

INFORMACIÓN, SIMULACIÓN, ARQUITECTURA Y CONTEMPORANEIDAD

por Fredy Massad

1. VELOCIDAD

En los tiempos informacionales en los que nos hallamos inmersos, se va produciendo una sobresaturación de productos rápidos, hechos para consumir y desechar. La inmediatez de las acciones, de las modas es una característica que se ha adueñado de la sociedad contemporánea. La velocidad de los hechos ha adelantado la fecha de caducidad de todo lo que a nuestro alrededor sucede.

El pensamiento ya no es reflexión sino una simple acción que genera un modo efímero de entender y crear el espíritu de los tiempos.

Lo que constituye un hecho diferencial del tiempo en que vivimos con respecto al pasado inmediato no es la idea de moda como sucesión de cánones de estilo, una forma de acción y reacción, sino que se antepone a ésta, como característica más relevante, la sensación de velocidad.

En la arquitectura, este sentido de velocidad conlleva la pérdida del tiempo necesario para el desarrollo del proyecto, obligando a la creación (sustitutiva) de simulaciones de proyectos mediante procesos digitales. Hay que estar al día con el poder que nos concede la tecnología pero sin detenerse a pensar en cuál será el contenido y desarrollo posterior de esas simulaciones. Estas imposturas desvían la atención de lo que podría ser una investigación seria en pro de formas de aproximación a la arquitectura contemporánea.

De esta forma nacen los arquitectos efímeros, más cercanos a aspirantes a estrellas que se quedan a medio camino del star-system, más preocupados por sus departamentos de prensa y por publicar a toda costa que por crear y pensar su propia obra.

Crear tendencias de pensamiento dentro de una sociedad compleja que muta y se transforma constantemente: ése es el camino que se esquivo. La tecnología nos proporciona las armas necesarias, pero necesitamos detenernos a pensar un minuto para qué queremos usarlas.

2. INFORMACIÓN

La Revolución Informacional ha de comprenderse como un cambio de raíz de un modelo que ha sido construido durante siglos. Estamos inmersos en un periodo de cambios tan importantes y drásticos como los de la Revolución Industrial: no podemos resumirlo en la producción de unos modelos de formas complejas y arriesgadas posibilitadas por las máquinas. No podemos hacer acopio de información porque está ahí y es fácil acceder a ella.

En muchos casos, el problema radica en la simplificación de la idea de un nuevo modo de pensamiento arquitectónico influido por la tecnología como una moda o estilo. Éste es un gran error.

La cultura contemporánea –y la arquitectura - tiende a la levedad. Pero la el peso de la contemporaneidad no necesariamente tiene que ser liviano. Quizá hemos perdido el gusto por lo denso, lo difícil, lo complejo o bien nos da miedo.

La idea de que todo debe ser rápidamente inmediato ha hecho que queden en el camino la crítica y la necesidad de introducirnos en las entrañas de los proyectos para analizar su valor y lo que puede aportar a un pensamiento crítico.

Muchas veces se habla de un proyecto como “fresco” o “divertido”. Realmente no tenemos que ser serios o aburridos para hacer un buen proyecto, pero debemos tener la noción de que el proyecto no puede perder la sustancia haciendo concesiones a la cultura de lo light.

La ausencia de densidad es diametralmente contraria a la idea de una sociedad compleja y multidimensional. La actual frívola actitud con la que se diseña y se hace crítica es de lamentar ante el inmenso horizonte de posibilidades que la tecnología abre para nosotros. Es necesario reencontrarse con esta idea para volver a abordarla, ya no como simulación o elemento de mercadotecnia: redefinir de qué estamos hablando cuando hablamos de arquitectura es fundamental.

3. EFÍMERO

Vivimos en tiempos de imágenes porque no hay tiempo para más. El pensamiento debe ser automático. Se han desvanecido entusiasmo y curiosidad. Se ha creado una generación de arquitectos que especulan sin capacidad para especular. La velocidad que se requiere no permite cumplir con las exigencias que se deben demandar a lo producido. Repeticiones, proyectos que se copian a sí mismos, el mismo proyecto en una exposición se imprime en centenares de revistas alrededor del mundo, proyectos vacíos que se elaboran solamente para ser publicados, proyectos sin sustancia que no se revisitan, que no se reelaboran, que no se piensan ni se han pensado.

Predomina la necesidad de que el futuro sea hoy. Por eso muchos proyectos supuestamente pseudo-tecnológicos se evidencian en fracasos, enormes decepciones, porque con el progreso a velocidades extremas en la creación de software, proyectos que apenas hace unos años estaban a la vanguardia se han quedado obsoletos y su pretendido virtuosismo es hoy un simple juego de antigua tecnología. Es importante destacar que, salvo algunas excepciones, la crítica ha sobrevalorado estas apuestas o, por otro lado, las ha ignorado.

Todo nuestro entorno se ha tornado complejo por sistemas visibles e invisibles. No podemos permitirnos ser ingenuos ni frívolos. Debemos construir, no simular. Investigar, no especular. Pensar, no solamente transformar nuestro trabajo en un show vacío. Una crítica que hable sobre la arquitectura y el espíritu de los tiempos tecnológicos, es casi inexistente.

Lo efímero no es prescindible. Lo banal, probablemente sí.

4. BANALIDAD

Hemos presenciado desde la segunda mitad de los años noventa la edición de cantidad de libros y material mediático inútil. Esa proliferación editorial basada en el efectismo visual pretendía ser la base sobre la que reconceptualizar la arquitectura y el pensamiento sobre arquitectura. Esos libros y revistas han materializado un entusiasmo egocéntrico, inconsciente e irresponsable.

No es que al progreso deba reaccionarse con escepticismo, nada más lejos de mi postura. Creo fervorosamente en que la arquitectura necesita una renovación, que la arquitectura debe ajornarse a los tiempos que corren, que la tecnología digital y el uso de la información son fundamentales en la creación arquitectónica actual, que requiere

de la investigación, la exploración de nuevos rumbos en lo que concierne a la materialidad, la habitabilidad, la forma y el espacio. Nuestra forma de hacer necesita representar su tiempo.

De la misma manera que se ha creado una opinión crítica y destructiva sobre la televisión basura o la prensa amarilla, debería plantearse en qué términos debe englobarse toda esta creación de falsa arquitectura que apela al efectismo y al golpe directo, debiese aplicarse el concepto *arquitectura basura* para valorar la producción de algunos arquitectos que se transforman en artículos descartables desde su gestación, que producen solamente barullo, no dejando oír lo importante.