estructura espacial: creación de history boards en relación a un concepto (reflejo, movimiento o color)
- b) Técnica del modelado: se refiere a la integración de métodos digitales y análogos para construir una imagen espacial
- c) Calidad perceptual: como fusión de capas, como técnica de montaje, siendo uno de los sistemas para la creación espacial en un contexto mediático.
- d) Secuencias de construcción espacial: se refiere a la espacialización de los "croquis digitales" y adaptación a las tres dimensiones (integración de escala).

### Síntesis final del proceso metodológico

Como planteamiento general se presenta un esquema de interacciones e influencias dentro de dos ámbitos arquitectónicos, el primero definido dentro del espacio mediático "sin presencia física ni lugar" y el segundo referido a su configuración por medio de la exploración de las leyes formales del cine.

La inter-relación entre estas constantes genera y retroalimenta los conceptos arquitectónicos: **espacio, movimiento, evento**.

El actuar en simultaneidad de esta trilogía nos conduce a la propuesta general: **La secuencialidad inductiva del MONTAJE**, entendiendo este último concepto como el paradigma del desarrollo cinematográfico aplicado en esta ocasión a la propuesta arquitectónica.

### MATRIZ DE INFLUENCIA E INTERACCIÓN

#### Referencia

- (1) Sergei Eisenstein.
- (1) Antonio Vélez, arqto. Español en artículo "El extraño paralelismo entre la creación arquitectónica y la cinematografía"
- (1) Arq. Farshid Moussavi, artículo en revista El Croquis, n° 67.

| <b>MONTAJE</b>                                     | Matriz<br>densidad/<br>intensidad | Fragmento:<br>posición/<br>distancia | Conectividad:<br>Interacción de<br>unidades |
|--|-----------------------------------|--------------------------------------|---|
| Variables<br>Lugar (escenarios)<br>/planos o tomas | <b>Espacio</b>                    |                                      |   |
| Variables<br>Forma del tiempo<br>/escenas          |                                   | <b>Movimiento</b>                    |   |
| Variables<br>acontecer móvil<br>/secuencias, trama |                                   |                                      | <b>Evento</b>                               |