

Leonardo Combes

labsis@herrera.unt.edu.ar
Laboratorio de Sistemas de Diseño
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional de Tucumán
Argentina

Sebastián Deza

labsis@herrera.unt.edu.ar
Laboratorio de Sistemas de Diseño
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Universidad Nacional de Tucumán
Argentina

Graficación, Virtualidad y Computadoras

Resumen

La exploración de los diferentes aspectos de la virtualidad confrontados con la representación gráfica constituye el tema central de este artículo. En la primera parte se presenta el tema acompañándolo con un examen del contexto. Se examina el significado de "gráfico" y los diferentes planos de virtualidad a los que puede ser adscripto. Del mismo modo se inspecciona la noción de "espacio" conectado con la idea de virtualidad. Se muestra como esa noción, que parece evidente, se convierte en uno de los conceptos más difíciles de captar si se emprende una definición rigurosa. Se desarrolla además una breve secuencia histórica sobre la representación gráfica del espacio. Finalmente se introduce la acción de las técnicas digitales como una nueva instancia de virtualidad, aquella que trata los objetos sin tocarlos.

Advertencia: recomendamos a los lectores leer este artículo en la versión CD, donde está completo.

Abstract

The different approaches to virtuality in connection with graphical representation is the main theme of this paper. In the first part, the trends of global civilization are seen as a kind of over valuation of processes in progress. In this sense action itself is more important than things. The way as means have substituted the ends is discussed. In this context the role played by images as vehicles going between things creates the need of graphical objects. Following this, the meaning of "graphics" in connection with the different planes of virtuality are discussed. In the same way the concept of "virtual space" is examined. It is shown that the notion of "space" is hard to grasp if an attempt of rigorous definition is made. Finally, a discussion about the graphical representation of architectural space leads to some conclusions on the action of computers as instances of a new kind of virtuality: that which deals with objects without touching them.

Presentacion

La civilización global atiende más los procesos en curso en contraste con el no muy lejano pasado, en el que se atendían preferentemente los resultados de los procesos. Se ha pasado de una atención fijada en los **términos** a una atención fijada en los **transcursos** de esos términos. Ocurre como si, considerando el mapa de una región, se enfatizara la red vial desentendiéndose de los lugares de los que parte o llegan esas vías de comunicación. La intención con que se hace la lectura es muy significativa: importa más el **transcurrir** que el **estar** y de este modo los medios predominan sobre los fines. Así haciendo, los medios se convierten en fines en sí mismos. Esto es característico de ciertas fases de la cultura durante las cuales se pierden de vista las cosas porque se magnifican los hechos, esto es, se aprecian las acciones por encima de las cosas con tanta vehemencia que éstas últimas parecen diluirse. Pero como es imposible que se perciban hechos sin las cosas que involucran (no hay caída de una manzana sin la manzana), al ignorarlas o menospreciarlas, forzosamente se debe atribuir el carácter de cosa a las acciones. Es la cosificación del transcurrir, es la conversión de los medios en fines. Las imágenes de objetos dejan de ser sus representantes para substituirlos.

Acerca de lo virtual y del espacio

Lo virtual está fuertemente vinculado con la noción de existencia, puesto que algo que es virtual, se sitúa entre el acto y la potencia. No llega a actualizar ese algo del cual lleva el nombre (o aspira a él), pero posee en potencia, todos sus atributos. Etimológicamente, deriva del término virtud, el que, en su origen, significa el poder o la posibilidad de realizar algo. Por lo tanto, lo virtual es una entidad en suspenso, a la espera de hacerse real. Pero anteponiendo ahora lo real a lo virtual, encontramos extremadamente difícil trazar una frontera porque ¿qué es lo que existe realmente?.

Cuándo se habla de "espacio", ¿de qué se está hablando?. Y aún cuando la respuesta a esta aparentemente cotidiana cuestión resulta ya bastante complicada, la dificultad aumenta de manera insostenible al hablar de "espacio virtual".

Si pedimos a algunas personas una definición de lo que entienden por espacio, nos encontraremos probablemente con un variado espectro de tipos de enfoque, respondiendo a diferentes maneras de concebirlo o conceptualizarlo, tal como los filósofos intentaron hacerlo con precisión. Podrán abordarlo desde las nociones de receptáculo, de vacío (Demócrito), de intervalo (Plotino), de lugar (Aristóteles), de sitio (el "situs" de algunos filósofos escolásticos).

Ahora bien, cualquiera sea la posición adoptada, el espacio no parece ser algo externo a la mente sino algo que aparece en ella como un residuo. Y si la sede del espacio es la mente, ya que no hay modo de atraparlo fuera de ella, entonces es la esencia misma de la virtualidad: es algo que genera todas las posibilidades pero que, al mismo tiempo, no es nada como acto sino como potencia. Entonces ¿De qué se está hablando cuando se habla de “espacio virtual”?

Acerca de lo Gráfico

Se dice que algo es gráfico cuando existe algún trazo o marca que han sido hechos con intencionalidad. Forzando los conceptos, aunque no haya una voluntad formal detrás de la producción de alguna marca, igual puede hablarse de grafismo, como es el caso de las manchas de humedad en la pared. Pero cuando hay una intención, ésta es, primariamente, la de representar algo. Lo gráfico, tiene por objeto representar (tomar el lugar de, o de presentar de nuevo) alguna cosa que no está. Por lo tanto cuando de algo gráfico se trata, se está tratando de la presentación de algo virtual: se presenta lo que potencialmente podría ser un objeto.

Pero aunque entre el objeto dibujado y el objeto construido, se extienden todas las acciones profesionales prácticas, es alrededor de lo gráfico que parece residir el meollo de la tarea del arquitecto. Es más: lo gráfico construyó la profesión de arquitecto. La capacidad de ir desvirtualizando una idea hasta convertirla en un trozo de materia es lo propio de los diseñadores y su instrumento es la gráfica. Por ello la profesión de arquitecto no se distinguió, como tal, hasta que las operaciones del diseño no pasaron de la obra al tablero. A partir del siglo XVII las operaciones gráficas fueron substituyendo a las tectónicas. Con ello se instaló una especie de virtualidad nueva ya que de las indicaciones dadas al pie de la obra, y de los modelos o maquetas (tridimensionales), se paso a aplanar las formas sobre un papel. De este modo se procedió a abstraer una de las dimensiones y a geometrizar el cometido del diseño.

Los modos gráficos hicieron de puente entre la realidad de la obra a la virtualidad del dibujo, pero finalmente éste se diluyó en una virtualidad mayor como lo es la del espacio o la del ambiente. El ambiente no se puede dibujar y el espacio resulta una realidad intersticial atisbado solo cuando se dibujan envolventes. Se ha visto en la argumentación antecedente que las imágenes gráficas pueden revestir diferentes niveles de virtualidad. Ahora bien, toda imagen visual artificial es una graficación. Puede decirse, sin caer en una excesiva generalización, que la cámara fotográfica es una máquina de graficar. El surgimiento y fulminante desarrollo de la fotografía se encuentran entre una de las causas de la decadencia de la pintura de caballete, aquella que reproducía paisajes, confeccionaba retratos, conmemoraba eventos. Si bien la graficación mecánica (y sus prolongaciones en el cine, vídeo, etc.) no ha reemplazado la realizada a mano, ha ocupado buena parte de sus cometidos. La computadora, por su lado, ha multiplicado el efecto a través de las técnicas de graficación digital. Ahora no solo las imágenes gráficas son virtuales representaciones de algo que existe o existió en el mundo, como lo son las fotografías, sino que pueden ser imágenes de algo que no existe en el mundo. Aquí surge una interesante cuestión acerca de lo que son las imágenes y la supuesta virtualidad que poseen. Usualmente se entiende por imagen algo que representa o que está en el lugar de otra cosa. Pero cuando las imágenes son creadas, como también lo hace el dibujo a mano, no son ya virtuales sino reales: poseen la realidad de estar en el mundo por sí mismas. Desde luego, aquí entra en juego lo que se entiende por realidad como opuesto a la ficción. La decisión sobre este punto pasa por acordar cuando algo es “imagen” de otra cosa y cuando es “imagen” de sí misma. Una naturaleza muerta (botellas, frutas, etc.) es a la vez la ficción de un grupo de objetos y la realidad de ser un cuadro.

La acción de la fotografía y su potencia representativa acaparó la producción de imágenes con contenido virtual. Sin embargo la «realidad virtual» de las imágenes fotográficas es tomada prestada de la realidad concreta: es posible ir hacia atrás y encontrar los objetos originales. En el caso de la computadora, con su preciso manejo de las leyes de la geometría y de la óptica es capaz de crear cualquier forma. Ya no son necesarios los objetos antecedentes. En vista de ello ¿cuál es la virtualidad de los objetos creados?. Puede decirse que ninguna: ellos valen por sí mismos y sus fines no son los de usurpar otra realidad que no sea la de ser efectos ópticos.

Consideramos ahora mediante imágenes gráficas lo que se acaba de argumentar. En las figuras 1, 2, 3 puede apreciarse 3 series de imágenes:

Las tres series son objetos gráficos

Las tres series representan algo

Las tres series incluyen alguna idea de espacio

¿En qué se diferencian?

La serie de la figura 1, son gráficas realizadas a mano (un dibujo y una pintura). Ambos representan objetos en el espacio. Los objetos existieron cuando "posaron" para ser retratados.

La serie de la figura 2, son fotografías de objetos reales que existieron en el espacio real tal como quedaron representados en las imágenes.

La serie de la figura 3, muestra imágenes de gráfica digital. Los objetos y el espacio nunca existieron realmente. Este es típicamente el caso en el que se habla de «espacio virtual» ya que puede ser recorrido y los objetos pueden ser «extraídos» y «manipulados». Sin embargo a pesar de la ilusión creada, esos objetos no pueden ser tocados. Nadie puede ni podrá beber un poco de vino o morder una rebanada de pan. Por lo tanto no gozan ni siquiera de la virtualidad en tiempo pasado de la fotografía o de la pintura, aquella de cuando existían los objetos retratados.

Final

Hemos visto como el arquitecto, en puntas de pie, fue abandonando lo concreto por lo abstracto y lo abstracto por su imagen. Estas imágenes no son arquitectura virtual, ya que no son una realidad virtual, sino una realidad por sí mismas, y si algún calificativo corresponde, es el de realidad óptica. Mientras tanto los edificios continúan poseyendo su propia realidad: la de los ladrillos, la cal y el cemento.

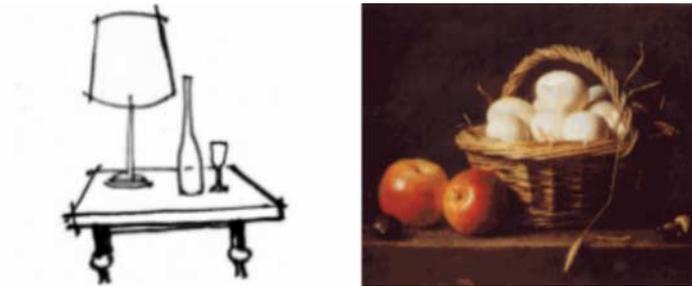


Figura 1



Figura 2

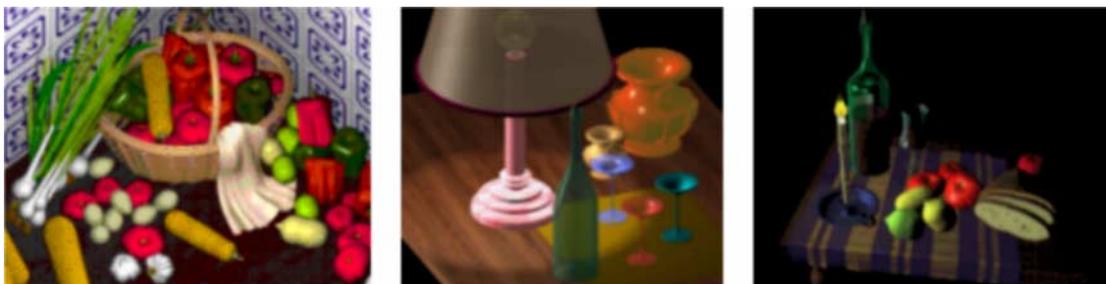


Figura 3