

LABERINTO: UNA BIBLIOTECA PARA LA VIRTUALIDAD. REFLEXIONES Y ACONTECIMIENTOS EN EL CYBERESPACIO

Arq. Rubén F. Giordano
Docente e investigador
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad Nacional del Litoral. Argentina
Arq. Ma. Elena Tosello
Docente e investigadora
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo
Universidad Nacional del Litoral. Argentina

*Trabajo seleccionado por el jurado, y publicado en la página web de
Acadia - <http://www.acadia.org/competition.html> <http://www.laberinto.santafe.com.ar>*



Este proyecto indaga en los límites de la palabra como único medio de estructuración del pensamiento, ante la aparición de nuevos paradigmas: los multimedia y el ciber-espacio, que han transformado tanto el lenguaje escrito como el arquitectónico provocando situaciones inéditas:

- La transformación de un contenedor concreto a otro virtual.
- La transformación del objeto de diseño, de uno material estático a otro que es un proceso.
- La transformación de las formas tradicionales de pensar (reversibles como la lógica formal de las matemáticas) a nuevos imaginarios epistemológicos.

Estos acontecimientos no solo han provocado cambios en las formas de conocer y comunicar la realidad sino que la misma sufre un proceso de dilatación. Presentamos para su exploración, un camino sintetizado en algunas hipótesis que fueron elaboradas con motivo del Concurso Internacional de ACADIA 1998.

- Los nuevos sistemas de comunicación (cibercomunicación) generan un nuevo territorio que debe ser colonizado. Este territorio esta conformado por objetos relacionados por infinitos vínculos (hipertexto).
- La forma topográfica no es lineal y secuencial, esta es multidireccional y multiradial. El fenómeno del blow-up y la dilatación son los mecanismos con los que se generan los nuevos objetos.
- Estos campos relacionados generan espacios vacíos intersticiales donde aflora el deseo. El intersticio como espacio existencial.

This project investigates in the limits of the word like only means of structuring of the thought, before the appearance of new paradigms: the multimedia and the ciber-space that have transformed so much the language written as the architectural one causing unpublished situations:

- The transformation of a concrete container to other virtual.
- The transformation of the design object, of one static material to another that is a process.
- The transformation in the traditional ways of thinking (reversible as the formal logic of the mathematics) to new imaginaries epistemologicals.

These non alone events have caused changes in the forms of to know and to communicate the reality but rather the same one suffers a dilation process. We present for their exploration, a road synthesized in some hypotheses that were elaborated with reason of the International Competition of ACADIA 1998.

- The new communication systems (cibercommunication) they generate a new territory that should be colonized. This territory this conformed by objects related by infinite bonds (hipertext).
- The topographical form is not lineal and sequential, this it is multidireccional and multiradial. The phenomenon of the blow-up and the dilation are the mechanisms with those that the new objects are generated.
- These related fields generate interstitial empty spaces where it appears the desire. The interstice like existential space.

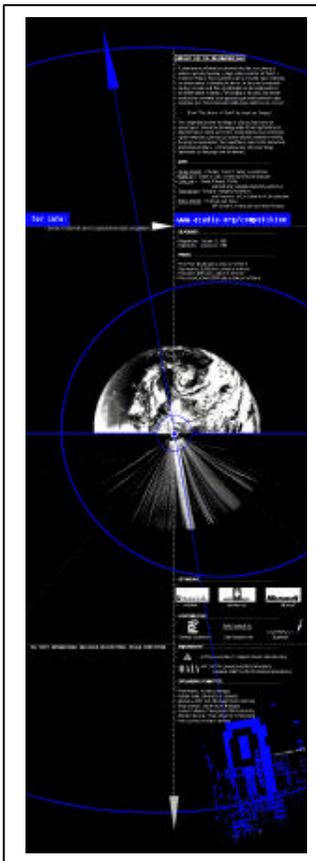
Este projeto investiga nos limites da palavra gosta de só meios de estruturação do pensamento, antes do aparecimento de paradigmas novos.; o multimedia e o ciber-espaco que han transformado o idioma tanto escrito como o arquitetônico causando situações inéditas:

- A transformação de um recipiente concreto para outro virtual.
- A transformação do objeto de desígnio, de um material estático para outro que é um processo.
- A transformação dos modos tradicionais de pensamento (reversível como a lógica formal da matemática) para imaginários epistemológicos novo.

Estos eventos só causaram mudanças nas formas de saber e comunicar a realidade mas bastante o mesmo sofre um processo de adiamento. Nós apresentamos para a exploração deles/delas, uma estrada sintetizou em algumas hipóteses que foram elaboradas com razão da Competição Internacional de ACADIA 1998.

- Os sistemas de comunicação novos (cibercomunicacion) eles geram um território novo que deveria ser colonizado. Este território isto conformado por objetos relacionados por laços infinitos (hipertexto).
- A forma topográfica não é linear e seqüente, isto é multidireccional e multiradial. O fenômeno do sopro-para cima e o adiamento é os mecanismos com esses que os objetos novos são gerados.
- Estes campos relacionados geram espaços vazios intersticiais onde aparece o desejo. O intersticio gostam de espaço existencial.

LABERINTO: UNA BIBLIOTECA PARA LA VIRTUALIDAD. REFLEXIONES Y ACONTECIMIENTOS EN EL CYBERESPACIO



El concurso Internacional de ACADIA 1998 fue una oportunidad para desarrollar la problemática de lo virtual, definir sus bordes, sus entidades.

El proyecto en sí se transforma en un medio no en un fin; en un objeto de estudio y reflexión.

Serán válidas las consideraciones anteriores sobre la **definición** de diseño, en el ciberespacio y la virtualidad?

Podemos hacer una traslación directa de los **métodos** convencionales al ambiente virtual?

¿Qué modalidad proyectual debería tener el espacio virtual?

Observamos que se intenta proyectar a lo virtual como si fuera una cosa, una sustancia, y no parece ser eso. Existen una serie de diferencias muy marcadas entre los objetos de diseño y entre proyectar de manera convencional y proyectar dentro del entorno virtual.

El filósofo francés Pierre Lévy enfoca este problema desde un punto de vista alternativo. Se opone a considerar a lo VIRTUAL como antítesis de lo real. Propone a cambio una concepción de la virtualidad en su sentido de potencia latente, que se ACTUALIZA en la interacción con los sujetos.

Lo VIRTUAL es un nodo de tendencias y de fuerzas que protagonizan el acontecimiento.

Lo VIRTUAL es el nuevo mundo que se crea en la interacción entre el sujeto y la máquina, y entre los sujetos vinculados.

Lo VIRTUAL está latente, y la manera en que se manifiesta es circunstancial y creativa porque responde a una coyuntura.

Lo VIRTUAL es el mundo del acontecimiento anudado o atravesado por diferentes problemáticas, emerge de una circunstancia que no es previsible, que no está predefinida, esa potencialidad se

manifiesta, no en forma de cosa, sino de acto.

La relación VIRTUAL – ACTUAL está dada en un fenómeno de interactividad, de relación, es un proceso de ida y vuelta, que va de lo virtual a lo actual y de lo actual a lo virtual.

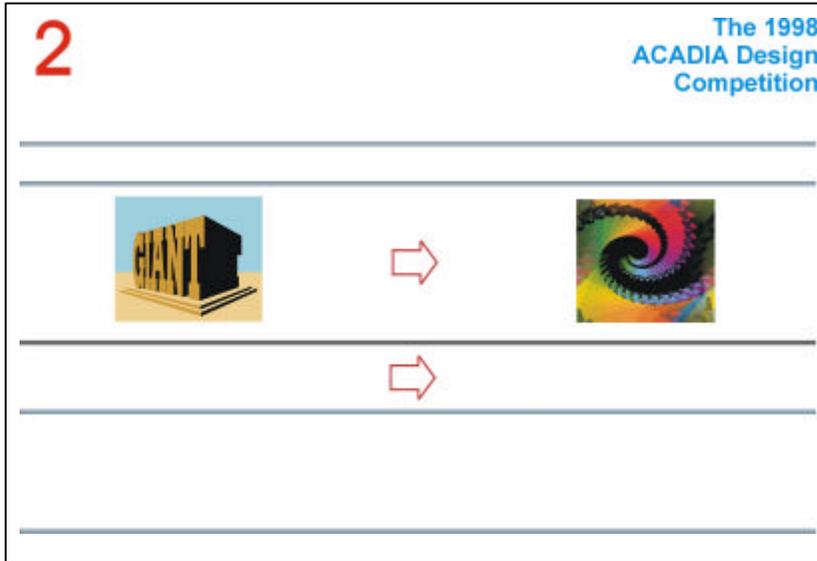
La diferencia reside en que el mecanismo de lo Posible – Real es lógicamente consistente, es predecible y reversible; mientras que lo VIRTUAL – ACTUAL es caótico y aleatorio.

La virtualización trasciende el aquí y el ahora, es como el texto que está en tantos lugares o en ninguno, que se está actualizando en distintas circunstancias, que no tiene territorio específico.

En el dominio virtual tenemos un hipertexto o un hiperespacio del cual surgen proyecciones múltiples.

El texto depende de la interpretación del lector, y cuando está virtualizado, es interpretado de maneras diversas, produciendo acontecimientos diversos.





En el ciberespacio el que pone la pertinencia es el sujeto.

Estas 4 formas de existencia: virtual-actual posible-real se integran. Estuvieron siempre presentes, pero mientras que en el pasado predominaba la relación posible - real, ahora lo VIRTUAL está ampliando su campo o se está equilibrando.

La nueva dimensión tecnológica amplía un mundo ya existente y provoca acontecimientos inéditos en cantidades mayores.

El VALOR de la VIRTUALIDAD es generar un conjunto de ACONTECIMIENTOS inéditos.

Consideramos que la concepción de lo VIRTUAL se puede vincular a una concepción del PROYECTO.

En este contexto, y retornando al problema proyectual, un diseño es una cosa, es un acontecimiento que incluye al sujeto; o es la vinculación de ambas realidades?

Partimos de una definición de DISEÑO para plantear el problema:

El proyecto abarca al diseño, que aparece como la interfase entre las condiciones de necesidad y las condiciones de satisfacción. El diseño es la estrategia creativa que articula, un programa con una respuesta cualitativamente satisfactoria.

El DISEÑO, como la arquitectura, es un VALOR que trasciende la construcción.

La arquitectura es una VIRTUALIZACIÓN, es un valor o un concepto que se ACTUALIZA.

El VALOR de la arquitectura reside en la interacción entre el sujeto y el objeto de diseño (espacios que produzcan acontecimientos).

El DISEÑO produce un ACONTECIMIENTO.

3

The 1998
ACADIA Design
Competition

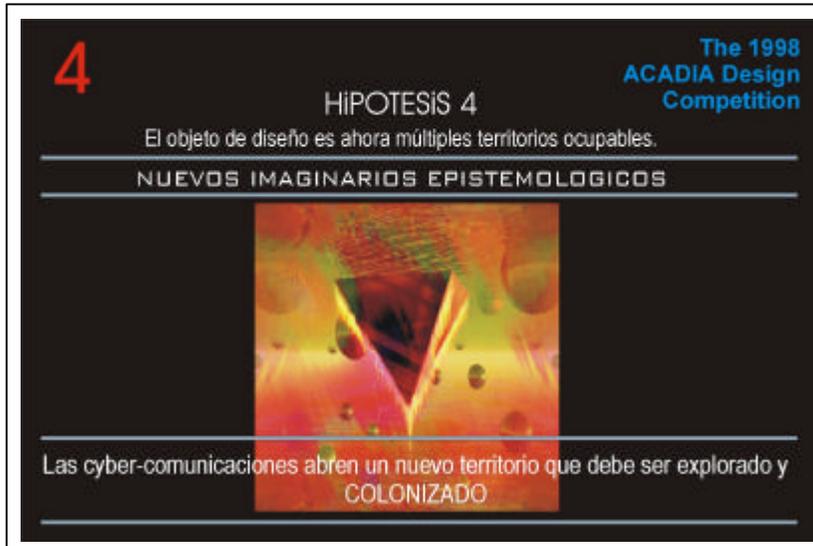
HIPOTESIS 3

El objeto de diseño es ahora un no-lugar todavía no categorizable.

Antes	OPOSICION	Ahora
 <p style="font-size: 0.8em; color: gray;">"REVERSIBLE"</p>		 <p style="font-size: 0.8em; color: gray;">"CAOTICO"</p>
<p style="font-weight: bold; color: white;">FORMAS DE PENSAMIENTO TRADICIONALES</p>		<p style="font-weight: bold; color: white;">NUEVOS IMAGINARIOS EPISTEMOLOGICOS</p>
<p style="font-size: 0.9em; color: white;">Las cyber-comunicaciones generan cambios en la vida cotidiana y ABREN UN NUEVO TERRITORIO.</p>		

Si el ciberespacio es actualización pura, cómo se diseña una experiencia pura? ¿Cómo se representa? ¿Cómo representar lo caótico o lo existencial en sentido puro? ¿Qué tipo de signo podría representar lo existencial?

¿Qué es un objeto para el ciberespacio (no sólo con lo digital como medio de producción)? Puede haber diseño en el ciberespacio?



ACONTECIMIENTOS

El llamado a concurso presentaba tres modos alternativos de encarar el proceso de diseño:

“Esta competición requiere el diseño de una biblioteca que existe en ambientes físicos o electrónicos, o en ambos, como un edificio "cybrid". Esta biblioteca ofrecerá muchas de las experiencias y espacios de las bibliotecas convencionales.” (1)

La decisión de proyectar para la virtualidad se basó en ciertas condiciones de necesidad que detectamos a partir de nuestras propias experiencias. Más que concurrir a bibliotecas físicas nuestra actividad como docentes e investigadores se nutre a través de la consulta en Internet, además de ser allí mismo donde descubrimos la existencia del concurso.

“... diseños que incorporen cyberespacios tendrán características únicas. Según la interpretación, estos espacios pueden no parecerse a habitaciones convencionales en absoluto. Ellos pueden ofrecer experiencias indisponibles por cualquier otros medios.” (2)

La consigna de proyectar una biblioteca virtual devino, casi inevitablemente, en una comparación de ésta con Internet, en tanto espacio universal de reservorio del conocimiento.

Centramos el interés proyectual en los mecanismos de organización de la información y los modos de acceso a la misma, así como también en cuestiones vinculadas a la estética de los espacios virtuales. Es posible representar la información de otra manera, incorporando otras dimensiones espacio / temporales?

“La computadora es más que un instrumento de dibujo; es un dispositivo para generar un nuevo ambiente simbólico y social para el cyberespacio. El cyberespacio puede representar información como texto, gráficos, objetos y ambientes. Puede orientar a los navegantes/visitantes dentro de los espacios de información de trabajo y juego.” (3)

Es notable como hasta ahora las imágenes que representan al cyberespacio, páginas de Internet, son de carácter bidimensional hasta en su nombre, como manifestándose con relación al borde plano del monitor de la computadora, sin considerar que el ambiente virtual del cyberespacio aún no se encuentra definido ni categorizado en sus posibles dimensiones.



6 The 1998
ACADIA Design
Competition

HIPOTESIS 6
Los objetos de diseño son ahora múltiples relieves

TOPOGRAFIA DE UNA INTERTEXTUALIDAD UNIVERSAL



BLOW-UP



DILATACION

NO EXISTE TEXTO SIN ALGUN GRADO DE INTERTEXTUALIDAD

Las cyber-comunicaciones abren un nuevo territorio y relatos de sucesivas capas
MONTAJE de TRAZAS

“Entidades, que si bien son comparativamente estables en la realidad, pueden multiplicarse o subdividirse en el cyberspacio.

El espacio también es experimentado en forma diferente en cada modo. El cyberspacio es más ambiguo y subjetivo que la realidad convencional.

El espacio físico es poblado por objetos, mientras el cyberspacio está habitado con artefactos de medios y comunicación.”(4)

El código utilizado en Internet para acceder a la información es, al menos, incompleto, ya que las búsquedas se realizan sólo a través de palabras.

Es necesario incorporar otros signos como imágenes estáticas o en movimiento y sonidos.

La organización de los sitios como de los textos se basa en categorías temáticas (cuyo orden habría que revisar) o por autor, sobre una estructura de árbol. Los sitios o textos se despliegan “en secuencias cronológicas”.

7 The 1998
ACADIA Design
Competition

HIPOTESIS 7
Los objetos de diseño son ahora múltiples espacios intersticiales

TOPOLOGIA DE INFINITOS ESPACIOS FRACTALES



TENSION



EXTRUSION

NO EXISTE TEXTO SIN UNA DENSIDAD INTERTEXTUAL

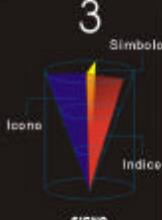
Las cyber-comunicaciones abren un nuevo territorio y relatos de experiencias.
TRAZAS del DESEO

8 The 1998
ACADIA Design
Competition

HIPOTESIS 8
El objeto de diseño es ahora la fluencia de la búsqueda dentro de la www

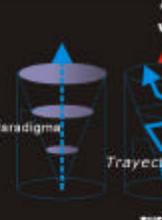
GEOMETRIA DE LA METAMORFOSIS

3



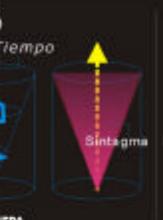
SIGNO

3



BUSQUEDA

3

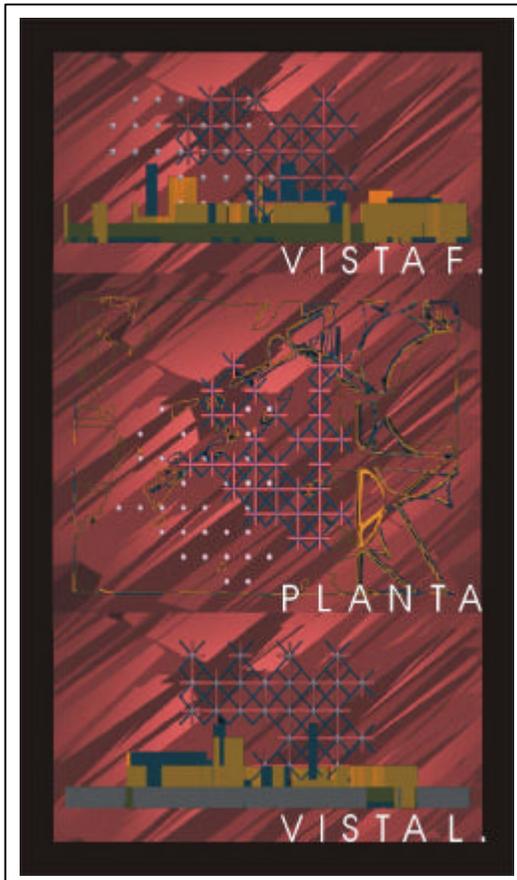


SENTIDO

UNIDAD de TRABAJO
Define los momentos de síntesis y superación de las diferentes instancias de búsqueda. Existente (lo dado, la situación de partida). Interpretación (valoración operativa de la búsqueda) y Emergente (resultado de la nueva estructuración realizada, y a la vez, nuevo existente a operar en la continuidad del proceso).

La propuesta consiste en una estructura de trama, que permita tener conciencia de la propia ubicación dentro del contexto global del sitio y del ambiente. Los textos deben aparecer en forma alternativa, como nodos con un grado de interactividad, de interdependencia cualitativa (por tema y por autor dentro y hacia fuera del sitio).

“Las propuestas deben mostrar las maneras en las que los usuarios se reconocen entre sí y de los



espacios que ellos ocupan, sean físicos o electrónicos.
 Las presentaciones pueden reflejar aspectos de las bibliotecas que trasciendan el reduccionismo funcional: rituales, carácter y convocatoria.”(5)

La biblioteca propuesta es una estructura que posibilita y celebra el acontecimiento, la experiencia.
 Organiza los textos en forma interdependiente.
 Una trama tridimensional articula los espacios intertextuales a través de múltiples vínculos.
 Los espacios son cambiantes, crecen, se dilatan.
 Los visitantes realizan sus recorridos en forma alternativa y aleatoria. La fluencia de la búsqueda permite la sucesión de múltiples relatos.

"... Miró los árboles y el cielo subdivididos en rombos turbiamente amarillos, verdes y rojos. Sintió un poco de frío y una tristeza impersonal, casi anónima. Ya era de noche; desde el polvoriento jardín subió el grito inútil de un pájaro. Lonrot consideró por última vez el problema de las muertes simétricas y periódicas.
 - En su laberinto sobran tres líneas - dijo por fin -. Yo sé de un laberinto griego que es una línea única, recta. En esa línea se han perdido tantos filósofos que bien perderse un mero detective... "

"La muerte y la brújula", Artificios.
 de Jorge Luis Borges

