

La Arquitectura como interfaz

Rodrigo Alonso

En el terreno de la informática, la noción de “actualización” se refiere a la activación de alguna de las diferentes posibilidades propuestas por un programa o una producción interactiva. El creador de esos programas y productos, inscribe en su funcionamiento una serie de posibilidades que sólo se completan con la intervención de un usuario, quien tiene a su cargo activar su manifestación definitiva, su configuración “actual”. Así, toda actualización está ligada, a través de ese usuario, a dos conceptos básicos: por un lado, la *interactividad*, es decir, el proceso que permite que el usuario haga uso de su posibilidad de activar los mundos posibles; por otro, las *interfaces*, esto es, los medios que permiten interactuar con los datos o con el programa, y que determinan que la actualización sea efectiva.

El concepto de interfaz se refiere al medio, dispositivo, agente o elemento que permite una interacción efectiva con un conjunto de datos o con un programa. El valor de esa efectividad puede medirse por su funcionalidad —por su capacidad para lograr interactuar con los datos o con el programa— pero también, y fundamentalmente, por su capacidad para generar una interrelación significativa y/o creativa con esos datos o con ese programa. De hecho, los artistas que hoy en día trabajan dentro el ámbito del arte interactivo se preocupan principalmente por el desarrollo de las interfaces, porque es justamente a través de ellas que la significación y la potencialidad creadora de un usuario pueden encontrar la luz.

La reflexión sobre las interfaces es un punto clave en la producción artística contemporánea, y en particular, en la que tiene que ver con los nuevos medios, en tanto en esta producción se registran una serie de desplazamientos medulares: por un lado, el pasaje de una estética o de un arte fundado en objetos, hacia uno que valora más las temporalidades y los procesos; por otro lado, el abandono del concepto de autoría basado en la idea de un autor o artista individual, en virtud de concepciones que privilegian procesos de creación colectiva.

Esta tendencia, generalizada definitivamente en el entorno de los nuevos medios, comienza a hacerse sentir en el ámbito de la arquitectura. Los conceptos de interactividad e interfaz poseen un rol cada vez más central en esta disciplina, exigiendo ser pensados con profundidad. Para esto, el cruce con el universo de los nuevos medios puede ser realmente productivo.

En la riqueza de su práctica, la arquitectura siempre ha funcionado como una verdadera interfaz, aunque en su caracterización, este aspecto suele dejarse de lado. Pensamos en la arquitectura como una cierta actividad creadora de espacios, ambientes, atmósferas, disposiciones vitales, lógicas urbanas; en breve, como una actividad creadora de realidad (espacio-temporal, relacional, situacional, etc.). Pero existe otro aspecto de la arquitectura, que podríamos denominar el de la *arquitectura como interfaz*, donde ésta se presenta como un medio que permite al usuario (de la ciudades, los edificios, los programas arquitectónicos) entrar en relación con la realidad, pero de manera *significativa*.

¿En que punto podría articularse la concepción de la arquitectura como interfaz con la noción del usuario informático, y el ya citado desplazamiento desde el mundo de los objetos hacia el de los procesos? Fundamentalmente, en la aparición de ciertas “arquitecturas virtuales”, donde se privilegia no tanto la labor creadora de un cierto agente constructor, encarnado en la figura del arquitecto, sino la actividad creativa de un interactor, del usuario de ese constructo virtual.

¿Qué características debe poseer ese usuario que se vincula a la arquitectura en tanto interfaz? El terreno de las narrativas interactivas puede ofrecernos algunas pistas. Los artistas que trabajan con medios narrativos interactivos suelen ofrecer al usuario un conjunto de posibilidades que les permiten decidir sobre las características de los personajes, los espacios, las circunstancias de la trama, etc. Pero el acercamiento de éstos a la pieza es todavía muy variable. Hay quienes se aproximan a ella probando de manera “azarosa” sus posibilidades —este suele ser el tipo de comportamiento de las personas que han tenido poco contacto con este tipo de obras o que no se involucran con su propuesta narrativa—. Pero hay otros, que podíamos llamar los *buenos interactores* (1) que buscan involucrarse con la trama, los personajes y sus circunstancias: esta es la forma en que el creador de la pieza espera que el usuario actúe.

Para que el usuario experimente cierto compromiso con la obra interactiva, es necesario que sea, de alguna manera, también un narrador, un co-creador. De otra forma, no se producirá una verdadera interacción. El usuario puede “usar” la obra, pero si esta no le provee una interacción que sea significativa, quizás no sea demasiado correcto hablar de experiencia interactiva.

En el caso de las arquitecturas virtuales, ¿como debería involucrarse el usuario para que su experiencia sea verdaderamente interactiva? ¿Deberá ser el usuario una especie de arquitecto para poder generar sus propios universos virtuales? En efecto, esto es así: más allá de la posibilidad material que le brinde el programa para generar sus propias arquitecturas, espacios, circulaciones, ambientes, no habrá una verdadera experiencia significativa si ese usuario no es, por lo menos, un arquitecto en potencia.

Pero para que esto suceda, no se trata de que el usuario se transforme en un arquitecto, sino que la arquitectura desarrolle su potencial de interfaz, permitiendo que el usuario no sólo acceda al nivel de transformar las estructuras virtuales sino también a la posibilidad de construcción con ellas sus propios universos significativos.

Para Walter Benjamin, la forma de aprensión de la narrativa cinematográfica era muy parecida a la forma de aprensión del espacio en la arquitectura (2). En ambos casos, la percepción funciona de manera “distráida” e intuitiva: en el cine, la sucesión de las imágenes favorece la asociación narrativa; en la arquitectura, el ingreso a un espacio provee información básica sobre sus dimensiones, escalas, recorridos, etc., sin la necesidad de un análisis conciente.

La arquitectura, a lo largo de los años, ha evolucionado como interfaz, como elemento que permite caracterizar significativamente un espacio, pero de una manera “distráida”, como diría Benjamín. Esa propiedad es hoy un producto histórico, social y cultural que nos acompaña como un saber arquitectónico, muchas veces inconsciente, pero no por eso menos real.

Mi propuesta consiste en fomentar ese carácter de interfaz de la arquitectura, trascendiendo sus propiedades inmediatas —la analítica y estética del espacio— hasta llegar a una propedéutica de la creatividad a través del espacio. La arquitectura podría dotarnos de las herramientas para crear nuestros propios mundos, y transformarse en el disparador de la potencialidad creadora espacial que cada uno de nosotros llevamos de manera germinal.

NOTAS

(1) Siguiendo el concepto de “buen escucha” desarrollado por Eku Wand en su artículo “Interactive Storytelling: The Renaissance of Narration”, en RIESER, Martin; ZAPP, Andrea. *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute, 2002.

(2) BENJAMIN, Walter, “La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, 1989.

BIBLIOGRAFÍA

BENJAMIN, Walter. “La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*. Buenos Aires: Taurus, 1989.

LEWKOWICZ, Ignacio; SZTULWARK, Pablo. *Arquitectura plus de sentido*. Buenos Aires: Altamira, 2003.

RIESER, Martin; ZAPP, Andrea. *New Screen Media. Cinema/Art/Narrative*. London: British Film Institute, 2002.

WEIBEL, Peter; DRUCKREY, Timothy (eds.). *Net_condition. Art and Global Media*. The MIT Press: Cambridge (Mass.), 2001.