

VISIONES DE UNA ARQUITECTURA VIRTUAL

Arq. Gonzalo Vélez Jahn

Laboratorio de Técnicas Avanzadas en Diseño
EACRV, Facultad de Arquitectura y Urbanismo,
Universidad Central de Venezuela, Caracas
gvelez@cantv.net

Una transformación irreversible

Desde la creación de nuestro laboratorio, a finales de 1974, y aún antes -en ocasión de las primeras experiencias y de los contactos que veníamos realizando desde 1968- hemos venido cobrando progresiva conciencia, en el panorama internacional de aplicaciones de las computadoras en arquitectura, de la existencia de una transformación irreversible en cuanto a la forma de representar, visualizar, entender, y de hacer arquitectura.

En la actualidad, lo que se interpretó primordialmente como una búsqueda de nuevas herramientas y técnicas para apoyar el desarrollo de proyectos de arquitectura, en la elaboración de plantas, cortes y fachadas -CAD 2D- ha trascendido al logro de asombrosos avances en cuanto a la modelación tridimensional de la forma y del comportamiento estructural, climático y ambiental -dinámico y en tiempo real- que nos ha conducido a las puertas de auténticos universos virtuales así como a nuevas formas de sentir y de habitar el ciberespacio. Pero -más importante aún- estamos evolucionando gradualmente de lo individual a lo colectivo; de lo netamente tecnológico hacia lo humanístico y lo filosófico; abriendo nuevos derroteros a la fantasía y a la perenne aventura humana de explorar lo desconocido.

El fenómeno de la virtualización

De los dos grandes fenómenos inducidos por esta época digital: la **virtualización** y la **globalización**, he escogido al primero de los dos como marco de referencia para desarrollar el tema que he sido invitado a exponer. Ambos fenómenos evidenciaban ya sus primeras manifestaciones con antelación a la **revolución digital**. En el caso específico de la virtualización, el ejercicio de la actividad laboral colectiva vió sus primeros cambios con el advenimiento de la revolución industrial. Con el discurrir del tiempo y la aparición del mundo virtual de las computadoras esta trasiición se aceleró, asimilando no sólo **procesos** sino también **productos** hasta llegar a afectar abiertamente las **instituciones**. Esta aceleración, ese cambio sutil de átomos a bits ha sido detectada y expuesta magistralmente por Negroponte en su famoso libro "Being Digital" ("Ser Digital"), 1995. Sacrosantas instituciones como el Correo o la Universidad y aún el Museo se ven empujadas -renuientemente o no- hacia transformaciones donde el razonamiento económico no conduce, ciertamente, al menor de los alicientes.

De la arquitectura digital a la arquitectura virtual

Hasta la fecha de aparición formal del concepto de **realidad virtual**, en 1989, la arquitectura digital se centraba en objetivos netamente tecnológicos asentados sobre la multimillonaria e ingenieril plataforma del CAD. La posterior popularización de conceptos como **mundos virtuales**, **interacción**, **inmersión** y **multisensorialidad** y de **interfaz usuario** han sacudido los cimientos de una arquitectura digital fundamentada en la noción de una efímera utilización del ámbito virtual como requisito obligante para conducir hasta la obra definitiva en nuestro mundo físico. Y tan solo seis años más tarde, presenciamos el surgimiento de la WWW como contraparte gráfica de la Internet, con sus **comunidades virtuales**, lo que unido a la evolución progresiva de la **banda ancha** y la **tarifa plana** se ha traducido en un incremento progresivo de permanencia humana en el ciberespacio y la presencia cada vez más vigorosa, dentro de la arquitectura digital, de una **arquitectura virtual** con ocupación permanente del ámbito virtual. Y en ella veo esbozada una nueva era de exploración académica y de práctica profesional hacia la cual apunto esta mi proa al futuro.

Características y recursos de la arquitectura virtual

Es el momento de los experimentadores, de los investigadores del espacio virtual. Hay que visualizar a plenitud el alcance de la arquitectura virtual. No basta con la euforia de modelar el espacio ingrátido, de interpretar la ausencia de la fuerza de la gravedad en el diseño. Eso es solo el comienzo. Debemos utilizar nuestra imaginación para interpretar extraños fenómenos tales como los **hipervínculos**; el compartir en una misma edificación **escalas múltiples**; la nueva noción del **lugar virtual**; la **integración a distancia** de componentes espacialmente disgregados; las envolventes **dinámicas** y multimedias; la sistemática **permanencia** o no de una edificación en sitio; el **ambientalismo fragmentado**...: esas y otras concepciones forjarán un nuevo lenguaje con el cual enfrentaremos la tarea de diseñar nuevos mundos en arte, cultura, educación, industria y comercio, comunicaciones, recreación...

La ocupación ordenada y productiva del ciberespacio

A mi modo de ver, la gran aventura de la **arquitectura virtual** comenzará con el acceso migratorio al ciberespacio de comunidades enteras de usuarios, no especializados en el manejo de recursos informáticos, en búsqueda de nuevas oportunidades de producción y de consumo y de formas de vivenciar este ámbito virtual. Para el arquitecto y profesionales



afines que acompañarán a estas comunidades su rol preliminar deberá consistir en estudiar y desarrollar las bases para **la ocupación ordenada del cierespacio** con fines de albergar con bienestar aquellas actividades que las comunidades virtuales estén llamadas a conducir en ellas: sociales, culturales, educacionales, productivas, recreativas entre otras. Y velar porque esta nueva arquitectura virtual que deberá albergar nuevas funciones y actividades en su seno identifique, preserve y potencie cualidades y nobles objetivos paralelos a los de su contraparte física. De hecho, empresas visionarias como Active Worlds y Blaxxun han logrado ya convocar a centenares de miles de participantes para disfrutar, en forma de **comunidades virtuales** dotadas de acceso múltiple a través de la Internet, del intercambio de actividades con énfasis fundamental en el **esparcimiento**. Estas comunidades disfrutan de un grado de actividad gregaria pero con escaso sentido de la productividad y muy baja participación de arquitectos.

Reflexiones finales

La escena de nuestros nuevos desempeños ha comenzado a bosquejarse ya. En particular, las nuevas promociones de arquitectos deberán ahora contar con una nueva área de actividad que les pertenece por derecho propio: el estudio, normalización y diseño ordenado de los espacios y de las edificaciones virtuales que los alojan, del entorno mismo que habrá de contenerlos y la satisfacción de las necesidades de las comunidades virtuales que los utilizarán con creciente intensidad. Toda una nueva página en la historia de la arquitectura está comenzando a desplegarse y nosotros seremos espectadores o participantes activos según elección ¿Cuál habrá de ser ?

