

# EL ESPACIO INTER-MEDIO



## Abstract

*This paper explores the juxtaposition between architectonic space and virtual environments. It establishes the hypothesis that the intersection of virtual environments with our common life causes a break-up of time and space.*

*Virtual environments are the last and most integral part of the technological revolution, becoming a parallel world, an unlimited extension of our limited world. The spatial and temporal juxtaposition of these two realities creates a new reality of being "in-between", it reveals the "inter-media". This "inter-media" reality is the problem for architecture of our time, and it still lacks of responses.*

## Introducción

"In 1962 a television came to my house. This was a real event since the waves of information on that black and white screen brought me closer to other children both near and far."

Este suceso relatado en la introducción del libro *"Natural Born Caad Designers"* (Pongratz / Perbellini, 2000), es un hecho relevante en nuestras vidas. La televisión penetra en nuestra casa y transforma para siempre la manera de relacionarnos con el mundo.

Desde entonces la evolución tecnológica no nos ha dejado de sorprender: telefonía, multimedia e internet. Avances que conforman un mundo global, de lo instantáneo, de la información y de la velocidad. En este contexto de la cultura de los medios es donde los ambientes virtuales constituyen la culminación de la revolución tecnológica, aportando a nuestras vidas la vivencia de entornos artificiales, interactivos e integrales. Una extensión inconmensurable, aparente e

inmaterial de nuestro mundo físico visible o invisible.

Esta relación hombre y tecnología ha cuestionado el quehacer de la arquitectura contemporánea. La definición tradicional de espacio arquitectónico es puesto en duda en la propuesta de arquitectos de todas latitudes. Este trabajo plantea una reflexión sobre el contexto de la arquitectura y se enmarca en una investigación sobre la yuxtaposición del espacio-tiempo de la arquitectura y los medios virtuales.

## Tendencias

La arquitectura es manifiesto de nuestro tiempo. En la última década podemos encontrar diversos proyectos construidos, obras experimentales no construidas y obras teóricas sobre los impactos de la era de la información. Hechos que dicen de un momento de fuerte reflexión y crítica.

Estas propuestas plantean ciertas defi-

**Hernán Barría Chateau**  
hbarria@ubiobio.cl

**Rodrigo Lagos Vergara**  
**Jorge Harris Jorquera**  
**Cristian Muñoz Viveros**

Facultad de Arquitectura, Construcción  
y Diseño  
Universidad del Bío Bío  
Concepción - Chile

Proyecto Dirección de Investigación UBB  
N° 011601.

Imagen Síntesis:  
Connections Theater, P. Pancoast.

niciones de la arquitectura contemporánea. Por un lado el "efecto pantalla" (\*) que lejos de ser una tendencia, es la analogía más recurrente para agrupar la obra de varios arquitectos (Nouvel, Abalos y Herreros, Perrault, etc.). Esta define como condición superficialidad y transparencia de la fachada y que tiene explicación en una arquitectura que no hace referencia a nada fuera de sí misma y no se remite al intelecto, prioriza automáticamente la experiencia directa, la experiencia sensorial del espacio, de los materiales y de la luz. (Ibelings, 1998). Consecuencia de esto podría ser la disección del proyecto como plantea Koolhaas cuando describe la necesidad de ver en la arquitectura de "Bigness" el interior y el exterior como dos proyectos separados. Un edificio que responde a la representación objetual y otro a las necesidades programáticas. Muchas de las obras expuestas en la exposición "Light Construction" en el MOMA de Nueva York (Riley, 1995), se agrupan bajo esta metáfora.

Por otra parte la definición de una "Arquitectura Intermedial" (Pongratz / Perbellini, 2000) expone una arquitectura que es inteligente, interactiva y virtual en su organización, la cual tiene dos lineamientos generales: "de-formación" e "in-formación". La primera se basa en la innovación formal que surge de los avances de la ciencia y de la tecnología computacional y en este grupo se encuentra la arquitectura de Karl Chu (Modal Space) y Greg Lynn (Animate Form). La segunda incluye a un heterogéneo grupo de aproximaciones que redefinen el espacio como un interface entre arquitectura y los medios, un espacio arquitectónico fluido, flexible y dinámico que potencialmente reemplazaría a la realidad. En este grupo destacan las propuestas de M. Novak (Transarchitecture-Liquid architecture) y Asymptote (Architecture of image).(\*\*)

Por último la definición de "Hiperarquitectura" (Prestinzenza, 1999), plantea la posibilidad que el edificio no solo sea una metáfora sino que además construya su propia historia. Propuestas que indagan en las posibilidades de una arquitectura en movimiento, de espacios que fluyen a través de un "continuum" electrónico y del edificio como terminal de un mundo digital. Ejemplo de esta arquitectura son los proyecto Trans-Port (Oosterhuis/Bouman, 2000), el Pabellón del Agua (Nox, 1997) o los "Glass Video Pavillion" (Tschumi y Hadid, 1990-1994) en Groningen, Holanda.

Estas tendencias se sustentan en la búsqueda de las relaciones espaciales y formales entre la arquitectura y los medios virtuales, de la cual surge un nuevo lenguaje a través de edificios metáforas o edificios chips que aparecen en todas las latitudes y que apuestan a una arquitectura fantasmal e ilusoria que invierte las relaciones de lo real y lo virtual. Por otra parte, se pretende asumir el ciberespacio como un nuevo campo de diseño refiere a nuevos mundos paralelos, a nuevas experiencias del cuerpo y del ser. Pero todavía exis-

ten preguntas inconclusas y que la arquitectura debe formularse. Entendiendo una complementariedad entre el espacio real y el espacio virtual. ¿Cómo es el espacio arquitectónico entre lo real y lo virtual? ¿Cómo es el hombre que habita o habitará esta arquitectura?.

### El Espacio Inter-medio

"The house is among the first things man needs to maintain his existence in nature: Initium vitae hominis aqua et panis et vestimentum et domus protegens turptudinem (Sirach XXIX 28)" (Van der Laan, 1983)

La arquitectura como acontecimiento es artificial. Y es en esencia un espacio intermedio. Aunque esta condición se remonta a los orígenes de la arquitectura, es intrínseca a su propia naturaleza. El sentido de lo intermedio dice de un espacio que esta entre dos y de la transición de un estado a otro. Entre el mundo y nuestro cuerpo.

La yuxtaposición de un entorno virtual a la arquitectura trae como consecuencia el quiebre del espacio y del tiempo. El quiebre del "aquí y ahora" en beneficio del "ahora"(Virilio, 1997), deslocaliza la posición del cuerpo, lo que contrae la perdida gradual del mundo cercano, de las relaciones persona a persona y de lo esencial del Ser estar aquí y ahora. Esta yuxtaposición determina un espacio ambiguo y de interferencias dado por simultaneidad de relaciones de distinto orden, donde el estímulo audiovisual que los mass-media incorporan en los espacios arquitectónicos altera su percepción y termina transformando efectivamente su propia naturaleza (Mantzou, 1998).

La investigación establece como hipótesis la fractura de la relación espacio y tiempo, que surge de esta interacción atemporal de los medios y nuestra vida cotidiana y que cuestiona la concepción clásica del espacio arquitectónico. Establece la ausencia en el programa de la arquitectura contemporánea de nuevas relaciones espaciales que respondan a

esta intersección del mundo real y el mundo virtual. La yuxtaposición espacial y temporal de estas dos realidades define una nueva realidad, que devela el estar "entre", devela lo inter-medio.

El espacio inter-medio explora una espacialidad ambivalente que cuestiona el concepto de límite entre lo real y lo virtual. El espacio inter-medio como una realidad intersticial espacial y temporal de relaciones paralelas entre un interior y un exterior mediático. Un espacio que determina la transición entre lo real y lo virtual como espacio de conexión y transición. Y que asume un nuevo concepto de espacio arquitectónico que se caracteriza por la presencia simultánea de valoraciones contrastantes y opuestas.

Una aproximación a este concepto es el proyecto "Connections Theater" (Pancoast, 1999) en el Instituto de Ciencias Cranbrook, en la ciudad de Detroit, Michigan. Una arquitectura donde se crea un espacio dentro que genera a una estrecha relación entre el cuerpo, el objeto y un ambiente virtual. Usando materiales prefabricados, imágenes y materiales que fluyen.

### Conclusion

El espacio inter-medio tiene como contexto el lugar que crea la arquitectura (contexto tangible) y la virtualidad de los medios (contexto intangible, temporal). Y se plantea para un hombre híbrido, que por un lado quiere estar más cerca de la naturaleza (su propia naturaleza) y por otro estar siempre conectado. En este sentido el espacio inter-medio explora una nueva poética a través del programa de arquitectura. Un espacio de conexión y transición entre arquitecturas virtuales y lo esencial de la arquitectura como primera necesidad para mantener nuestra existencia.

### Bibliografía

Pongratz, Christian / Perbellini, Maria Rita; "Natural Born Caad Designers". Ed. Birkhauser, 2000.  
Ibelings, Hans; "Supermodernismo. Ar-

quitectura en la Era de la Globalización". Ed. G.Gili , S.A. Barcelona, 1998.

Prestinzenza, Luigi ; "Hyperarchitecture". Ed. Birkhauser, 1999.

Van der Laan, Hans ; "Architectonic Space". Ed. E.J. Brill, Leiden, The Netherlands. 1983.

Virilio, Paul ; "Cibermundo ¿Una política suicida?". Ed. Dolmen 1997.

Mantzou, Polyxeni ; "La Arquitectura en la Era de los Media". Revista ASTRALAGO Nº 11. 1998.

Pancoast, Douglas Connections Theater, Cranbrook institute of Science, Detroit, Michigan. "Young Architects: Scale". Princeton Architectural Press/ The Architectural League of New York, 2000.



Fig 1: Toilet block, Nox.

(\*) "efecto pantalla": Bermudez, Julio / Hermanson, Robert ; "Reflexiones Sobre la Arquitectura Contemporánea". ACSA International Conference en Copenhagen, Dinamarca, Mayo 1996. y Serie Anual de Conferencia de Docentes de la Graduate School of Architecture of Utah. EEUU, Noviembre 1996. ; idem, Mantzou, P. ; Bund, Andrade, Rábano y Ricco, "Efectos Estéticos de la imagen Digital en la Forma Arquitectónica". Libro de ponencias SIGRADI ,Montevideo, 1999. ; García, Rodrigo, "Diseño Basado en la Modelación Virtual de Condiciones Ambientales". Libro de Ponencias SIGRADI ,Montevideo, 1999.

(\*\*) Sobre estas tendencias ver por ejemplo: Oliveira S. y Goulette, J.-P. ; "Architecture and Cyberspace: Reciprocal Spatial Contamination". Libro de Ponencias SIGRADI , Rio de Janeiro, 2000. ; Kolarevic, B. ; "Digital Morphogenesis and Computational Architecture". Libro de Ponencias SIGRADI ,Rio de Janeiro, 2000. ; Bonet, Adrian ; "Arquitectura Virtual y Ciberarquitectura". Libro de ponencias SIGRADI ,Rio de Janeiro, 2000.



Fig 2: Data-driven form, M. Novak.



Fig 3: Glass Video Pavilion, B. Tschumi.