

I.U.N.A.

Instituto Universitario Nacional del Arte.

Dirección de Posgrado en Artes Visuales
"Ernesto de La Cárcova".

Año Académico 2001.

Tesis.

Directora de Tesis:

Anahí Cáceres.

Tesista:

Fernández Piazzo, Karina Inés.

INDICE:

HIPOTESIS.....Pág. 2.

DESARROLLO:

I. La idea original.....Pág.3.
II. Los sistemas informáticos.....Pág.3.
III. El proceso. El CD-ROM.....Pág.9.
IV. Las representaciones gráficas.....Pág.9.

LA TRIDIMENSION ARQUITECTONICA Y LA BIDIMENSION.

Representada por la Arquitectura Moderna y Contemporánea y su relación con el arte Moderno y Contemporáneo.

V. El recorrido y la noción de espacio arquitectónico en la arquitectura según Le Corbusier.....Pág.13.
VI. La arquitectura, el arte, y la deconstrucción hoy.....Pág.15.

EL RECORRIDO.

Sólo es posible experimentarlo gracias a la cuarta dimensión, (el tiempo), denominado dentro de la arquitectura como "fluidez espacial".

VII. Definiendo los conceptos tiempo, y espacio en el arte y la filosofía. Concepto de malla o rizomaPág.19.
VIII. El arte, y la relación con el espacio tiempo.....Pág.23.
IX. Arte contemporáneo.....Pág.23.
X. Borges y la trama infinita.....Pág.29.

BIBLIOGRAFIA.....Pág.30.

SIMBOLIZACION:

CD-ROM INTERACTIVO, Año 2001.

Requerimientos mínimos del sistema. IBM PC Compatible. Procesador Pentium. Monitor color de 16 bits / 640 × 480. 16 MB de memoria RAM. CD ROM 6 × o más. Placa de sonido. Windows™ 95 o posterior. Quick Time™ para Windows™. **Macintosh®.** Apple Macintosh®. Quadra o Power Macintosh®. Monitor color de 16 bits / 640 × 480. 16 Mb de memoria RAM. Sistema 7.1 o posterior.

HIPOTESIS:

Las producciones gráficas logradas gracias a la utilización de distintos programas informáticos, permiten la experiencia de la simultaneidad. Esta experiencia confirma que en el Espacio, se logra diluir la tradicional separación entre la bidimensión y la espacialidad arquitectónica y en el Tiempo, el observador verifica la simultaneidad con el **recorrido**.

las PC, los meteóricos desarrollos en el área y una sostenida competencia entre las grandes compañías fabricantes determinaron el abaratamiento de la tecnología mínima, permitiendo el acceso generalizado a las computadoras y a una serie de programas básicos para la manipulación de sonidos, textos, imágenes, y sistemas múltiples. Las llamadas **producciones multimedia** (tal el nombre que posteriormente adquirieron) no se hicieron esperar. Pero el escaso desarrollo de los soportes para la producción digital hizo que frecuentemente debiera recurrirse a los medios analógicos tradicionales para plasmar los resultados.

Es recién en la década del 90 que irrumpen con intensidad los medios digitales de alcance masivo que conocemos hoy: el CD-ROM e Internet. Con ellos aparece por primera vez la posibilidad de restituir a las **obras multimedia** una de sus propiedades más esenciales: la interactividad. En la **Interactividad**, la relación del actor-espectador con la obra digital resulta menos determinante que en muchas propuestas tradicionales, impulsando una realidad más asociativa y privada. Este **diálogo abierto** entre el "creador", la obra y su "espectador" - donde los espacios de la creación y la expectación son objeto de un duro cuestionamiento - es uno de los elementos fundantes de una nueva **concepción de la obra artística como construcción circunstancial y descentralizada, incompleta y en constante reformulación**, ya que "así como la imagen no se completa por definición (porque su transformabilidad es indefinida, o más bien, potencialmente ilimitada), su referente tampoco es fijo sino cambiante". Las decisiones del espectador se traducen en la actualización de una de las **múltiples posibilidades previstas en el programa**, ya que se halla enfrentado a un set de opciones. Esa configuración momentánea, no posee un valor privilegiado con relación al resto de las posibles configuraciones, más allá del hecho de exhibir la elección personal del espectador.

Según Claudia Giannetti, "la polifonía (o **hipertextualidad**) del discurso relativiza la autonomía del autor y de la obra". Este relativismo que hace que la obra varíe con cada puesta en marcha plantea una dificultad adicional, que Xavier Berenguer resume perfectamente en la pregunta: "**¿Cómo se puede juzgar una obra que no se lee nunca dos veces de la misma manera?**"

Quizás las claves para comprender estos soportes no deban buscarse en su presentación final, sino en los cimientos que apuntalan su arquitectura profunda, sus bases de funcionamiento, el lenguaje binario, (ceros y unos). El lenguaje binario actúa a través de opciones duales que generan estructuras ramificadas. Como en "El Jardín de los Senderos que se Bifurcan" de Jorge Luis Borges, las elecciones

posibles ante cada encrucijada se multiplican a medida que se transita hacia el interior de la obra. El resultado final es una estructura compleja, reticular, cercana a la estructura **rizomática** descrita por **Gilles Deleuze y Félix Guattari** en relación al pensamiento y los lenguajes no lineales.

Las nociones de senderos y caminos ramificados hacen alusión a la **naturaleza espacial** que aún califica el uso de los medios digitales. "las metáforas usuales" para describir la **experiencia de usar un CD-ROM** son el "**viaje**" o la "**navegación**". Remiten a una experiencia **espacial**, a un **recorrido** de descubrimiento interactivo dentro del mundo virtual «escondido» en el disco, supuestamente más allá de la interface... La grilla arquitectural básica de la mayoría de los CD-ROMs es espacial y conforme a la noción de hipertexto. La estructura hipertextual ofrece una alternativa a la progresión lineal continua, al ofrecer al usuario **algunos grados de libertad en la elección** de su camino, de forma tal de poder negociar su experiencia".

La codificación binaria no diferencia entre textos, imágenes, sonidos y sus articuladores: todo se reduce al mismo lenguaje de ceros y unos. De esta manera, el pasaje de un régimen a otro no sólo se halla facilitado sino también alentado por el propio sistema.

La multiplicidad de manifestaciones de las producciones en soportes digitales desestabilizan asimismo la relación del espectador con la obra y el acto mismo de la recepción. Según señalan Gilles Deleuze y Félix Guattari, una **multiplicidad no tiene sujeto ni objeto sino tan sólo determinaciones, grandezas, dimensiones que no pueden crecer sin que ella cambie de naturaleza (las leyes de combinación crecen, pues, mediante la multiplicidad)**".

Al comando de este sujeto movedizo, (el "navegante" o "explorador"), la contemplación cede su lugar a una participación creadora en la que se definen y redefinen las precarias actualizaciones del objeto artístico.

En el fondo de esta reciprocidad subyace un área de negociaciones entre el sujeto de la experiencia estética y la historia de las representaciones artísticas.

"...El sujeto no esperará de ella, para decirlo muy brevemente, una promesa de duración, sino un mero acompañamiento de su darse como radical contingencia... la emergencia de una nueva forma artística ligada al desarrollo de **nuevas narrativas en el entorno de la imagen-tiempo habrá de venir a relatar la melancólica experiencia del no durar, del ser contingente y efímero del sujeto**, el mito producido por las nuevas formas artísticas surgidas en torno de la imagen tecnológica - **pensada como imagen tiempo** - habrá de

narrar una transformación fundamental de la relación del sujeto con la representación."... (José Luis Brea.)

Este sujeto migrante induce su temporalidad fragmentaria sobre la obra. La duración de las diferentes etapas de la exploración depende exclusivamente de sus decisiones, transformadas en irrupciones momentáneas de un conjunto de dispositivos audiovisuales potenciales. Esta **temporalidad** no estricta, es una de las innovaciones más radicales de los medios interactivos, la que los separa de otras vías audiovisuales como el cine o el vídeo, donde el tiempo de la imagen y el sonido están fijados en el soporte, aún cuando también dependa de una actualización.

Por otra parte, se trata de una **temporalidad contingente.** A diferencia de la narratividad sobre la que se erigen los medios secuenciales - que determina incluso el tiempo intrínseco de la imagen fotográfica- el CD-ROM y el web art fundan una narratividad que no es de ninguna manera secuencial, que se redefine en cada elección del usuario. Esto fue intuido por Umberto Eco, (en su trabajo "Obra abierta"), no en relación directa con esta tecnología específica de la década del 90, sino en relación a las artes participativas de la **década del 60, que fueron la puerta de ingreso para un tipo de producción que sólo podía completarse con la intervención activa de los espectadores,** Eco intuía el proceso que estaba **conduciendo hacia obras no sólo conceptual, sino también formalmente abiertas.** Fue en 1962, cuando el semiólogo italiano Umberto Eco publicó en su país el libro "Opera Apert. Forma e Indeterminazione nelle Poetiche Contemporanee", donde reelaboraba algunos conceptos desarrollados pocos años antes con relación al arte de finales de la década del '50. Sus argumentos fueron prácticamente inadvertidos, hasta que en 1989 la Harvard University Press decide reeditar la obra.

Sus páginas, hoy ampliamente divulgadas en los espacios de producción de teoría estética, sostenían que "en la obra de arte, el autor intenta intencionadamente construir un mensaje **«abierto»** que pueda interpretarse de diferentes modos, y **esta apertura es característica del mensaje estético**".

Parece curioso que un concepto tan importante en la discusión contemporánea no haya generado productividad teórica durante casi 30 años. Sin embargo, hoy es posible imaginar los motivos: Eco establecía que la "apertura" correspondía al "mensaje" estético, y era

propia "de todo el arte de todos los tiempos", no sólo del arte de su época. No obstante, el proceso estaba conduciendo hacia obras no sólo conceptual sino también formalmente abiertas. Las artes participativas de la década del 60 fueron la puerta de ingreso para un tipo de producción que sólo podrá completarse con la intervención activa de los espectadores.

Las propuestas interactivas de hoy recogen esa experiencia, proyectándola a través de las cualidades estéticas de los nuevos medios. Tanto los CD-ROMs como las páginas web son soportes de obras que ofrecen un rol fundamental al espectador en la determinación de su forma final es este el que decide.

Existe, de todas maneras, una diferencia esencial entre ambos medios, que afecta directamente a su "apertura". Aún frente al abanico de posibilidades combinatorias que ofrece el CD-ROM, todas las actualizaciones concebibles se hallan "contenidas definitivamente" en el disco metálico. Es por esto que la exploración del CD-ROM de un artista siempre tiene algo de privado; la computadora es, en estos casos, un **intermediario entre el universo personal del artista y el de su espectador.**

En las redes informáticas existe la posibilidad de una apertura sin límites. Si bien las propuestas continúan siendo cerradas y autocontenidas, otras explotan las particularidades de un medio cuya clave es el desarrollo y la transformación constantes.

Los ejemplos más paradigmáticos en este sentido son las "obras en progreso" (Work in progreses). En ellas no existe un esquema definitivo sino un planteo estético que varía con el tiempo y la intervención de los navegantes. En general, se trata de trabajos que permiten la modificación de algunos elementos locales por parte de los eventuales visitantes: esa modificación permanece hasta la actuación del próximo interviniente, en un proceso sin final aparente. Esta incertidumbre respecto del origen y las derivaciones posteriores es uno de los factores más novedosos introducidos por las redes informáticas, y una de las soluciones mejor logradas a la cristalización del objeto artístico.

La obra en este CD-ROM con sus links (direcciones para conexión a Internet), trata de alguna manera de reforzar el protagonismo que el diseño ha conseguido en los últimos años, pero buscando ensamblarlo con un lenguaje para el arte. En esta pantalla reaparecen la ambigüedad y la plurisemanticidad de un producto estético. Almacenado en el pequeño disco metálico o subyacente en el

ciberespacio, todo un universo de asociaciones busca liberarse en la pantalla del ordenador.

Generalmente se critica que el espectador, transformado por los programas y las prótesis electrónicas, es un simulacro de sí mismo, que salta de una página a la siguiente, bucea en las profundidades de un territorio plano, adivina conexiones imperceptibles, se aventura en miles de caminos que desconoce. Las desorientaciones y perplejidades suelen ser menos comunes en el CD-ROM, ya que en este medio el riesgo a que el explorador decida abandonar el camino es menor y los hipertextos pueden alcanzar un alto grado de sofisticación. En Internet, las páginas complejas son difíciles de penetrar y el desconcierto puede inducir al navegante decida a probar otro "site" (sito o página). Sin embargo, es posible generar estructuras de gran complejidad en la red mediante otros procedimientos, como el establecimiento de múltiples conexiones -links- que producen vastos territorios de exploración ciberespacial.

Se suele hablar de la **descorporeización del navegante de Internet** como el resultado lógico frente a un mundo en el que la realidad ha perdido su atractivo y tiende a ser reemplazada por las deslumbrantes promesas de la realidad virtual, pero también, como la consecuencia de la relación elemental entre los seres humanos y las redes informáticas:

"Se puede entender a **Internet** como una computadora gigante que está en todas partes y en ninguna al mismo tiempo. El usuario entra en este **no-espacio** y se vuelve igualmente desmaterializado. En este sentido, el usuario se convierte en un nodo lingüístico, otra simulación en un «universo» de simuladores, un «paquete» de información moviéndose constantemente desde un servidor a otro. Cuando uno está en la Red, se siente no sólo descorporeizado y desplazado sino también transformado" - asegura Simón Biggs -.

Por su parte, Christine Boyer argumenta: "En el mundo cartesiano de las computadoras no existen referencias al cuerpo, en tanto la matriz interna de la memoria del ordenador no es sino una grilla extendida de unos y ceros sin dimensión. Operando independientemente del cuerpo y los sentidos, las computadoras han reducido la visualización a un problema de las matemáticas. De esta manera, el cuerpo permanece de un lado de la pantalla y la representación del otro... En el espacio virtual, el "yo" aparece desligado del cuerpo, proyectado al espacio computarizado y reconstruido digitalmente... **La cuestión es que tanto el cuerpo como el "yo" se representan en el espacio virtual descorporeizadamente: el cuerpo a través de la flecha del cursor, el guante de datos o el brazo mecánico; el "yo" por un programa de computación o un set de reglas, comandos y funciones**" Las

el guante de datos o el brazo mecánico; el "yo" por un programa de computación o un set de reglas, comandos y funciones" Las incursiones artísticas en los formatos digitales han tendido a revertir este estado de situación, los autores de CD-ROMs, y fundamentalmente los que intervienen la net, buscan recorporeizar al individuo, a través de un lenguaje dirigido a sus múltiples aptitudes sensoriales, a sus elecciones y a su capacidad reflexiva.

III. El proceso. El CD-ROM.

El trabajo de producción del CD-ROM tuvo varias etapas. En la primera fase se trató de pensar al máximo el nuevo soporte de trabajo a partir del *análisis* de muchos CD que circulan en el mercado y en instituciones académicas. Si bien el CD-ROM era el soporte elegido, me resultaba importante tener en claro la especificidad y la posibilidad del medio para pensar las maneras de construcción y diseño de la obra. La paradoja de un medio al alcance del consumo de un público cada vez más amplio se asociaba a una reflexión muy pobre con relación al medio digital en general, y al soporte del CD-ROM en particular. Así fue cómo se profundizó en el análisis y el trabajo sobre la *esencia de la tecnología y del soporte digital* pensando las implicancias de la utilización de los *multimedia* considerando la cuestión de la *interactividad* como una de las cuestiones fundamentales del trabajo. La eufemística noción de *bit* era la base para pensar el concepto de información binaria, considerando las posibilidades de *digitalizar, imágenes y sonidos*. Las memorias de acceso aleatorio de las computadoras posibilitaban, tanto en el soporte del CD-ROM como en las redes, una recuperación interactiva de esta información dentro de ciertos parámetros definidos por el diseño de la interfaz. El hecho remarcable en el digital estaba la consiguiente posibilidad de modificar permanentemente la obra en un proceso que podía ser interminable en sus posibilidades materiales.

IV. Las representaciones gráficas en los Sistemas Informáticos.

Siempre se consideró la imagen como una especie de "doble" de alguna otra cosa preexistente. Desde Platón, por lo menos, ella carga consigo el estigma de la mimesis y parece condenada a cumplir el destino simbólico del espejo, "reflejando" un mundo que la antecede y que existe en su rebeldía. Ya es tiempo de pensar si ese presupuesto todavía se mantiene. Por lo menos en relación con los objetos

manufacturados por el hombre, lo que se da es exactamente lo contrario: ahora, la imagen preexiste al objeto al que se refiere. Un auto, por ejemplo, hoy solamente es construido después de haber sido creado, experimentado, testeado y perfeccionado bajo la forma de imagen, en una estación gráfica **CAD/CAM** (*Computer Aided Design / Computer Aided Manufacturing*). Si un nuevo hospital va a ser realizado en un modelo de edificio, éste debe ser imaginado primero como un gráfico de computadora. Los dibujantes y médicos pueden verificar, en la pantalla del monitor, si los quirófanos se ajustan a la realidad de la funcionalidad y si hay espacio suficiente a su alrededor para que pueda trabajar. Igualmente pueden verificar si tiene los requisitos de seguridad necesarios para evacuar la población hospitalaria según el grado de movilidad (hasta simular una evacuación completa), o si se cumplen los límites legales.

En una estación **CAD/CAM**, un quirófano es un objeto enteramente manipulable: puede ser visto "por dentro", en estructura seccionada, sus piezas pueden ser desmembradas, sustituidas, modificadas y después recolocadas en el conjunto sin ninguna dificultad, no siendo necesario para eso nada más que cálculos numéricos.

Seguramente, hay una razón práctica para la creciente generalización de simulaciones. En la vida real, la experimentación implica costos muchas veces prohibitivos, llevando a ejemplos más cotidianos. ¿Cuántos vehículos deberían ser destruidos para testear las condiciones de seguridad de un nuevo modelo de automóvil, de barco, de avión? ¿En el universo de la simulación, se puede jugar libremente con esquemas y reglas, sin que eso implique riesgos de cualquier especie o perjuicios materiales. Se puede volver atrás en cualquier etapa de las tentativas, hacer otras elecciones, reconstruir el modelo, modificarlo, todo está permitido, siempre que se tengan las ecuaciones adecuadas.

"El concepto de irreversibilidad lineal es sustituido por el concepto de red, donde se puede, en un sistema considerado, seleccionar no sólo varios objetivos, sino también varias maneras de alcanzar el mismo objetivo. Así, se puede proceder por hipótesis o por ensayo y error y operar en un nivel de lenguaje no penalizante, en vez de sus percances materiales irreversibles." Bret (1988, p.3).

¿Pero qué disimula toda simulación? Ante todo, el hecho de que esas imágenes se hagan pasar por "equivalentes" a los objetos y seres del mundo esconde la verdad inevitable de su simplificación. De hecho, como observa Thierry Cazals:

Esas imágenes aplicadas no retienen del mundo sino lo estrictamente

necesario, una grada de informaciones numéricas forzosamente reductora. De los fenómenos, no se percibe ni se registra sino aquello que será útil, significativo, manipulable. [...] El mundo, en ese nivel, es apenas una suma de las marcas limitadas, un espacio precondicionado y predirigido. Es la reducción del campo de lo posible a las dimensiones de una o de varias funciones."

Exacto, el mundo convertido en modelos numéricos se vuelve más comprensible, más manejable y, en consecuencia, más operativo que el mundo "real", con su intrincada red de determinaciones.

Toda actividad intelectual, en un cierto sentido, equivale a la elaboración de modelos, para poder representar ciertos aspectos o perspectivas de los fenómenos; en rigor, no puede haber ciencia sin una cierta competencia para *découper* (recortar) la realidad, separando las funciones que se quieren conocer e ignorando otras que no son, en el momento, pertinentes. Modelos y simulaciones hacen posible explicaciones, predicciones, deducciones a partir de premisas y experimentos con resultados no siempre esperados. El peligro, en contrapartida, está en el exceso de simplificación, lo reducimos a un esqueleto conceptual o amputamos piezas vitales de su anatomía.

En el caso de nuestro aprendiz de piloto encerrado en su simulador de vuelo, Thierry Cazals (1987, p. 53):

El peligro de la supersimplificación es mayor cuanto más complejo y variable es el fenómeno simulado. Las imágenes sintéticas son, además, acusadas de lo contrario de su proceso de simplificación. En vez de combatirse en ellas el exceso de estilización, se acostumbra a identificarlas como ejemplo máximo de *simulacro*, un cierto sentido de simulacro, convirtiéndose corriente sobre todo con la vacante intelectual de las ideas de Jean Baudrillard (1985): hiperinflación de la imagen, a punto de sustituir lo real por su modelo, el "efecto de real" camuflando la distancia que implica toda representación, la confusión "epistemológica" entre realidad y signo. Más productivo, sin embargo, que esa anacrónica resurrección del platonismo es el concepto de simulacro propuesto por Gilles Deleuze (1975, pp.259-271):

En vez de copia degradada (Platón) o hipertrofiada (Baudrillard), el simulacro es visto aquí como "una potencia positiva, que niega tanto el original cuanto la copia, tanto el modelo cuanto la "reproducción" (p.267). La "subversión" del simulacro, según Deleuze, está en el corte que él introduce en las distinciones ontológicas clásicas entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, real e hiperreal.

necesario, una grada de informaciones numéricas forzosamente reductora. De los fenómenos, no se percibe ni se registra sino aquello que será útil, significativo, manipulable. [...] El mundo, en ese nivel, es apenas una suma de las marcas limitadas, un espacio precondicionado y predirigido. Es la reducción del campo de lo posible a las dimensiones de una o de varias funciones."

Exacto, el mundo convertido en modelos numéricos se vuelve más comprensible, más manejable y, en consecuencia, más operativo que el mundo "real", con su intrincada red de determinaciones.

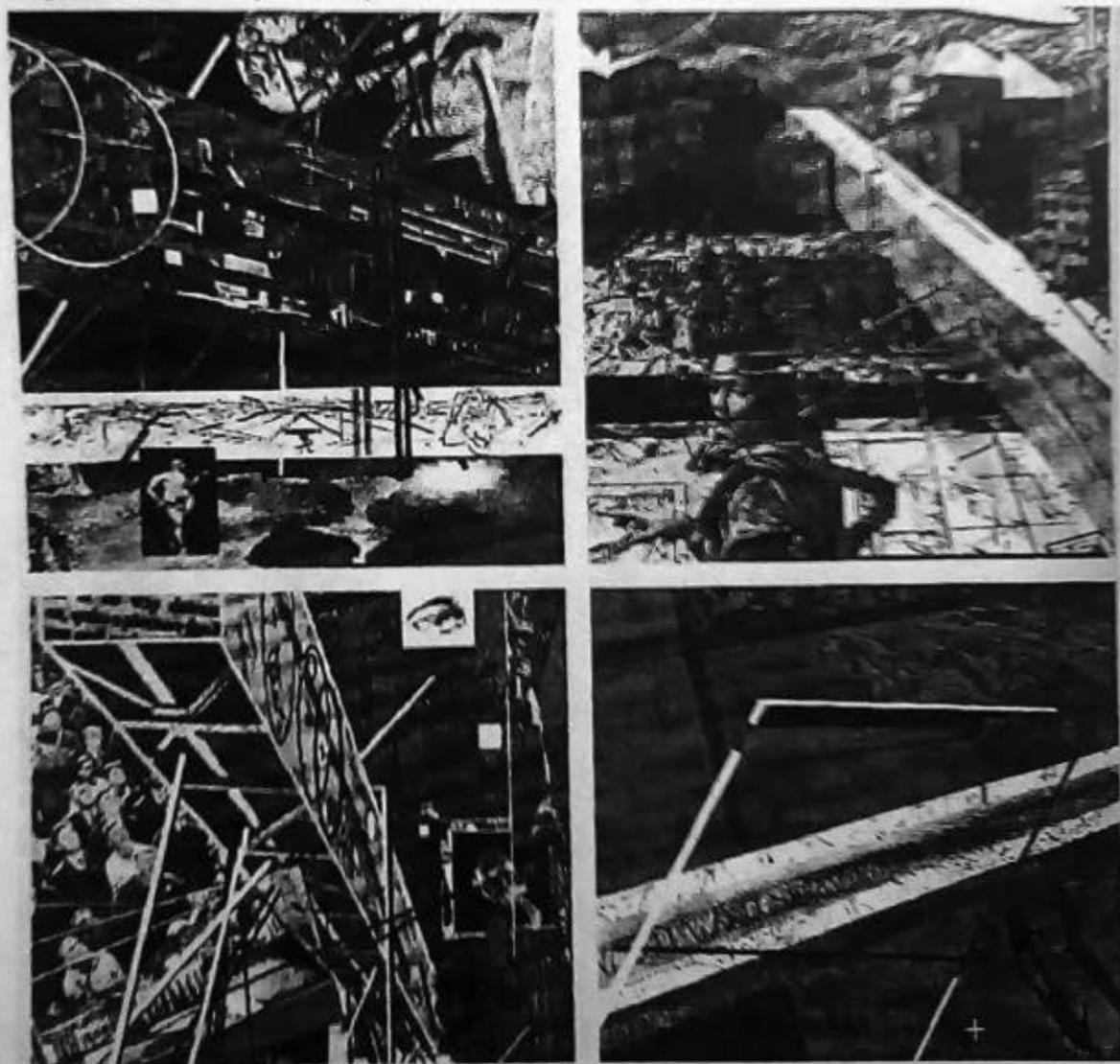
Toda actividad intelectual, en un cierto sentido, equivale a la elaboración de modelos, para poder representar ciertos aspectos o perspectivas de los fenómenos; en rigor, no puede haber ciencia sin una cierta competencia para *découper* (recortar) la realidad, separando las funciones que se quieren conocer e ignorando otras que no son, en el momento, pertinentes. Modelos y simulaciones hacen posible explicaciones, predicciones, deducciones a partir de premisas y experimentos con resultados no siempre esperados. El peligro, en contrapartida, está en el exceso de simplificación, lo reducimos a un esqueleto conceptual o amputamos piezas vitales de su anatomía.

En el caso de nuestro aprendiz de piloto encerrado en su simulador de vuelo, Thierry Cazals (1987, p. 53):

El peligro de la supersimplificación es mayor cuanto más complejo y variable es el fenómeno simulado. Las imágenes sintéticas son, además, acusadas de lo contrario de su proceso de simplificación. En vez de combatirse en ellas el exceso de estilización, se acostumbra a identificarlas como ejemplo máximo de *simulacro*, un cierto sentido de simulacro, convirtiéndose corriente sobre todo con la vacante intelectual de las ideas de Jean Baudrillard (1985): hiperinflación de la imagen, a punto de sustituir lo real por su modelo, el "efecto de real" camuflando la distancia que implica toda representación, la confusión "epistemológica" entre realidad y signo. Más productivo, sin embargo, que esa anacrónica resurrección del platonismo es el concepto de simulacro propuesto por Gilles Deleuze (1975, pp.259-271):

En vez de copia degradada (Platón) o hipertrofiada (Baudrillard), el simulacro es visto aquí como "una potencia positiva, que niega tanto el original cuanto la copia, tanto el modelo cuanto la "reproducción" (p.267). La "subversión" del simulacro, según Deleuze, está en el corte que él introduce en las distinciones ontológicas clásicas entre esencia y apariencia, original y copia, verdadero y falso, real e hiperreal.

El simulacro ya no es más original, ni copia, ni modelo, ni "reflejo", ni cualquiera de esas categorías dicotómicas. No es más la sombra del objeto, porque puede muy bien existir y funcionar sin él, en algunos casos hasta quitarle el lugar, pero no es tampoco el objeto, pues no es de su misma naturaleza. Desconcierta justamente por su fundamental ambigüedad: posee propiedades que son específicas de los objetos físicos (por consiguiente, no podría ser imagen) y otras que son específicas de las imágenes (por consiguiente, no podría ser objeto). No es imagen, no es objeto: ¿qué es entonces el simulacro si no un *tercero*, que entra en el campo de operación de la ley o del concepto? Baudrillard lamenta en los simulacros la pérdida de una no se sabe bien qué realidad "auténtica", sustituida recientemente por el tejido elástico y transparente de lo virtual. Pero la realidad, conforme



Diferentes vistas de la maqueta (tridimensional) del borde urbano de Berlín. Berlín, 1987, Daniel Libeskind.

defendía Marx (a partir de Hegel) y después toda la física contemporánea, no nos es dada acabada y predestinada, impresa de forma inmutable en los objetos y seres del mundo: ella es algo que *adviene* y como tal necesita ser intuida, analizada, interpretada, en una palabra *representada* (presentada *in absentia*).

LA TRIDIMENSION Y LA BIDIMENSION

Representada por la Arquitectura Moderna y Contemporánea y su relación con el arte Moderno y Contemporáneo.

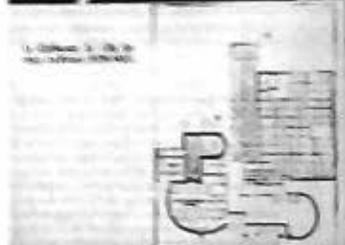
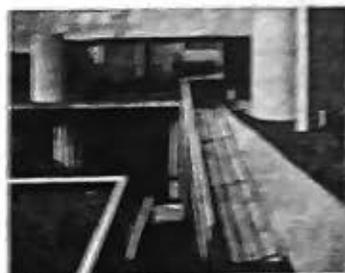
V. El recorrido y la noción de espacio arquitectónico en la arquitectura según Le Corbusier.

*...Desearía tratar de colocar ante vuestros ojos, a vosotros a quienes se les ha impuesto el estudio del Vignola y de los «tres órdenes de la arquitectura», el verdadero rostro de la arquitectura.

El verdadero rostro, está diseñado por los valores espirituales provenientes de un especial estado de conciencia, y por factores técnicos que aseguran la materialización de la idea, la resistencia de la obra, su eficacia, su duración.

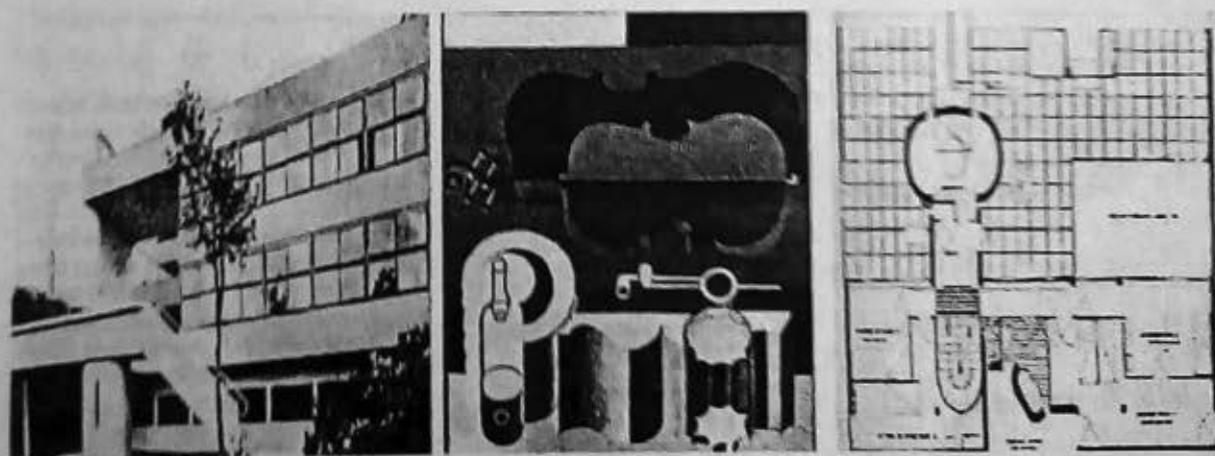
Técnica = contacto del hombre con su ambiente. Producto del estudio tenemos la

técnica. **Conciencia** = razón de vivir = el hombre, nacida de la pasión, producto de una lucha consigo mismo, (Jacob y el ángel). Una virtud personal dada, grande, media o mediocre, según los juegos del destino, que una acción personal, atenta, asidua y maestra puede, a cada minuto de la vida y de la infancia, sublimar, elevar o mejorar, al igual que una falta de atención desenvuelta, perezosa o negligente, podría dejarla declinar en el transcurso de los días y de los acontecimientos de la vida. La técnica es cosa de la razón, también del talento. Pero la conciencia depende del carácter. Aquí, trabajo interior; allí, el ejercicio sabio. **Clencia y apreciación no son otra cosa que cultura.** Y siendo numerosos los dominios aquí abrazados, la arquitectura bien puede definirse: **cultura general.** Lo que significa, por lo menos, que ella desborda de muchos de los feudos del ingeniero. ¿Oh, queridos amigos, a qué bajo grado de reclutamiento ha decaído la arquitectura? La **arquitectura es hoy esa actividad que uno llama arte,**



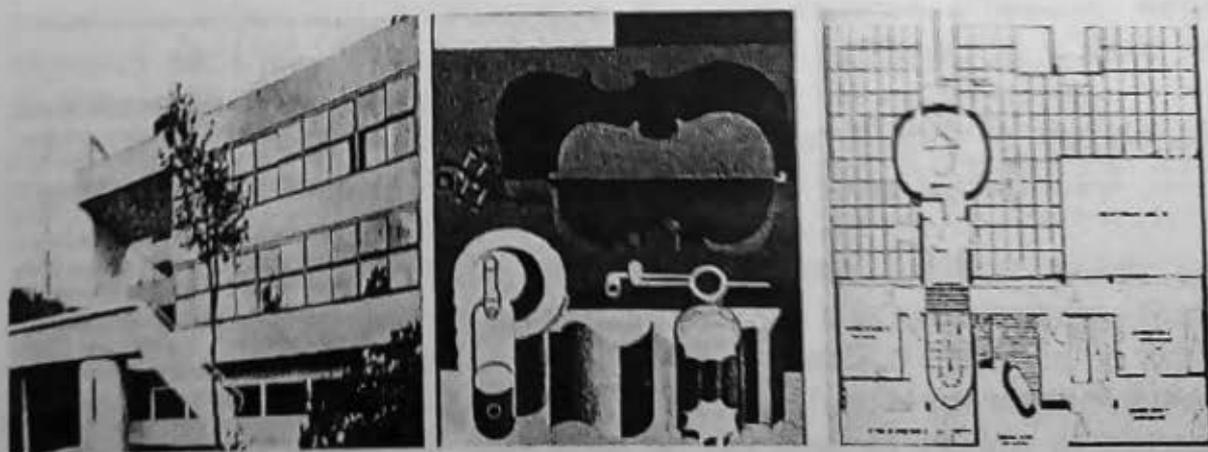
colocando allí la palabra para servir de pantalla a las vanidades y a los negocios. ¿Acaso las enseñanzas de las escuelas son capaces de alimentar, por sí mismas, la doble fuente de la creación arquitectónica? No lo creo. Parecería que el corazón ha sido dejado demasiado fuera del circuito. Tratemos, obedientes a las necesidades de la escritura, de alinear una serie de sucesos que, en la realidad, sólo pueden ser **sincrónicos o simultáneos.** La **arquitectura se camina, se recorre** y no es de manera alguna, como ciertas enseñanzas, esa ilusión totalmente gráfica organizada alrededor de un punto central abstracto que pretende ser hombre, un hombre quimérico munido de un ojo de mosca y cuya

visión sería simultáneamente circular. Este hombre no existe, y es por esta confusión que el período clásico estimuló el naufragio de la arquitectura. Nuestro hombre está, por el contrario, munido de dos ojos colocados, ante él, a 1,60 metros por encima del suelo y mirando hacia adelante. Realidad de nuestra biología, suficiente para condenar tantos planes que ruedan alrededor de un eje abusivo. Munido de sus dos ojos y mirando hacia adelante, nuestro hombre camina, se desplaza, se ocupa de sus quehaceres, registrando así el desarrollo de los hechos arquitectónicos aparecidos uno a continuación del otro. Él siente resentimiento por la emoción, fruto de sucesivas conmociones. Tan bien, que durante la prueba las arquitecturas se clasifican en muertas y vivas, según si la regla de recorrido haya sido observada o no, o que al contrario ella sea explotada brillantemente. Tratándose de circulación exterior, hemos hablado de vida o muerte, de vida o de muerte de la sensación arquitectónica, de vida o de muerte de la emoción. Acontecimiento que se vuelve más pertinente aún cuando se trata de circulación interior. Se dice, sin ceremonia alguna, que un ser viviente es un tubo digestivo. También, sucintamente, declinamos que la arquitectura es circulación interior y no por razones exclusivamente funcionales, (...) pero muy especialmente por razones de emoción, los diversos aspectos de la obra, la sinfonía que, en realidad, se ejecuta, sólo aprehensibles a medida que nuestros pasos nos llevan, nos sitúan y nos desplazan, ofreciendo a nuestra vista el pasto de los muros o de las perspectivas, lo esperado o lo inesperado de las puertas que descubren el secreto de nuevos espacios, la sucesión de las sombras, penumbras o luces que irradia el sol penetrando por las ventanas o los vanos, la vista de las lejanías edificadas o plantadas, como también la de los primeros planos sabiamente dispuesta. La calidad de la circulación interior será la virtud biológica de la obra, organización del cuerpo construido ligado en verdad a la razón de ser del edificio. La buena arquitectura «se camina» y se «recorre», tanto adentro como afuera. Es la arquitectura viva. La mala arquitectura está coagulada alrededor de un punto fijo, irreal, ficticio, extraño a la ley humana.



Le Corbusier, *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*.
Buenos Aires, Ed. Infinito, 1993, pp. 27-28 y 32-33. Trad. Nina Kalada.

visión sería simultáneamente circular. Este hombre no existe, y es por esta confusión que el período clásico estimuló el naufragio de la arquitectura. Nuestro hombre está, por el contrario, munido de dos ojos colocados, ante él, a 1,60 metros por encima del suelo y mirando hacia adelante. Realidad de nuestra biología, suficiente para condenar tantos planes que ruedan alrededor de un eje abusivo. **Munido de sus dos ojos y mirando hacia adelante, nuestro hombre camina, se desplaza, se ocupa de sus quehaceres, registrando así el desarrollo de los hechos arquitectónicos aparecidos uno a continuación del otro.** Él siente resentimiento por la emoción, fruto de sucesivas conmociones. Tan bien, que durante la prueba las arquitecturas se clasifican en muertas y vivas, según si la regla de recorrido haya sido observada o no, o que al contrario ella sea explotada brillantemente. Tratándose de circulación exterior, hemos hablado de vida o muerte, de vida o de muerte de la sensación arquitectónica, de vida o de muerte de la emoción. Acontecimiento que se vuelve más pertinente aún cuando se trata de circulación interior. Se dice, sin ceremonia alguna, que un ser viviente es un tubo digestivo. **También, sucintamente, decimos que la arquitectura es circulación interior y no por razones exclusivamente funcionales, (...) pero muy especialmente por razones de emoción, los diversos aspectos de la obra, la sinfonía que, en realidad, se ejecuta, sólo aprehensibles a medida que nuestros pasos nos llevan, nos sitúan y nos desplazan, ofreciendo a nuestra vista el pasto de los muros o de las perspectivas, lo esperado o lo inesperado de las puertas que descubren el secreto de nuevos espacios, la sucesión de las sombras, penumbras o luces que irradia el sol penetrando por las ventanas o los vanos, la vista de las lejanías edificadas o plantadas, como también la de los primeros planos sabiamente dispuesta. La calidad de la circulación interior será la virtud biológica de la obra, organización del cuerpo construido ligado en verdad a la razón de ser del edificio. La buena arquitectura «se camina» y se «recorre», tanto adentro como afuera. Es la arquitectura viva.** La mala arquitectura está coagulada alrededor de un punto fijo, irreal, ficticio, extraño a la ley humana.



Le Corbusier, *Mensaje a los estudiantes de arquitectura*.
Buenos Aires, Ed. Infinito, 1993, pp. 27-28 y 32-33. Trad. Nina Kalada.

VI. La arquitectura, el arte, y la deconstrucción hoy.



- En la historia de la arquitectura aparece al final del siglo XX un apartado dedicado a la Deconstrucción.
- Esta tendencia, que siempre es definida con dificultad, irrumpe como problema estético filosófico generando un punto de tensión en las categorías de la historia del espacio.
- Este término tomado de la tesis filosófica de Jaques Derrida, se legitimó en la muestra organizada por Philip Johnson en 1988 en New York llamado Deconstructivist Architecture, en la cual se intentó delimitar las autores que trabajaban en esta tendencia.

En la edición de la Documenta Kassel curado por Catherine Davids, la dirección política de su intento curatorial fue llevar nuevamente al arte contemporáneo a un espacio de debate ideológico. Para ello fue necesario extremizar políticamente las producciones artísticas, esto significó sacarlas de su contexto habitual de legitimación y abrir la definición de "hecho artístico".

Abrir la noción de "hecho artístico" fue similar a abrir la noción de "hecho arquitectónico".

Cuando se intenta construir una nueva forma estética existe un quiebre con la tradición de la historia del arte o la arquitectura. Para ello el gesto en la Documenta no fue una exposición histórica de hitos de quiebre en la historia del arte, sino que fundó un espacio más radical que se llamó los 100 días de Documenta donde el debate estético-ideológico fue la materia del "hecho artístico".

Allí artistas y arquitectos debatieron los efectos sociales generados por el urbanismo hasta la influencia de las ciberculturas, abriendo un **nuevo punto de entrecruzamiento.**

A partir de ahora configurado esta red, si seguimos uniendo los puntos, vemos como múltiples conceptos atraviesan la noción de hábitat: caos, vulnerabilidad, soledad, tránsito, desequilibrio, aislamiento, límite, supervivencia, nomadismo, estamos en presencia de una malla.

Gran parte de los artistas convocados por esta Documenta reflexionan sobre los espacios públicos y, sus efectos de obra interfieren dichos espacios. Sus trabajos tienen en cuenta el vínculo del hombre y su hábitat, y a su vez **construyen un hábitat experimental** donde estas tesis o utopías puedan percibirse en lo real.

Muchos de estos proyectos ligados al espacio público terminaron en un evento en la ciudad alemana de Münster donde la fusión arte y arquitectura se hizo posible. Diferentes artistas cuyas obras problematizaban el espacio público fueron convocados a diseñar una obra específica para la ciudad» la cual será emplazada no ya como "escultura clásica" o "arquitectura clásica" sino como arquitectura parasitaria o intervenciones espaciales permanentes.

Esto significa que una nueva forma política de **alianza estética** ha sido generada y no tiene aún categoría estética, por suerte.

Este nuevo espacio de fusión une dos sistemas que se retroalimentan y se necesitan ya que muchos de los proyectos presentados por los artistas tenían puntos en común, con proyectos deconstructivistas.

Entre estos autores deconstructivistas se destacaban Rem Koolhaas, autor de dos textos claves como *Delirius New York* y *Small, medium, large, extra large*, este último realizado con el grupo O.M.A. - Office for Metropolitan Architecture-, Bernard Tschumi autor de *La Villette* en París, Coop Himmelblau - Wolf Prix y Helmut Swiczinsky - autores de *Un volador bufete de abogados* en Viena, Zaha Hadid autora del *Puesto de bomberos casi enterrado en el suelo* para Vitra de Weil, Toyo Ito autor de *La torre de los vientos* en Yodohamo, Japón, Daniel Libeskind autor del *Museo judío de Berlín* y Frank Gehry autor del *Guggenheim* de Bilbao, entre otros.

Estos arquitectos reflexionan y cuestionan los límites de la arquitectura, sus obras son específicas y particulares, no conforman un movimiento homogéneo e internacional sino que, a partir de **desmantelar y ampliar las nociones de espacio**, fueron creando un campo de sentido sobre una nueva definición del **hábitat humano**.

Ciertos conceptos aparecen asociados a su modo de trabajo cuando

se intenta articular a estos autores entre sí. Uno de ellos es la noción de perfección perturbada: "la primera impresión al observar estas obras es como si alguien hubiera jugado con cubos y sin querer hubiera tropezado con el tablero, de manera. Que las piezas se hubieran movido y ahora en su estado dislocado conformaran el modelo fuente de inspiración para su diseño en lo real".

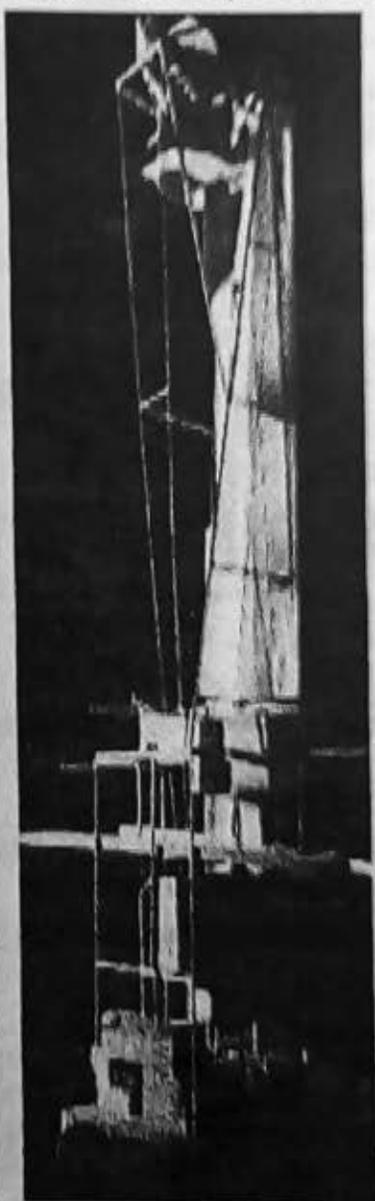
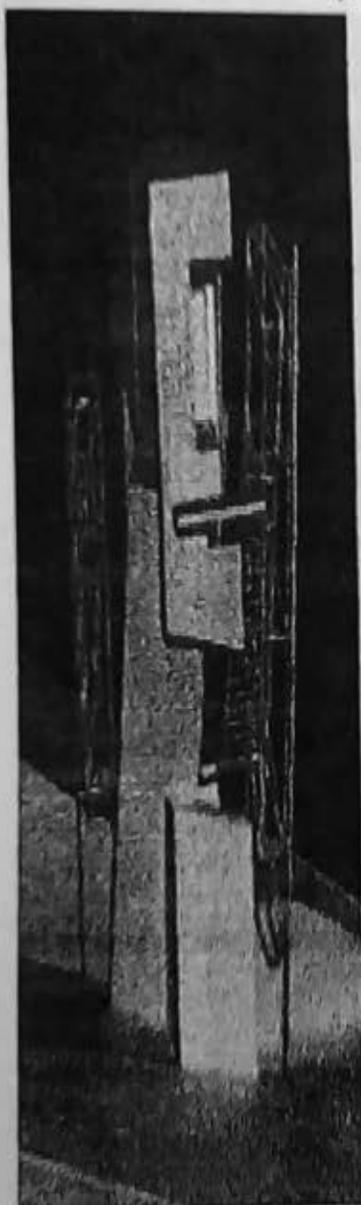
Esta definición, tomada de una historia de la arquitectura, da hincapié a la impresión caótica de la estructura, la cual produce un efecto inestable como si fuese a derrumbarse en cualquier momento.

La unión de caos y fragilidad, la posibilidad de exponer un nuevo

estado a la experiencia arquitectónica donde lo vulnerable, el quiebre gravitacional y el conjunto fragmentario de estados espaciales-paradojales como:

estable/inestable,
vulnerable/fuerte,
violento/armónico,
aéreo/terrestre,
orden/caos,

sólido/frágil, puedan existir en un mismo espacio-tiempo permite construir una nueva tesis para las condiciones sociales que definen el hábitat. Es en este nudo conceptual donde arquitectura y arte contemporáneo se fusionan. En las últimas décadas diferentes movimientos artísticos como el constructivismo ruso» el situacionismo, las



instalaciones, han reflexionado sobre las condiciones especiales del hombre desde los límites de lo privado hasta su proyección en espacios públicos.

El proyecto del arquitecto Toyo Ito, *La chica nómada de Tokio*, sintetiza las condiciones políticas y existenciales del hábitat en una gran metrópoli. Toyo Ito diseña un hábitat para una joven que trabaja durante todo el día» donde en ese transcurrir nómada de su existencia» su guardarropa se convierte en la *boutique* de moda, donde su comedor es el patio de comidas de un *shopping* y donde su cama es un micro espacio en una ciudad dormitorio de Tokio. Si pensamos en obras de artistas como Lucy Orta o Andrea Zittel, ambas diseñan el hábitat para sujetos de vida nómada y precaria. Lucy Orta a través de una indumentaria que se transforma en pequeñas carpas-casa como una extensión del cuerpo, y Andrea Zittel en casas rodantes diseñadas extrañamente para una sola persona, donde rememora su infancia en el barrio de remolques de California. Si observamos el estado del sujeto en la ciudad como así también el estado de la ciudad y sus consecuencias en el sujeto, se suma una mirada antropológica, etnográfica y sociológica del espacio que abarca desde las tesis de Walter Benjamín hasta las de Marc Augé teórico de los "no lugares" o espacios de tránsito. Aquí en Buenos Aires el estado de transformación acelerada y violento de la ciudad se suma a un constante y frágil estado de crisis social-cotidiano. Diferentes artistas y arquitectos reflexionan acerca de esto, entre ellos, Clorindo Testa, Luis Bennedit, Pablo Reinoso, Mónica Girón.

A partir de ahora configurado este rizoma, si seguimos uniendo los puntos, vemos como múltiples conceptos que atravesaban la noción de hábitat: caos, vulnerabilidad, soledad, tránsito, desequilibrio, aislamiento, límite, supervivencia, nomadismo, restos industriales, fueron conformando un conjunto importante de ideas que se articulan, uniendo arte contemporáneo y arquitectura en una nueva dimensión política del hábitat, que en este fin de siglo tan extremo y violento reclama una nueva forma estratégica de condiciones de vida en las grandes metrópolis.

"He visto millones de actos deleitables o atroces, ninguno me asombró como el hecho de que todos ocuparan el mismo punto, sin superposición y sin transparencia.

Cada cosa era infinitas cosas, porque yo claramente la veía desde todos los puntos del universo... Vi en Aleph la tierra, y en la tierra otra vez e l Aleph y en el Aleph, la tierra, y, sentí vértigo y lloré. Porque mis ojos habían visto ese objeto secreto y conjetural, cuyo nombre usurpan los hombres, pero que ningún hombre ha mirado: el inconcebible universo"

Jorge Luis Borges. El Aleph.

EL RECORRIDO.

Sólo es posible experimentarlo gracias a la cuarta dimensión, (el tiempo), denominado dentro de la arquitectura como "fluidez espacial".

VII. Definiendo los conceptos tiempo, y espacio en el arte y la filosofía. Concepto de malla o rizoma .

El arte - ninguno tal vez como la pintura hasta el siglo XIX- puede testimoniar el permanente aunque lento cambio, que produjeron los siglos y milenios en la ideología temporal y espacial.

Al observar, tomando un caso, las pinturas egipcias, entendemos que en aquel entonces el hombre construyó y representó (acciones inseparables entre sí el espacio y el tiempo desde un pensamiento mítico y, extrañamente, empírico a la vez; y los configuró según su creencia y según su experiencia inmediata.

Recién desde los tiempos de la Edad Media baja, a partir de una demanda de valorización de la experiencia elaborada y sistematizada, comienza a cambiar esta cosmovisión, esta estructura cognitiva. Es muy simbólico el pequeño detalle de la novela de Eco, *El nombre de la rosa*, que menciona los anteojos del lúcido e intrépido sacerdote franciscano, Guillermo; el que finalmente puede identificar al asesino, después de brillantes suposiciones y deducciones, también gracias a los anteojos pulidos por su amigo Bacon, filósofo de la época. Pudo ver. Este ver, esta cotejabilidad con la verdad fisiológica del ojo que al mismo tiempo se ofrece con solidez para la experiencia demostrable - que también significa «entender»- forma la base ideológica de un enorme cambio, expresada por la perspectiva renacentista. Esta forma de entender y mostrar el mundo tenía como objetivo enfrentar a **la subjetividad del espacio tiempo de épocas anteriores**, que se basaba en la creencia y la experiencia no elaboradas.

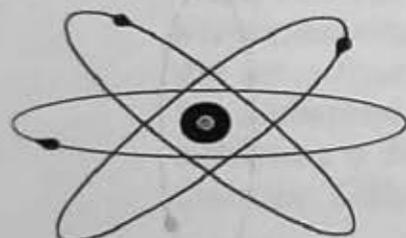
También se necesitaba un **espacio y un tiempo**, configurados a partir de la razón, para poder internacionalizar una manera de entender, **construir y proyectar el mundo**, que resultara compatible universalmente, más allá de lo personal y subjetivo de cada individuo o de cada cultura. La caja renacentista no era sólo un recurso artístico, sino, y ante todo, **el significante de una ideología sobre el tiempo y el espacio**.

Newton fundó el nuevo paradigma, ofreciendo al mundo una

posibilidad de resolver la **modelización** de los supuestos y configurar con ellos un sistema operante. Empero, no pudo dejar atrás su religiosidad nada tradicional pero esencial; tampoco logró renunciar a su confianza en un universo consciente de nuestra existencia, dueño de nuestras decisiones y capaz de contener al hombre frente a su orfandad cósmica, frente a la grave sospecha de que si el hombre no adjudica valor a su propia vida, el universo no acudirá a salvarlo del sin sentido.

Emanuelle Kant, desde la filosofía **abre panoramas hacia los infinitos**. Con él comienza la renovaci3n que impacta, estimula y posibilita a la ciencia, m3s all3 del orden newtoniano hasta hoy inevitable, **abordar esta problem3tica desde lugares diferentes, con otras tentativas de construcci3n y representaci3n del tiempo y el espacio**.

La teor3a de la relatividad, la teor3a cu3ntica y la termodin3mica, muy lejos de poder ser articuladas entre s3 - tal vez nunca lo logren, tal vez no ha de pasar por este camino la fundaci3n de un nuevo paradigma- ya dieron sus aportes, ya produjeron frutos en m3ltiples 3reas y son cabales expresiones de que la cuesti3n temporal-espacial **no puede**



ser enfocada con la pretensi3n de definir el hallazgo del Verdadero Tiempo y el Verdadero Espacio, el 3nico correcto, desdeñando la experiencia de construcci3nes milenarias y sin tener en cuenta que aquellas llegaron a ser err3neas s3lo al ser superadas por nuevas redes de conocimiento.

Aquellos que ya en la Edad Antigua intentaron representar el mundo en su tiempo y en su espacio, son tan admirables como la ciencia de hoy, por su voluntad y su capacidad de extraer verdades del *en-s3 del mundo natural*, de la Cosa, generando leyes y proyect3ndolas sobre el caos. Pues **lo 3nico que est3 al alcance de la criatura humana es hacer una malla mejor, mejor para s3**. Todo lo que se hace es parte de una malla, de la malla a la que se pertenece, con su tiempo y con su cultura. **La misma voluntad de hacer esta malla-red, malla-paradigma, malla-cultura, malla-lenguaje es parte de la malla**, el orden construido, el arte, la ciencia, la religi3n. Dios es parte de la malla. La Filosof3a, aunque ella debe ser la m3s consciente de esta condici3n inexorable, tambi3n lo es. Lo que no es parte de la malla es nuestra realidad fisiol3gica, nuestra organicidad, corruptible en tanto

tal. Pero al decidir incorporarla en la malla - y es condición *sine qua non* para poder vivir como humano-, la representamos por el arte y la convertimos en objeto de la ciencia. **Así el cuerpo, inseparablemente del alma, actúa como constructor de tiempo y de espacio.** Es impensable el arte, la Historia del Arte, sin esta presencia, hecho que evidentemente no abarca toda la creación artística de antes y de ahora, pero que es válido en una inmensa proporción.



LA TRAMA. Esquema realizado en photoshop. 2001.

La repetición de una molécula, en la naturaleza, forma una trama, una malla, que conforma, una malla infinita...la malla de la vida.

“...Las estructuras rizomáticas conforman sistemas extremadamente interconectados sin un origen u ordenamiento, a diferencia de los sistemas basados en estructuras arbóreas o de raíz...”

Deleuze, Gilles & Guattari, Félix. Rizoma

El tiempo y el espacio también son parte de la malla (rizoma).

Evidentemente, no todo lo que la configura tiene el mismo poder de definición, el mismo peso entre las partes, la misma vitalidad y la misma jerarquía. **Configurar una ideología del tiempo y del espacio es asumir la condición divina del hombre, es renunciar a que Alguien la haga por el hombre.**

Incluso en tiempos remotos sucedió de esta manera: se renovó aquella que ya existía, se elaboró asumiendo esta tarea titánica pero sin que el hombre pudiera verse como su verdadero creador. Pero la **ideología del tiempo y espacio fue renovada cuantitativa y cualitativamente sin cesar.**

Entender el tiempo y el espacio como eternos, a *prioris*, o como renovables, finitos o infinitos. Verse y entenderse en un tiempo y un espacio, de una manera y no de otra, con una calidad de relación determinada, excluidos o incluidos, con una posición inamovible o reformulable, de categorías móviles o inmóviles: considerarlos como cárceles o como la única libertad posible, como parte de un universo diseñado de acuerdo a un proyecto al que se adjudica un sentido suprahumano pero que otorga a su vez sentido a la vida terrenal, o aceptar lo caótico del caos y lo azaroso del azar, y no sentirnos esclavos o dueños exclusivos del orden que hay y del orden por hacer -aunque con ello perdamos el programa glorioso de ser parte de un proyecto trascendental y para un fin trascendental- dando la razón, con temor y zozobra, a Judith Schlanger: «Cualquier pesadilla antes que la insignificancia».

Todas estas cuestiones fundantes y definitorias, configuran la matriz de las formas y las cualidades de las relaciones del hombre consigo mismo, con el Otro, con su mundo, con lo que hay adentro y con lo que hay afuera. Definen la manera de aceptar, simbolizar y responder a la realidad y a la presencia de estas bisagras. Evidentemente, estas cuestiones no son propiedades exclusivas de la Filosofía; pertenecen, con historias y programas diferentes, al mito-religión, al arte y a la ciencia. El bien y el mal brotan de ellas, la capacidad del hombre de tener en su corazón la ley moral y sobre su cabeza el cielo estrellado, encuentra en ellas su combustible.

Estudiar la cuestión del **tiempo y el espacio** es iniciar un camino que no asegura su continuidad de una manera determinada, que tampoco garantiza llegar al lugar elegido, al lugar justo, pues esto es algo que no está en condiciones ni de ofrecer ni de cumplir: es un camino que no existe sin caminarlo. Lo único que nos aparta de la desesperación es el propio caminar. Ejercicio comprobatorio y demostrativo de ser viviente: viviente, constructor de la malla, y que únicamente puede llegar a saber que ésa es su ganancia, ésa es su gran posibilidad.

Hasta donde llega la malla, llega el orden. Orden bueno o malo, caduco o renovado, justo o impiadoso, pero orden. Sólo a partir del orden se puede tomar la decisión de buscar, más bien de elaborar, los medios para construir encadenamientos de efectos y causas. Al no lograrlo, recurrimos a la idea del azar.

En un universo producto de una premeditación y de una voluntad suprahumanas, y de una supranaturaleza, el azar no tenía cabida,

pues todo, desde los terremotos hasta el nacimiento de una golondrina, desde el triunfo de un reino hasta la pérdida de un pequeño barco en las aguas del océano, desde trazar una línea hacia el este y no hacia el oeste en el proyecto de una futura ciudad hasta las lágrimas vertidas por el temor a ser huérfano de amor, todo, lo conocido y lo desconocido, la dicha y la desdicha, absolutamente todo, obedecía a un proyecto de la omnisapientia divina. El concepto de libre albedrío, humilde y sojuzgado, introducía la primera paradoja.

VIII. El arte, y la relación con el espacio tiempo.

Como la razón es autorreflexiva, no por describir con «eficacia» y con «demostrabilidad» la «realidad», sino por extraer la inteligibilidad contenida en el mundo dado, para erigir un mundo dado diferente: suprimiendo y conservando. Del qué, del cómo y del paraqué dependerá su rango. El núcleo vital de la razón autorreflexiva es la capacidad de *bisagrar* los factores constantes y diferentes, por lo que el movimiento dialéctico de conservar-suprimir debe obrar con fuerza y honestidad creativas. Es allí donde el ser, siguiendo a Heidegger, no es sino que acaece. Ese es el escenario, el escenario tal vez único, posibilitado por el arte, y con la misma jerarquía, el escenario que se posibilita para el arte. Allí donde el tiempo siempre es otro y el espacio nunca es el mismo.

IX. Arte contemporáneo.

"...La mecánica newtoniana lleva la descripción del mundo a una **forma unitaria**. Imaginémonos una superficie blanca en la que hubiera manchas negras irregulares. Y digamos que a la figura, siempre estaré en condiciones de acercarme mejor a su descripción cubriendo la superficie con una fina malla cuadrangular y diciendo, acto seguido, de qué color quedan cada una de las cuadrículas, es decir, si es blanca o no. Habré llevado así la descripción de esta superficie a una forma unitaria. Se trata de una forma unitaria arbitraria, ya que con igual éxito hubiera podido recurrir a una malla irregular o hexagonal (...) A las diferentes redes corresponden sistemas diferentes de descripción del mundo... **"escribe Wittgenstein en su *Diario filosófico (1914 -1916)*.**

Teniendo en cuenta que estas palabras fueron dichas entre 1914-1916, época de guerra, la misma guerra que causa el desmoronamiento de un orden imperial sustentado hasta entonces por un universo simbólico cada vez menos creíble, por un conjunto de leyes, pautas y preceptos, por Instituciones aristocráticas. En suma,

por una realidad interna que todavía no había logrado una transformación acorde con los cambios políticos que permitieron a la burguesía la toma del poder y la nueva forma de producción y de distribución de riqueza en gran parte de Europa. Sin embargo, estos cambios siendo parte de un todo, o como fuerzas que asumieran provocar transformaciones y mejoras, cuando sus intereses así lo exigían, favorecían un proceso de pensamiento que, para entrar en nuestro siglo, dio claras y magníficas señales de renovación de la edificación del conocimiento.

Ya desde las últimas décadas del siglo XIX, se pone en crisis el **concepto de tiempo y de espacio** considerado como único e inamovible durante siglos, y de una u otra manera, durante milenios. La fe en un espacio y en un tiempo decididos a priori comienza a resquebrajarse ya hace mucho, sin intentar un recorrido histórico, es fundamental señalar que se fue conformando un saber artístico que anunciaba la futura crisis del saber científico. La lucha de Cézanne por construir un espacio que ya no fuera la "demostración" de la comparación con la verdad fisiológica del ojo (que a su vez, frente al espacio de la fe y de la inocencia delirante de los tiempos anteriores significaba un avance maravilloso, pero para los fines del siglo pasado ya resultaba caduco), anuncia profundas transformaciones en el conocimiento.

Vivimos inmersos en el paso del tiempo - en una matriz sentenciada por muy distintos tribunales: por lo inmanente, que no parece cambiar; por la repetición cósmica de días y estaciones; por los sucesos aislados de guerras y desastres naturales; por una aparente direccionalidad en la vida, desde el nacimiento y el desarrollo, hasta la decrepitud, la muerte y la putrefacción -. En medio de este bullicio, interpretado además de diferente forma en cada una de las distintas culturas, la tradición judeocristiana ha intentado aproximarse al tiempo haciendo verdaderos equilibrios y piruetas entre los dos extremos de una dicotomía primaria acerca de la naturaleza de la historia. En nuestra tradición, estos polos han merecido toda nuestra atención, porque cada uno de ellos contiene un tema ineludible para la lógica y la psicología con la que entendemos la historia: son los dos requisitos de unicidad para señalar los momentos del tiempo como específicos, y lícitos para establecer las bases para un entendimiento.

En un extremo de la dicotomía, que muchos autores han denominado como **flecha del tiempo**. Aquí la historia es una irreversible secuencia

de sucesos irrepetibles. Cada momento ocupa una posición específica en una serie temporal y todos los momentos, considerados en la secuencia adecuada, determinan **una sucesión de sucesos enlazados que se mueven en una dirección.**

En el otro extremo, lo que autores como Burnet han denominado **ciclo del tiempo.** Aquí los sucesos no se consideran como episodios específicos con un impacto causal sobre una historia contingente. Los estados fundamentales son inmanentes al tiempo, siempre presentes y nunca cambiantes. Los aparentes movimientos son sólo partes de **un ciclo que se repite,** y las diferencias del pasado serán las realidades del futuro. El tiempo no tiene dirección.

Este contraste ha sido descrito tan frecuentemente, y por tantos estudiosos eminentes, que se ha convertido (por la interesante percepción que aporta) en un virtual cliché de la vida intelectual. También es tradicional, y esencial para lograr definir la idea de **recorrido,** señalar que la tradición judeocristiana se ha esforzado en abrazar lo más significativo de estos **polos opuestos,** y que **la flecha del tiempo y el ciclo del tiempo** están descaradamente representados en la Biblia.

"...Una **flecha del tiempo** es la principal metáfora en la historia bíblica. Un día Dios crea la tierra, instruye a Noé para soportar un singular diluvio en un arca muy especial, en un momento concreto entrega a Moisés los Mandamientos, y envía a su hijo, a un lugar determinado y en un momento específico, para morir por nosotros en la cruz y resucitar al tercer día. Muchos estudiosos han identificado la flecha del tiempo como la más importante y específica contribución del pensamiento judío. La mayor parte de los demás sistemas anteriores y posteriores, han favorecido la inmanencia **del ciclo del tiempo** sobre la cadena **de la historia lineal...."**

La flecha del tiempo. Madrid, Alianza, 1992, pp.28-29 y 66-67. Trad. Carlos Acero Sanz.

La resolución de Burnet a este dilema, y la **unificación** que propone para estas dos cuestiones aparentemente contrarias, empieza por la descripción del dilema que **impondría una visión puramente cíclica, sin flechas.** Enfrentándose con la antigua noción griega de la repetición exacta del ciclo, afirma: «Hacen de estas revoluciones y renovaciones de la naturaleza algo indefinido y sin fin, como si la eternidad se viera marcada por una sucesión indeterminada de diluvios y conflagraciones» (249). Burnet reconoce que tal concepción

destruye la gran posibilidad de la historia: «Esto acaba con el tema de nuestro discurso» (43); porque **no tendría sentido llevar a ningún suceso a la narrativa, si resultase que todo lo que sucede va a volver a suceder de nuevo.**

Este dilema, la **incomprensibilidad de lo infinito**, ha sido planteado por Jorge Luis Borges en «El libro de arena».

En esta historia, Borges sustituye la Biblia de Wycliffe por un **sorprendente libro infinito**; en el que no se encuentra el principio, porque aunque como lector uno insista e insista, en pasar las páginas con gran velocidad, siempre encontrará que el mismo número de ellas lo separa de la portada; y, por la misma razón, tampoco tiene final. Cada dos mil páginas aparece una pequeña ilustración, sin que se repita ninguna, y rápidamente, Borges llena todo un libro de notas con una lista de sus figuras, sin que se vea cercano ningún final. Borges comprende que es un libro obscuro y monstruoso, y lo da permanentemente por perdido en algún rincón de las estanterías de la Biblioteca Nacional de Argentina.

La conclusión de Borges sobre este libro imposible, plantea el mismo dilema que Burnet elude al rechazar el ciclo estricto y argumentar en favor de la narrativa: **«Si el espacio fuera infinito, podríamos estar en cualquier punto del espacio. Si el tiempo fuera infinito, podríamos estar en cualquier punto del tiempo».**

Los teóricos del **ciclo del tiempo** afirman, repitiendo la metáfora de Aristóteles, que compara estos ciclos con las representaciones en un escenario, que:

“... la identidad, o igualdad, si se puede decir así, de los mundos que se suceden (ciclos) están hechos, en efecto, **del mismo trozo de materia, y se supone que, también vuelven con la misma forma...** De manera que **el segundo mundo no sería nada más que una desnuda repetición del primero**, sin ninguna variación ni diversificación... Como una representación que se **interpreta de nuevo, sobre el mismo escenario**, y para la misma audiencia...”

La flecha del tiempo. Madrid, Alianza, 1992, pp.28-29 y 66-67. Trad. Carlos Acero Sanz.

Si **la flecha** por sí sola hace del tiempo algo incomprensible, y si la naturaleza sin **ciclo** es amorfa, y por lo tanto también incomprensible, entonces ¿qué se puede hacer?

Burnet dice que los ciclos deben repetirse, pero con diferencias cruciales en cada repetición. De esta forma **El substrato material**

no cambia (para ciclos de la misma materia), lo que cambia es la forma resultante, y lo hace en una dirección definida, de manera que cada repetición se da con diferencias distintivas e identificables. En otras palabras, *podemos saber dónde estamos; y la paradoja de Borges se resuelve.* Burnet resuelve el error de Aristóteles, y utiliza su metáfora favorita, la del escenario, para ilustrar los motivos *por los que debemos incorporar elementos de cambio direccional en cada repetición.*

Es de especial atención el manejo del concepto del ciclo del tiempo, hecha por Burnet, ya que es en estos ciclos, donde la fluidez espacial, anunciada por Le Corbusier, se hace presente. El *recorrido* en sus obras responde a la lucha del arquitecto contra la Arquitectura Clásica, que consideraba a la *sucesión de espacios estancos* (habitables o no), como la materialización de una linealidad espacial, donde el ingreso al espacio arquitectónico, representaba un "comienzo", y en orden de jerarquía, deberían ir sucediéndose los espacios subordinados a éste. Era así como el orden "cartesiano" se hacía presente. El aporte de Le Corbusier, es el de un artista que encontró dentro de la pintura "purista", el dilema de la cuarta dimensión. Y es desde la pintura que resuelve esa nueva mirada, que permitirá el quiebre, y logrará dar con una nueva forma de recorrer las obras arquitectónicas un nuevo "espacio-tiempo". Ese observador inquieto, que descubre según su propio interés, *recorridos variables, que podrán ser cíclicos, pero jamás lineales.* También es verificable en sus planos, ya sea en sus plantas, o en los cortes y vistas de sus obras, la *utilización de mallas*, entramados que pueden materializarse, ya sea como columnas, como llenos, como vacíos, como paredes vidriadas. Luego del aporte de su nueva visión de recorrido, la espacialidad arquitectónica, jamás volvió a ser la misma. Desde el arte moderno, son los enormes lienzos de Pollock los que alcanzaron tal vez el más dramático y embriagante acercamiento a *lo real* que aguarda fuera de la malla. Se debe subrayar que su obra se acerca a lo real, aunque no lo es. Es pintura, obra de arte, y por ello es «sólo» su enunciado simbólico. Pero las obras de Pollock se aproximaron demasiado a lo que sólo es posible mirar únicamente desde dentro de la malla. Al contemplar sus obras, el espectador se siente atravesado por sus temibles cercanías. Pero la malla nos permite expresar en palabras a las conmociones que *catartizan pero no aniquilan*, porque la imagen del caos también es parte de la malla. Aunque prácticamente es imposible imaginar otra forma, otro sistema u otra malla para concebir el tiempo y el espacio, y más difícil todavía concebir su aplicación a nuestra vida social e individual, se debe entender que *tanto el tiempo como el espacio son partes de la*

mallas, partes de la red, construcciones culturales por lo tanto, y no verdades eternas fuera del mundo del hombre. Es aquí, en el caso de la malla que podemos comprobar la similitud con la estructura rizomática, (sistemas extremadamente interconectados sin un origen u ordenamiento), que fuera definida por Deleuze, Gilles & Guattari, Félix en su trabajo "Rizoma". La malla o rizoma, tiene infinitas superposiciones. Cuando se plantea la pregunta: ¿Qué se resuelve primero, las plantas, las fachadas de un edificio, la estructura con entramado de columnas y vigas....? Algunos responden que ninguna de estas, que primero se resuelve el espacio, el recorrido.... la fluidez espacial, otros afirman que ante todo está el diseño de la idea.... Pero los maestros afirman que no hay un orden, que en realidad todo esto se resuelve *simultáneamente*... es decir, se encara la resolución de la obra como una *malla*.



El signo del tiempo. Año 2001.

Realizado simultáneamente con la vivienda unifamiliar. Se puede ver en esta obra, la silueta de la planta de la vivienda. En esta obra se resolvió como la casa iba a tomar posesión del terreno, como se iba a implantar. Se puede observar la espina dorsal de la vivienda con las habitaciones. El living conformado por una gran rótula, se abre a un lago. La realidad pictórica se entrelaza con la arquitectónica a través de una compleja trama, que superpone dimensiones y las comparte.

X. Borges y la trama infinita.

"... Un cúmulo de polvo se ha formado en el fondo del anaquel, detrás de la fila de libros. Mis ojos no lo ven. Es una telaraña para mi tacto.



Es una parte ínfima de la trama que llama la historia universal o el proceso cósmico. Es parte de la trama que abarca estrellas, agonías, migraciones, navegaciones, lunas, luciérnagas, vigillas, naipes, yunques, Cartago y Shakespeare. También son parte de la trama esta página, que no acaba de ser un poema, y el sueño que soñaste en el alba y que ya has olvidado.

¿Hay un fin de la trama? Schopenhauer la creía tan insensata como las caras o los leones que vemos en la configuración de una nube. ¿Hay un fin de la trama? Ese fin no puede ser ético, ya que la ética es una ilusión de los hombres, no de las inescrutables divinidades. Tal vez el cúmulo de polvo no sea menos útil para la trama que las naves que cargan un imperio o que la fragancia del nardo.

...de Los Conjurados (1985), en Obras Completas (op. cit.), T. 2, p. 499. Jorge Luis Borges.

"El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido,...y tal vez infinito de galerías... Como todos los hombres de la Biblioteca, he viajado en mi juventud; he peregrinado en busca de un libro. Afirman los impíos que el disparate es normal en la biblioteca y que lo razonable (y aún la humilde y pura coherencia) es una casi milagrosa excepción... Quizás me engañe, la vejez, y el temor, pero sospecho que la especie humana- la única- está por extinguirse y que la Biblioteca perdurará: iluminada, solitaria, infinita..."

La Biblioteca de Babel. Jorge Luis Borges.

Bibliografía

Baudrillard, Jean: Simulacros y simulación; París, Galilée, 1985.

Biggs, Simón: "Multimedia, CD-ROM and the Net" en Hershman Leeson, Lynn (ed).

Boyer, Christine: Cybercities, Princeton Architectural Press, New York, 1996.

Brea, José Luis: "Nuevos soportes tecnológicos, nuevas formas artísticas (Cuando las cosas devienen formas)". Texto publicado en la página web "Aleph" en Internet.

Berenguer, Xavier: "Promesas Digitales" en Giannetti, Claudia (ed): Arte en la Era Electrónica. Perspectivas de una Nueva Estética. ACC L'Angelot/Goethe Institut Barcelona, Barcelona, 1997.

Cazals, Thierry: "El mundo como simulacro y programación. Cahiers du Cinéma, 399, septiembre de 1987.

Davis, Douglas: "the Work of Art in the Age of Digital Reproduction. An Evolving Thesis 1991-1995". Texto publicado en la página web "ArtNetWeb" en Internet.

Deleuze, Giles: La imagen tiempo; Buenos Aires, Paidós, 1985.

Eco, Umberto: Obra Abierta, Lumen, Buenos Aires, 1992.

Giannetti, Claudia: "Arte e Hipermedia: Proyecto y Proceso Reactivo" en Zehar, N° 31, verano 1996.

Machado, Arlindo, El paisaje mediático, Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas. Libros de Rojas. Eudeba.

La Ferla, Jorge. Medios Audiovisuales: Ontología, historia y praxis. Compilación. Eudeba.

Schultz, Margarita: El Golem Informático. Notas sobre Estética del Tecnoarte, Almagesto, Buenos Aires, 1998.

La flecha del tiempo. Madrid, Alianza, 1992, pp.28-29 y 66-67. Trad. Carlos Acero Sanz.

Transformaciones en la Arquitectura Moderna, Arthur Drexler. Original by The M.O.M.A., New York, 1979. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1981.

El Lenguaje de la Arquitectura Postmoderna, Charles Jencks. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1980. Original The Language of Postmodern Architecture Rizzoli International Publications Inc. New York, 1977.

After Modern Architecture, Paolo Portoghesi. Rizzoli International Publications Inc, New York, 1982, Original by Giuseppe Laterza & Figli, Spa, Italy, 1980.

Postmodern The Architecture of the Postindustrial Society, Paolo Portoghesi. Rizzoli International Publications, Inc, New York, 1983. Original by Electa Editrice, Milan, Italy, 1982.

Bizarre Architecture, Charles Jencks. Rizzoli International Publications Inc. New York, 1979.

Free-Style Classicism, Editor Charles Jencks. Architectural Design Pro-file, Great Britain, 1982.

Latemodern Architecture and Other Essays, Charles Jencks and Maggie Keswick. Academy Editions, London, 1980. Versión castellana *Arquitectura Tardomoderna y otros Ensayos*. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1982.

Eisenman, Graves, Gwathmey, Hejduk, Meier, Five Architects, con escritos de Colin Rowe, Arthur Drexler, Kenneth Frampton, y Philip Johnson. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, 1980. Original by Oxford University Press, Inc. New York, 1976. Editorial CP67.