

Uno de Esos Lugares

¿Dónde sabemos dónde estamos?

Angel Borrego Cubero. 2003

El horizonte del paisaje digital, la imagen de un medio (ambiente) invadido de sensores y micromáquinas reactivas e interactivas, cambia las nociones del exterior/interior y de lo natural/artificial. Una vez más. Este horizonte es uno de esos espacios de pensamiento de los que cada cierto tiempo los arquitectos echamos mano para poder distraer a una audiencia cada vez más atenta y que se hace con los trucos de nuestra actuación, con nuestros juegos de manos, [HANDWAVING: Media Lab→nacido de arquitectos] cada vez más rápidamente. Y es que el mundo de la arquitectura y de las nuevas tecnologías está lleno de movimientos de manos: en el Media Lab del MIT, fundado por un arquitecto en una escuela de arquitectura y que “no tiene nada que ver con la arquitectura”¹, el *handwaving* es un arte que hay que disimular en lo posible. Como en un juego de magia en el que las dos (o tres) manos se complementan para ejecutar mientras distraen, lo digital, la arquitectura y el paisaje pueden estar hoy igualmente compinchados. No se puede hablar quizá del paisaje digital sin referirse al paisaje de la arquitectura y la arquitectura de lo digital. Y así.

Lo digital promete una nueva capacidad, una potencia para la arquitectura que creíamos perdida para siempre. De pronto, desde los noventa, lo importante es saber dónde estamos. No importa ya la cualidad de ese dónde ni la cantidad. El criterio de la dicotomía que garantizaba la obsolescencia de la arquitectura por su naturaleza de medio cualitativo², en oposición a los medios electrónicos, cuantitativos, desaparece. La arquitectura era importante a principios del S XX como medio porque prometía cantidad. Tras la radio y la televisión la cantidad no podía ser ya jamás ofertada por la arquitectura. En los noventa, sin embargo, no importan la cantidad o la calidad sino su posición y su distribución. Incluso los estudios recientes de la arquitectura de la postguerra también comienzan a revisarla bajo esta perspectiva³.

Nuestra nueva capacidad para interrelacionarnos con el entorno de manera individual y bidireccional sustituye a la legibilidad de la arquitectura y nos hace poder preguntarnos otra vez *¿dónde estamos?*. El uso individual del GPS, una tecnología militar de guía de misiles que promete darnos nuestra posición (a la vez asegura que ya nunca la podremos conocer exactamente), coincide en el tiempo con la pérdida del referente al que apuntaban

¹ Stewart Brand: The Media Lab. Inventing the Future at MIT. Penguin Books 1987. P. 142-3

² Andrea Branzi: Louis Kahn Superstar . In: Casabella 1974 July, v. 38, p. 8

³ Keller Easterling: OrganizationSpace. MIT Press 1999.

Mike Davis: City of Quartz. Vintage 1993.

Reinhold Martin: Architecture and Organization. USA, c. 1956. Princeton University Library 1999 (tesis doctoral)

Esto no es una lista, son tres ejemplos de una tendencia reconocible por el estudio de la organización del espacio en los 90.

los misiles dirigidos por este mismo GPS, el comunismo, intercambiando nuestra desorientación (bien localizada) en la política por una localización física imprecisa⁴.

Jameson había intentado explicar poco antes que el problema de la cultura postmoderna era precisamente que no encontrábamos nuestro lugar en el espacio. Si la arquitectura no podía darnos más este bienestar (se supone que estar bien es, entre otras cosas, saber dónde se está), la tecnología digital sin embargo nos iba asegurando paulatinamente, desde los 70, nuestra localización mediante los rastros de las tarjetas de crédito, de las primeras excursiones en la red, del rastreo de palabras clave en las comunicaciones, del GPS, del reconocimiento facial automatizado en los CCTV, de los teléfonos móviles, de las múltiples direcciones ISP actuales y futuras de la mayoría de nuestras prótesis... Poco a poco diversas extensiones de tecnología digital se han convertido en una arquitectura más performativa, un espacio en el que somos capaces de movernos y relacionarnos con personas y cosas. Si el arquitecto debe ser capaz de situarnos, en este contexto otra vez tendría vigencia la descripción de Banham: "puedes pensar en una mínima definición mejor del esquema de pensamiento arquitectónico que la de 'tecnologista imaginativo'?"⁵

El plegamiento y la creciente intersección de la arquitectura, el paisaje y lo digital se parece mucho al diagrama utilizado por Nicholas Negroponte para vender al MIT la necesidad de fundar el Media Lab [fig. 1]. Seguramente ese mismo diagrama puede servir para ilustrar la evolución del horizonte de otros muchos campos, pero eso es precisamente lo que lo hace interesante. El contenido de las áreas, los círculos, no cambia en cantidad ni en calidad, son los mismos, no se discuten. Es su posición relativa lo que está en discusión y su acceso desde distintas plataformas asegura su más perfecta localización por una especie de triangulación conceptual. Su posición es lo importante. Lo digital permite un nuevo lenguaje de la posición, permite una nueva arquitectura.

Si la arquitectura ha sido siempre un receptáculo y un operador instrumental y mítico del conocimiento, siendo los *Palacios de la Memoria* el ejemplo de referencia, que se utilizaron desde la antiüedad clásica y cuyo practicante más famoso fué Mateo Ricci, parece lógico que el conocimiento en la era digital intente representarse de manera espacial también en forma de geografías o paisajes como lugares domesticados o familiares, y de los cuales el ejemplo más extremo es el programa ThemeScape de la compañía Cartia, Inc. [fig. 2], que intenta situar la información en un mapa geográfico de un sistema montañoso.

Pero, ¿dónde sabemos dónde estamos? En casa. La casa ya no puede ser el hogar tradicional, pero el paisaje entero promete ser doméstic(ad)o, habitable, controlable mediante la acumulación de *mandos* digitales. Si el vidrio rompe la división interior/externo en el movimiento moderno, metiendo la naturaleza en casa, hoy es la casa la que promete meterse en la naturaleza. El espacio habitable es indiferenciable del paisaje, es decir, de

⁴ Laura Kurgan: Usted está aquí : arquitectura y flujos de información. MACBA 1995. La tesis de Kurgan es la de la insalvable imprecisión de la tecnología que nos permite situarnos de nuevo.

⁵ Reyner Banham: Space, Fiction and Architecture. In Architects' Journal, 127, 17 April 1958, pp. 557-9

un espacio representado y dominable. La vivienda inteligente o la domótica, conceptos conservadores, dan paso a otro que une claramente casa y paisaje como es el de *computación ubícua*, que sustituye la arquitectura física como organizador del conocimiento por una inteligencia distribuída indiferenciadamente (aunque no indiferentemente) que, a través de su propia arquitectura digital (de sistemas), definirán capacidades de comunicación e interacción. Este es el prometedor estado de cosas al que los arquitectos no podíamos sino saltar con entusiasmo. Las nuevas tecnologías prometen rellenar, otra vez, de datos los lugares, prometen hacerlos legibles. El dato, o los datos, son lo importante. Y la arquitectura física pueda quizá proponer otros o complementar los datos digitales, pueda ayudar a establecer el territorio doméstico global activable sobre el que el individuo y los distintos grupos sociales puedan actuar, operar.