



The shape of information in architecture

In a series of discontinuous talks over three weeks, an architect/designer and a philosopher and MA in Interactive media, exchanged some ideas about the dynamics involved in the flows of information and its implications on the possible shapes of contemporary spaces. Those talks are presented here as a set of loosely tied paragraphs that can be read separately or following a suggested general argument.

Keywords: space, information, interactivity.

Submission date: september 27 th 2006

Acceptance date: december 6 th 2006

En una serie de conversaciones discontinuas a lo largo de veinte días, entre un diseñador industrial/arquitecto y un filósofo, maestro en medios interactivos, se confrontaron ideas acerca de las dinámicas del flujo de información y sus implicaciones en las posibles formas de los espacios contemporáneos, que se presentan aquí a manera de párrafos que pueden ser leídos siguiendo la insinuación de un hilo argumentativo, o por separado.

Palabras clave: espacio, información, interactividad.

Recepción: 27 de septiembre de 2006

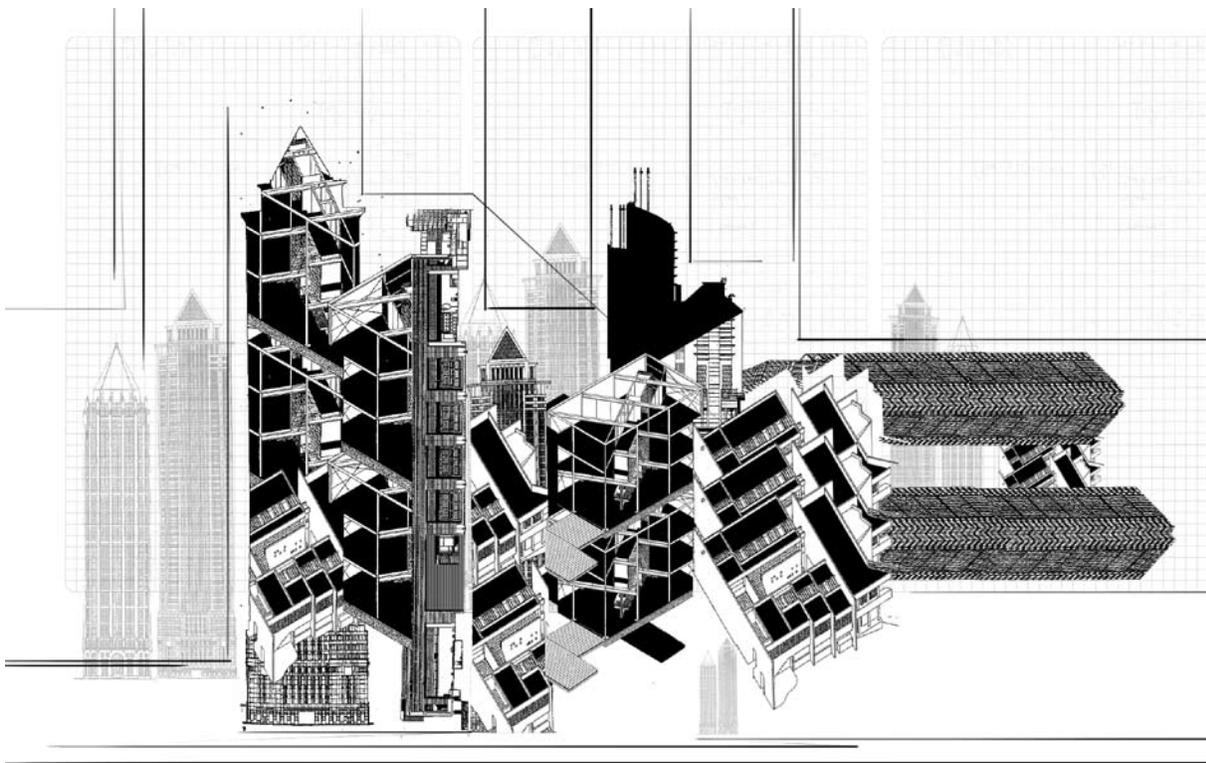
Aceptación: 6 de diciembre de 2006

Origen del artículo

Este artículo forma parte de las reflexiones de los autores en la elaboración del proyecto de investigación sobre los flujos de información y su repercusión en las formas de los espacios contemporáneos.

ANTONIO YEMAIL
FELIPE BELTRÁN VEGA*

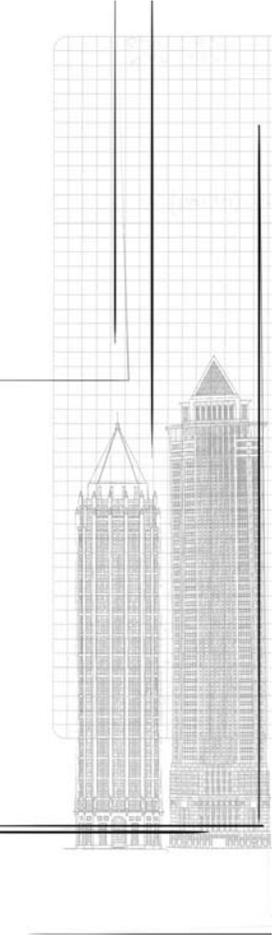
La forma de la información en arquitectura



Día 10 - 04:29 p. m. Presentación

Al afrontar la pregunta acerca de cuál es la relación entre la forma estética y los intercambios constantes de información que caracterizan la sociedad en la que vivimos, el contexto concreto de la arquitectura resulta particularmente hostil si lo que se espera como respuesta es poder señalar las características observables de un conjunto de objetos construidos.

.....
* **Antonio Yemail** Diseñador industrial y arquitecto de la Pontificia Universidad Javeriana. Actualmente es asistente de coordinación del Programa Internacional de la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Pontificia Universidad Javeriana y miembro activo del colectivo 'Trans-tornados'.
Felipe Beltrán Vega Filósofo con opción general en artes plásticas, de la Universidad de los Andes, y máster en Medios Interactivos, de Goldsmiths College (University of London). Actualmente es profesor de la Facultad de Comunicación y Lenguaje, de la Pontificia Universidad Javeriana, y de la Facultad de Humanidades, de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. **Correo electrónico:** felipe.beltran@gmail.com



Teniendo en cuenta que muchas de las prácticas que ocupan lugares centrales en nuestra vida cotidiana no producen ningún tipo de formas estables, más allá del rastro que dejan los intercambios de datos, la pregunta en cuestión puede formularse, siguiendo a Manovich (2005b), como el reto por forzar la información para que tome formas que no le sean totalmente ajenas, sino que logren expresar lo característicamente cambiante de sus procesos.

En una serie de conversaciones discontinuas a lo largo de veinte días, entre un diseñador industrial-arquitecto y un filósofo maestro en medios interactivos se intercambiaron ideas acerca de las dinámicas del intercambio de información y sus implicaciones en las posibles formas de los espacios contemporáneos, que se presentan aquí a manera de párrafos que pueden ser leídos siguiendo la insinuación de un hilo argumentativo, o por separado.

Día 10 - **04:55** p. m. Palabras **clave**
Información, arquitectura, estética, *wiki*, mezcla.

Día 6 - **08:33** p. m. Introducción

En algunas situaciones, el recurso a la “arquitectura” como término metafórico para explicar la organización estructural de un sistema funcional se aplicó al contexto de la informática, e incluso ha sido aplicado a este mismo contexto cuando es considerado dentro de un tipo de investigación sobre la mente humana que toma como punto de partida una concepción del cerebro como sistema que guarda relaciones estructurales relevantes con la “arquitectura” de un computador.

Si bien se ha dicho que el único sentido con el cual la arquitectura constantemente está redefiniendo sus propios límites como disciplina está en la posibilidad misma de transgredirlos para buscar nuevas metáforas en diferentes contextos con las cuales abordar los problemas presentes (Frichot, 2005), el invertir la relación metafórica entre arquitectura y computador trae consigo, no sólo la novedad de que sean las dinámicas propias del procesamiento de información las que expliquen los procesos de diseño y construcción de hábitats y no a la inversa, sino que, además, presenta propuestas para entender fenómenos que hasta hace

poco eran sólo considerados —cuando eran tenidos en cuenta— como defectos de la labor planificadora del arquitecto, como lo son las modificaciones y adaptaciones imprevistas —temporales o permanentes— que se llevan a cabo con fines funcionales o estéticos, alejándose de la imagen idealizada que se tuvo del proyecto recién terminado.

Día 19 - **7:00** p. m.

El edificio realmente nunca termina, o por lo menos no termina con su inauguración.

Día 6 - **06:20** p. m. Medios y límites

Cuando los límites del alcance de la labor del arquitecto/diseñador fueron explícitamente abordados, en el intento de la Bauhaus por diseñar desde la cuchara hasta la ciudad, se hizo evidente la búsqueda de una escala en la cual encontrar una relación efectiva con el mundo.

Día 19 - **7:15** p. m.

Se hizo evidente una clara intención interdisciplinaria, en parte fundamentada en el propósito de que el carácter omnisciente de las buenas formas del diseño tuviera un efecto moralizante en la sociedad.

Día 6 - **06:21** p. m.

Hoy en día, las velocidades en los medios de comunicación y de transporte han hecho que esas escalas y métodos de concepción y producción deban repensarse (día 20 - 8:49 a. m.) invirtiendo la dirección de los efectos de la arquitectura sobre el habitante. Ahora es claro cómo el usuario puede influir en el objeto construido de formas mucho más efectivas de lo que ningún objeto pudo tener influencia sobre él.

Día 19 - **06:45** p. m.

Información y **arquitectura**

El debate sobre la forma en que la metáfora de los procesos informáticos podía ser aplicada al entendimiento de la arquitectura, y en cuanto a su valor como herramienta propositiva, se dio inicialmente en torno a la cuestión de si el nivel de complejidad en la captura de información que posibilitan las tecnologías cartográficas digitales podría llegar a reducir significativamente el impacto de cualquier decisión intuitiva del arquitecto, hasta el punto de poder afirmar que cualquier forma urbana no sería más que el resultado de una compleja combinación

de los datos que la conforman. Ante el peligro de un reduccionismo excesivo en torno a la cuantificación de todos los aspectos de las realidades arquitectónicas, la discusión tomó un rumbo dirigido al examen del potencial de una recopilación flexible de información cualitativa.

Un sistema de información por capas puede darnos un nivel de complejidad de la estructura urbana que nos permita acceder, con un clic, a nuestros edificios y a lo que contienen; a una realidad tan compleja, que no somos capaces de evaluar cómo está cambiando.

Con métodos mucho más abiertamente participativos, se da al habitante la posibilidad de ser mucho más que el objeto pasivo de un registro dinámico.

Día 19 - 10:23 p. m.

Nuevas cartografías

Al tener la posibilidad no sólo de ser registrado como usuario, sino de registrar voluntariamente la cantidad y la clase de información que se considere pertinente sobre un determinado contexto urbano, se facilita la configuración de sistemas de trabajo cooperativo descentralizados que no tienen en cuenta la cuestión de la escala en el sentido de una proporción o límite —por amplio que sea— en el trabajo que se hace.

Día 19 - 08:45 p. m.

Procesos más democráticos de tráfico de información hacen posible la configuración de alianzas; el estabilizar procesos colectivos de construcción —de modo provisional o permanente— como pactos, más que como proyectos de ejecución.

Día 7 - 05:04 p. m.

Sistemas de trabajo cooperativo

Los nuevos sistemas de trabajo colectivo cuestionan el compromiso estético por la búsqueda de una buena forma, relacionada con dinámicas de diseño y producción tradicionales. Estos procesos de construcción de objetos culturales contemporáneos tienen que ver, en gran medida, con el procesamiento continuo de información. Muchos trabajos, y por supuesto el del arquitecto también, se hacen frente a un computador que procesa y registra datos que pueden compartirse y combinarse de múltiples maneras (día 20 - 9:00 a. m.), y dan resultados formales que hacen posible *problematizar* la identidad como forma de autoafirmación (día 19 - 08:45 p. m.), como característica clave de una posición periférica que cuestiona la hegemonía de la figura del

arquitecto como autor y genio único, que crea (imponiendo su sello personal) espacios autorreferenciados que terminan convirtiéndose en hitos equivalentes a la imagen internacional de territorios enteros.

Día 19 - 09:00 p. m.

Nuevos procesos de creación fundamentados en la posibilidad enteramente abierta de contribución borran, en gran medida, las barreras entre los participantes expertos y los *amateurs*, con la intención antiburocrática de encontrar soluciones más rápidas, pero también menos definitivas; más abiertas a la corrección y al cambio.

Día 1 - 5:08 p. m. *Wiki*

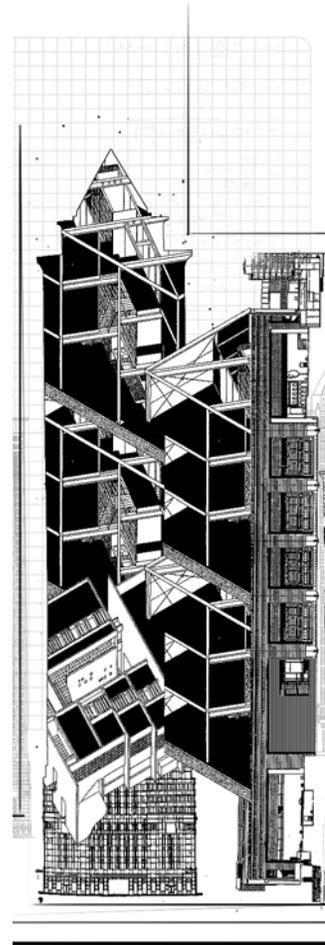
Una de las prácticas más llamativas dentro de la web 2.0 es, para nosotros, la construcción de conocimiento en las plataformas que siguen la estructura del *wiki* —como en www.seedwiki.com—. Allí puede verse cómo tráficos de información alcanzan niveles cercanos a procesos autorregulados de producción colectiva de conocimiento. Al permitir a cualquiera de sus visitantes registrados crear una entrada de información sobre cualquier temática que puede posteriormente ser editada, borrada o complementada por cualquier otro visitante registrado, los *wiki*¹ valoran la búsqueda de soluciones rápidas, afrontando las equivocaciones de manera transparente —el historial de todas las modificaciones hechas sobre cualquier entrada es libremente accesible—, bajo el principio de constante modificación como mejoramiento.

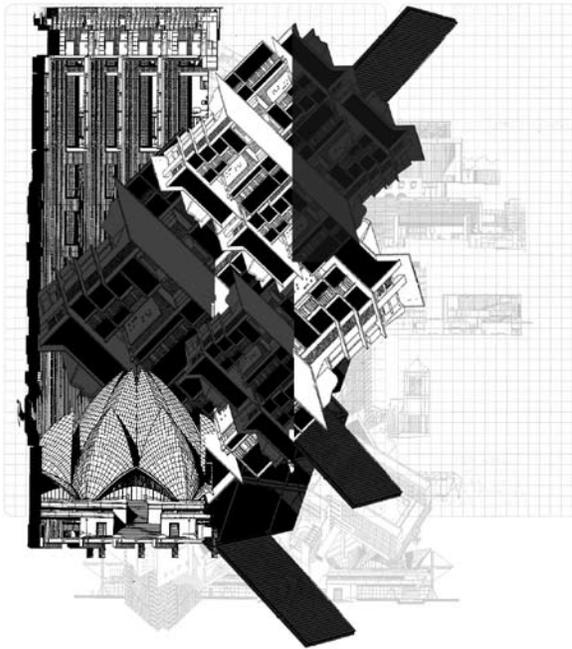
Día 1 - 7:13 p. m.

Estos procesos revelan una estructura que tiene características formales compartidas con la estética de las interfaces de navegación en Internet, pero que enfatizan sus aspectos más básicos, más crudos, a favor de un desvanecimiento entre el lenguaje especializado —lenguajes de programación— y el lenguaje del usuario *amateur*.

.....

1. Término que según la propia Wikipedia (véase en <http://www.wikipedia.com>) proviene del hawaiano, donde significa originalmente: rápido o hecho con rapidez.





Día 6 - 6:45 p. m. *Star systems*

Cuestionar la existencia de límites para el campo de acción hace evidente un cambio en la figura del arquitecto dentro de la sociedad. El personaje del “maestro planificador” de la modernidad está siendo reemplazado por un equipo interdisciplinario de análisis y desarrollo, que, en lugar de imponer una trama urbanística, busca entender las maneras en las cuales se habita el espacio para diseñar circuitos acordes con las estructuras sociales actuales.

Día 19 - 11:00 p. m.

Al favorecer el acceso ubicuo a tecnologías de la comunicación, orientado hacia un crecimiento urbanístico sensible a las decisiones de los ciudadanos, se *problematiza* la efectividad del modelo de trabajo jerárquico tradicional en arquitectura, que sigue los diseños de un “cerebro líder” encargado de distribuir la responsabilidad sobre decisiones tomadas individualmente, que debían ser llevadas a la práctica por otros.

Si la figura del creador individual cede protagonismo ante la del equipo de trabajo, también las dinámicas al interior de estos equipos han dejado de apuntar a la constitución de alianzas estables, para tomar configuraciones variables, interdisciplinarias, según la naturaleza de cada proyecto.

Día 20 - 3:15 a. m.

Estas consideraciones plantean dudas acerca de la potencia de la “arquitectura de autor” en el contexto de las ciudades actuales, y también sobre su influencia en los presupuestos pedagógicos dentro de las escuelas de arquitectura.

Edificaciones fuertemente asociadas con el nombre de un arquitecto de vanguardia han tenido, en muchas ciudades europeas, usos claramente políticos, al presentarse como símbolos de procesos totales de renovación urbana —no siempre reales—, gestionados por una administración en particular. En esos casos, la intervención del arquitecto en los planes de desarrollo de un territorio se ve limitada por decisiones provenientes de “esferas superiores”. Se diseña y construye por encargo. Se condicionan las oportunidades de participación del arquitecto según los parámetros de un concurso —abierto o por invitación—, que han sido fijados según intereses ajenos a él y, más aún, ajenos a los intereses de los habitantes.

Día 20 - 10:40 a. m.

Una alternativa a esta situación es incentivar las dinámicas participativas posibles siguiendo el modelo del *wiki*. Una recolección libre de información sobre lo que se espera de un proyecto, sobre los múltiples modos de formular un problema y de afrontarlo, que se presentan como una manera de resistirse ante un sistema global usando herramientas globales.

Día 19 - 7:50 p. m. **Contextos** locales

En muchas de las ciudades de Latinoamérica no existe el capital suficiente para invertir en el encargo de una “edificación de autor”, con el propósito de “ponerlas en el mapa global”, y los arquitectos locales, que, de alguna manera, están sujetos a los límites de unos procesos de gestión restringidos, no tienen el reconocimiento internacional que le daría a sus proyectos la potencia para reactivar toda la vida cultural de un territorio.

Si existe en América Latina algo parecido a un *star system* en la arquitectura, a un circuito más o menos cerrado de figuras locales, entonces, éste carece de ese carácter “potenciador” de la vida cultural que tienen las figuras europeas. Es así como en nuestras ciudades es aun más pertinente el planteamiento de procesos de gestión alternativos apoyados en la difusión abierta de conocimientos, y su libre apropiación y adaptación a múltiples contextos.

Día 20 - 9:50 a. m.

Solución de problemas

En el contexto de la globalización, el paisaje de las ciudades del mundo está marcado por una clara desigualdad, donde unas pocas imágenes centrales jalonan al resto en la marginalidad (día 19 - 7:50 p. m.). La alternativa no está en la constante aspiración al desarrollo de un proyecto clave cuya ejecución sirva como ritual de paso a un círculo mundial de figuras arquitectónicas reconocidas, partícipes en la construcción de estos referentes internacionales del progreso y la vanguardia.

El llamado al arquitecto, a partir de las dinámicas de intercambio libre de información, es un llamado a involucrarse con los procesos de gestión de la arquitectura y con la población usuaria. Se requiere un nuevo entendimiento de la ciudad como un sistema complejo emergente, el resultado de las acciones de pequeños grupos e individuos. Se precisa una capacidad para descentralizar, para diversificar los usos; un conocimiento local.

Evaluar el alcance y la adecuación de los sistemas normativos que determinan la práctica del arquitecto en un contexto concreto ofrece una manera para repensar los vacíos en estos sistemas como oportunidades propositivas para generar nuevas dinámicas de gestión. Es necesario abandonar la idea de que el arquitecto está dotado de un conocimiento universal que le permite enfrentar cualquier situación arquitectónica en cualquier contexto.

En busca de una arquitectura que actúe como mediadora para la convivencia, es necesario abandonar toda posición “solucionista” y dejar de esperar, en las construcciones, la solución a los problemas sociales. Debe entenderse la labor del arquitecto como una forma compleja de plantear los problemas a favor del aprovechamiento de los nuevos medios de implantación como modelos de descripción necesarios para que el proyecto pueda tener una complejidad simétrica en cuanto a la de su contexto.

Día 20 - 10:27 a. m. Derecho a la belleza

La intención explícita por encontrar una forma de planificación urbana diferente a los procesos tradi-

cionales centralizados no implica un abandono de toda preocupación estética. Propone, en cambio, un entendimiento de la estética como proceso y no como repertorio de juicios inaugurales instantáneos. El gusto es la recombinación de las experiencias atesoradas. Una remezcla de vivencias.

Día 1 - 01:55 p. m. Mezclar es crear

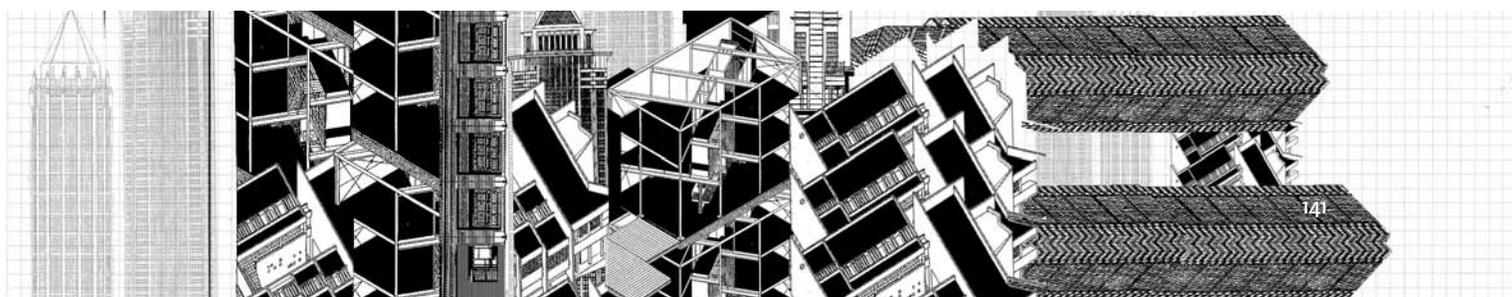
En la capacidad de tratar todo objeto cultural acabado, en términos de su fragmentación, en elementos más pequeños que pueden recombinarse con cualquier otro fragmento para formar uno nuevo está la propuesta de llevar al extremo el potencial de la combinación como mecanismo de *producción cultural* por la que aboga Manovich (2005a), al afirmar que aunque el hecho de remezclar puede evidenciarse desde referentes históricamente muy anteriores, estamos enfrentando, en la actualidad, el reto de considerar la remezcla mientras se abandona la modularidad como su único medio.

Una propuesta de modelo de remezcla no modular puede verse ya en situaciones cotidianas de nuestra vida, como el simple acto de *redirigir* un fragmento del contenido de un correo electrónico recibido, enviándolo de nuevo a un destinatario diferente, donde las partes que se combinan no pertenecen a un módulo básico predeterminado, sino que provienen de la selección indiscriminada sobre objetos culturales de cualquier categoría —texto, imágenes, video—, de los que se toma —fragmentando— lo necesario o lo más llamativo para recontextualizarlo, uniéndolo a nuevas partes que se funden en otro objeto cultural resultante.

Día 1 - 05:17 p. m.

Las tecnologías de la información, además de presentar el desafío de cuestionar la existencia de escalas y límites en la labor del diseñador/arquitecto y de repensar los métodos de diseño y construcción —como es el caso de concebir la *remezcla* como método de producción—, traen un nuevo y más grande reto en el esfuerzo por aplicar estas dinámicas y explorar estas posibilidades cuando se trata de contextos fuera de la pantalla.

Alentados por el auge de las concepciones arquitectónicas, que, inspiradas en nuevas lecturas de la



obra de Henri Lefebvre *The Production of Space* (1992) llaman la atención sobre cómo constantemente se obvia la forma en la cual los espacios reflejan y perpetúan estructuras sociales complejas; y también teniendo en mente reflexiones sobre ciertas prácticas urbanas, como el *graffiti* o el *skateboarding* (Borden, 2001), que, al no haber sido previamente concebidos dentro del diseño original de los espacios que ocupan, presentan la oportunidad de cuestionar las relaciones entre los espacios y sus usuarios.

Planteamos cuestiones acerca de la posibilidad de arquitecturas que siguiendo el modelo de construcción de conocimiento de muchas de las herramientas de la web 2.0 conseguirían acercarse al concepto de lo “táctico” en contraposición a la mirada típica de la arquitectura como materialización de una “estrategia” (Certeau, 1984).

Día 10 - 10:17 p. m.

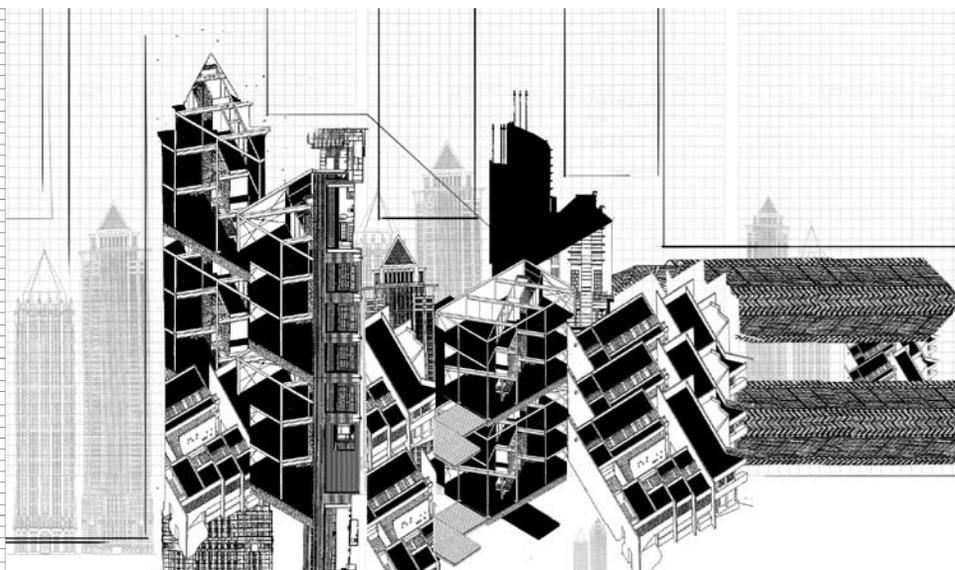
Pensando en la *táctica* como un concepto que describe el flujo de la información y las maneras en las que extraemos conocimiento de éste.

Día 1 - 2:50 p. m.

Al aplicarse hoy en día la tesis lefevbriana de que todo espacio —social— es —socialmente— producido, en el sentido en que el espacio de cada sociedad coincide con sus medios de producción (Lefebvre, 1992), entonces, nuestros espacios deberían tener relaciones formales con prácticas cotidianas actuales como resultado de los sistemas de producción en los cuales se dan.

Referencias

- Borden, L. (2001), *Skateboarding Space and City: Architecture and the Body*, Nueva York, Oxford University Press.
- Buchanan, I. (2005), “Space in the age of non-place”, en Buchanan, I. y Lambert, G. (eds.), *Deleuze and Space*, Edimburgo, Edinburgh University Press.
- Certeau, M. (1984), *The Practice of Everyday Life*, Londres, University of California press.
- Frichot, H. (2005), “Stealing into Gilles Deleuze’s Baroque House”, en Buchanan, I. y Lambert, G. (eds.), *Deleuze and Space*, Edimburgo, Edinburgh University Press.
- Haque, U. (2002), “Hardspace, softspace, and the possibilities of open source architecture (2002-2004)” [en línea], disponible en <http://www.haque.co.uk/papers/hardsp-softsp-open-so-arch.PDF>, recuperado: abril de 2005.
- Koolhaas, R. (2003), “Post-modern engineering?”, en Koolhaas, R. (ed.) *Content*, Londres, Taschen, pp. 514-515.
- Kwinter, S. (2002), *Architectures of Time: Toward a Theory of the Event in Modernist Culture*, Londres, MIT Press.
- Lash, S. y Urry, J. (1999), *Economies of Signs and Space*, Londres, Sage publications.
- Lefebvre, H. (1992), *The Production of Space*, Oxford, Blackwell Publishers.
- Manovich, L. (2005a), *Remixability* [en línea], disponible en <http://www.manovich.net>, recuperado: noviembre de 2006.
- (2005b), *The shape of information* [en línea], disponible en <http://www.manovich.net>, recuperado: noviembre de 2006.





Documentos de investigación

TATIANA RODRÍGUEZ

Imagen y discurso: construcción de sentido en las portadas de las revistas *Semana* y *Cambio*, 1998-2004

MIRLA VILLADIEGO, PATRICIA BERNAL Y MARÍA URBANCZYK

Publicidad y modernidad en Colombia:

apuntes para una comprensión del relato publicitario de la modernidad en la década de 1930

MARITZA CEBALLOS

Las pasiones: interacción y retórica