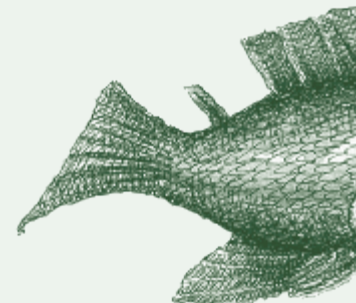


Realidad virtual vs. percepción humana

Jorge Tamés y Batta



La inhumanidad de la arquitectura y la ciudad contemporáneas puede entenderse como consecuencia de una negligencia del cuerpo y de la mente, así como un desequilibrio de nuestro sistema sensorial

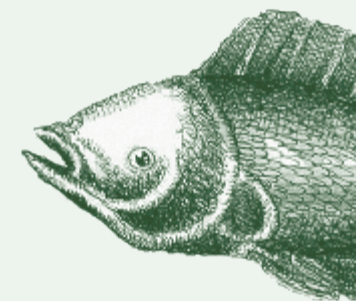
Juhani Pallasmaa

La arquitectura refleja las necesidades y creencias de una civilización; da forma a los asentamientos humanos, sean pequeñísimas comunidades o grandes ciudades; nos habla de la realidad del hombre en cada uno de sus momentos históricos; crea formas de vida, induce comportamientos, motiva reflexiones, provoca sensaciones; es un medio de comunicación y una forma de expresión.

Ha pasado un siglo desde el fin de la Revolución industrial, etapa considerada como un avance significativo para el bienestar de la humanidad, y poco más de cincuenta años desde que surgieron términos como “globalización” y “sustentabilidad”, concebidos para alertarnos sobre la necesidad de conservar las características que dan identidad a los hombres de diferentes culturas, así como sobre la conservación de los recursos naturales, respectivamente. Hoy se habla de una “revolución tecnológica”, la cual, entre otras cuestiones, ha generado una dificultad para distinguir entre lo real y lo virtual, entre lo posible y lo imposible.

Inmersos en esta confusión con tintes de delirio, permanecen algunos conceptos, ajenos a cualquier máquina por más avanzada que resulte su tecnología: sentir, percibir, concebir, intuir. Sin negar lo fascinante de la infinidad de posibilidades que los avances tecnológicos y los medios masivos de comunicación han puesto a nuestro alcance, habrá que estar muy alertas en la manera en que nos adaptamos a estas nuevas formas de relacionarnos y de entender el mundo. En este proceso de adaptación (que lleva ya casi un siglo), será nuestra capacidad de percibir para asimilar, vincular y aplicar, la única forma de permanecer como seres pensantes capaces de conmovernos.

Lo anterior implica conservar la noción sobre la plenitud del ser; es decir, impedir que lo virtual nos convierta en seres incompletos, insertos en una realidad que promueve lo impalpable, lo que no huele, aquello que escapa a la





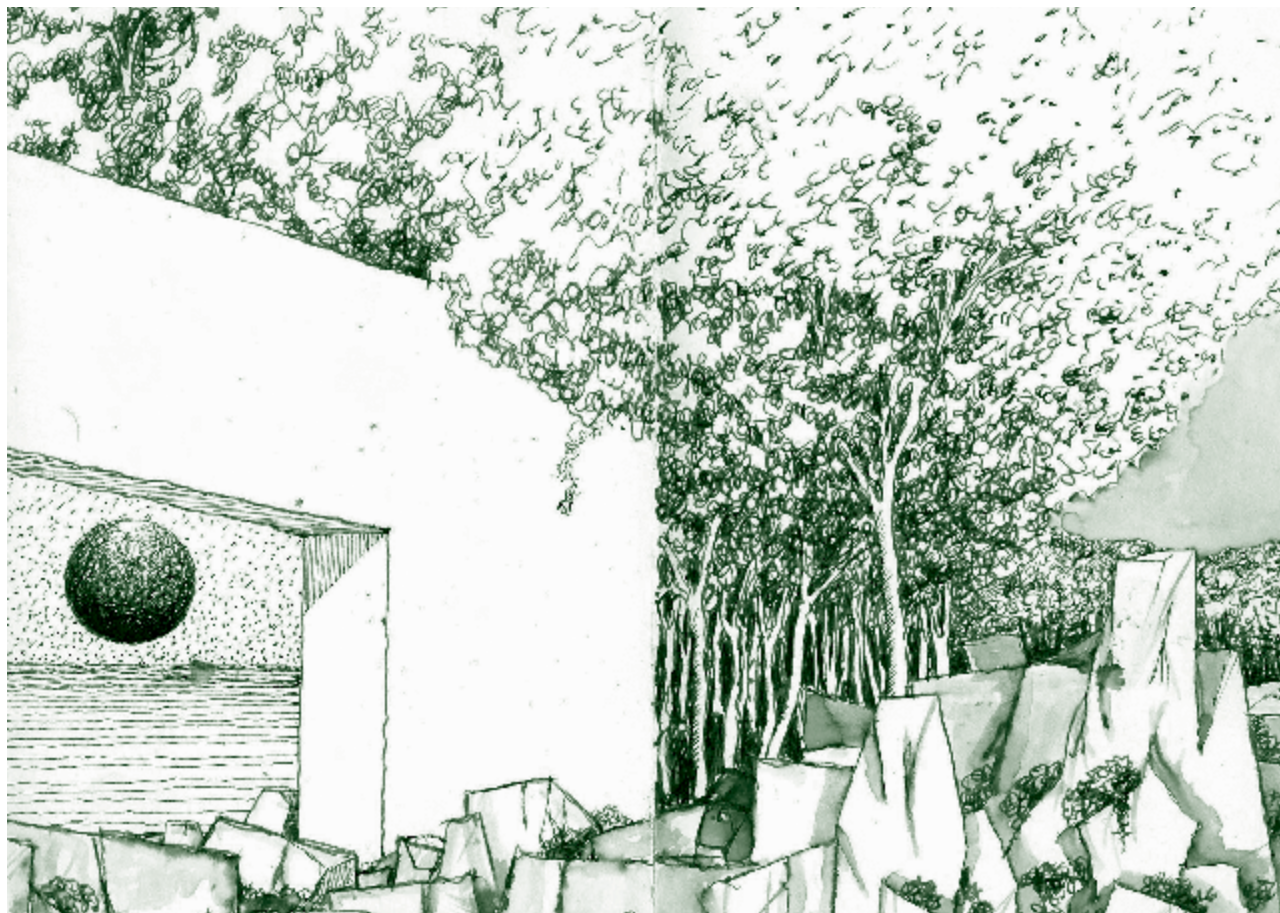
experiencia de los cinco sentidos. La consecuencia más grave de este mundo “mediático” sería perder nuestra capacidad de asombro, nuestra curiosidad y nuestra imaginación.

Si bien esta era de comunicación permite aprender unos de otros y evolucionar, también puede haber rapidez, inmediatez y mucha comunicación a través del dibujo a mano. Un ejemplo humilde, nacido del puro placer por compartir con personas en mi país y fuera de él, es la costumbre de enviar una caricatura y un dibujo alusivo a cualquier tema cada semana a más de veinte mil personas. Esto ha sido una oportunidad invaluable para transmitir mis dibujos y mis pensamientos sobre la arquitectura y la vida. Los comentarios que he recibido han sido, sin duda, lo más enriquecedor y humano, pues implican, aunque sea de manera virtual, la comunicación y el intercambio. Empero, la experiencia no es comparable con impartir una conferencia o un taller de dibujo “en vivo y en directo”.

Aprendemos del cine, de la fotografía, de la literatura; aunque todos estos campos apelan a nuestros sentidos, ninguno nos concierne más directamente que vivir, habitar, recorrer un espacio; es decir, hacer y vivir la arquitectura. Arquitectura, paisaje, urbanismo, diseño, todas estas disciplinas están, inevitablemente, influenciadas por la nueva era de comunicación e intercambio transnacional e interdisciplinario, que si bien enriquece, a la vez amenaza con alienarnos. Ha provocado ya el desapego de la realidad, la repetición, la individualidad y el olvido histórico al instaurar como práctica cotidiana la inmediatez, la simultaneidad y el deconstructivismo, no sólo de la arquitectura, sino del pensamiento.

En la actualidad, se extraña (por lo menos yo y seguramente muchos de mi generación) ese contacto físico, visual y espiritual que ningún ambiente simulado puede igualar. Un profesionalista cuyo medio de expresión sea necesariamente gráfico tiende a convertirse en un “comunicador” digital, virtual y cibernético. De manera similar a como se ha reducido el léxico y enrarecido la ortografía de los jóvenes, las disciplinas asociadas a la creatividad han perdido, de manera alarmante, su habilidad para la expresión gráfica a mano.

Profesionistas como el arquitecto, el paisajista, el urbanista y el diseñador industrial crean formas de vida e inducen ciertos comportamientos; dan forma a los espacios y objetos con los que se desarrolla un ser humano. Es preocupante que se acostumbren a hacerlo con una computadora, sin



interactuar cara a cara y en el sitio –comunicación a larga distancia– y a veces, sin ni siquiera conocer el lugar en el que se edifica ni a las personas –“entes vivientes”– para quienes crean un espacio o diseñan un objeto. Sin duda es posible; se hace. ¿Es eso lo que queremos?

La pérdida de identidad ha sido un tema recurrente desde el siglo pasado. Sin intención de agotarlo, cabe preguntarnos: ¿realmente queremos una aldea global como la que describe Mc Luhan desde los años 70? No lo creo, pues incluso arquitectos tan “vanguardistas” como Rem Koolhaas se preguntan: “¿Qué queda si se quita la identidad? ¿Lo genérico?”¹

¿O será que se está cumpliendo de alguna manera la realidad proyectada en *Un mundo feliz*² de Aldous Huxley, donde la sociedad alcanza su “felicidad” a través de la ciencia y de la técnica, ayudados por una droga? Vale reflexionar sobre el carácter de esa felicidad, si era real y palpable o simulada y automáticamente dirigida.

Umberto Eco ha reflexionado sobre la cultura de masas y los medios de comunicación en *Apocalípticos e integrados*.³ Entre los diferentes argumentos que examina, se antoja explorar uno en particular que concierne a nuestras disciplinas.

Menciona que estas estrategias comunicacionales homogenizan el pensamiento y generan una cultura deglutida.⁴

Como en todo, los extremos son poco deseables; el debate, en cambio, motiva la reflexión, la cual es siempre enriquecedora. Es innegable la afirmación de los expertos en el tema sobre el hecho de que los medios de comunicación masiva tienden a la “transculturización”, a combinar lo local con lo universal y a disolver nociones más específicas como territorio y nación. Asimismo, tienden a crear una sociedad individualista y consumista, en donde valores, usos y costumbres parecen disolverse para seguir modas pasajeras y formas “in”.

Quizá lo que causa el conflicto es que, al tiempo que abogamos por una arquitectura que provoque, que motive, que conmueva y que proponga innovaciones, nos percatamos de que tales “acciones” parecen ser posibles solamente a través de la tecnología. Aunque muy avanzada, impulsa muy poco el contacto y la convivencia en persona, al tiempo que fomenta lo “simulado”, en contraste con lo que se experimenta en vivo.

Los planes de estudio buscan desesperadamente espacios para enseñar las nuevas tecnologías. Éstas permiten a los egresados estar “vigentes”



y capacitados para responder a un mercado laboral que exige conocimientos técnicos ideados para la velocidad a la que se mueve el mundo hoy en día.

Tampoco se debe seguir enseñando como en la academia, pues la evolución del hombre implica su adaptación a las características de su realidad. No podemos esperar que las generaciones que nacieron con lo que para nosotros fueron innovaciones entiendan la vida como la entendemos nosotros. Toca a los individuos de otro tiempo, aprender y facilitar nuestra adaptación a lo nuevo. La clave, creo yo, es la reciprocidad. Es decir, que nuestras experiencias del pasado –muy remoto para muchos de los que hoy estudian y hacen arquitectura– sirvan también de aprendizaje a las nuevas generaciones. La responsabilidad como maestros –y profesionistas en ejercicio– es invitar a

los alumnos a recuperar lo que antes era imprescindible, sin desdeñar lo que para ellos es fundamental.

Así las cosas, mi apuesta es por convencer a los jóvenes a que dibujen a mano para que su experiencia de los espacios sea completa. Al convivir con ellos aprendo sobre medios de comunicación masiva y aplicación de la tecnología. No condeno; sumo, reflexiono.

¿Por qué, por ejemplo, nos cuesta –incluso como maestros– aceptar la experiencia “vvida” por un pintor que intenta transmitir ese lado humano que sólo ha entendido y aprehendido al vivirlo? Se le exige bibliografía para que “fundamente” su forma de entender el mundo y de plasmarlo en una pintura. ¿Necesitamos una demostración científica de los sentimientos, de las percepciones de algún espacio, de lo que provoca un aroma o el caminar por cierto lugar? ¿Cómo explicar o demostrar lo que sustenta a una creación que nace del interior de un ser humano? ¿Existe algún *software* para explicar sensaciones, razonar emociones, sensibilizar o conmover?

Son muchos los temas relativos a esta “nueva manera de entender nuestra realidad”, caracterizada por los nuevos medios de representación, expresión y comunicación que nos distinguen desde el siglo pasado. Por abrumadora que sea su cantidad, debemos pensar: ¿realmente entendemos el mundo de manera diferente? Lo esencial, nuestro cuerpo y nuestra alma, nuestra capacidad de sentir ¿“evolucionan”? No lo creo, o no quiero creerlo: de ser así, nuestras disciplinas perderían la esencia de su razón de ser.

Me remito a Paul Valéry en su obra *Eupalinos o el Arquitecto*⁵ y disfruto la lectura de quien apostaba por la permanencia, la eternidad de las edificaciones; coincido con quien afirmaba que la arquitectura no es solamente para contemplarse, sino que penetramos en ella y la experimentamos a través de nuestros sentidos.

Algunos autores contemporáneos que siguen esta línea de pensamiento para salvar la dimensión en donde la “cultura vivida se escapa del cuerpo”, son Juhani Pallasmaa⁶ y Steven Holl.⁷ Ellos nos recuerdan la necesidad de sentir, de percibir en vivo para poder describir y expresar(nos) con mayor plenitud y exactitud lo que se quiere transmitir. No es el propósito de este escrito estudiar exhaustivamente sus teorías. Tan sólo se pretende compartir su motivación para, con humildad intelectual, sumar realidad virtual y percepción humana en busca de un equilibrio que salve el “arraigo humano en el mundo” del que hablan estos arquitectos.

Es con el tacto, nos dice Pallasmaa,⁸ que se comprende el mundo, no con técnicas hiperbólicas de la publicidad de los bienes de consumo. Es preciso liberarnos de ese “fondo ruidoso” que ha llegado a reemplazar nuestras conciencias y difumina poco a poco nuestra capacidad reflexiva. Nuestra experiencia del mundo se integra a través del tacto con la experiencia de nosotros mismos. La computadora es incapaz de sustituirlas, y por ello tantos arquitectos insistimos en que el proceso creativo no puede ser una manipulación visual pasiva, pues siempre existirá esa distancia entre el autor y el objeto. En contraste, con el dibujo a mano y al trabajar con maquetas, el proyectista entra en contacto háptico, que involucra todos los sentidos, con el objeto o espacio.

Coincido en que tanto la soledad en el mundo tecnológico como las experiencias de alienación y distanciamiento consecuentes, pueden estar afectando los sentidos y han “dejado sin hogar al cuerpo”. Solamente la vista es lo suficientemente rápida como para acoplarse al ritmo que impone esta era tecnológica; sin embargo, ignora la percepción total de la que habla Merleau-Ponty,⁹ percibir con todo nuestro ser. La vista ayuda a ordenar y clasificar el mundo, pero al mismo tiempo nos separa de él; en contraste, el resto de los sentidos nos une a él.





Urge darnos cuenta de que el predominio del uso de la vista ha provocado la supresión de los otros sentidos. Basta estar frente a la computadora, el celular, el iPad, e incluso la televisión para comprobarlo. Hace falta retomar la importancia del papel del cuerpo como lugar de percepción, del pensamiento y de la conciencia; el cuerpo como el verdadero lugar de referencia, memoria, imaginación e integración.

Por ello, como dice Juhani Pallasmaa, la arquitectura que conmueve es multisensorial: exige la intervención del ojo, del oído, de la nariz, de la piel, de la lengua, del esqueleto y del músculo.¹⁰ Percepción, memoria, imaginación... y recuerdos, imágenes, fantasía; luz, olores, sombras, sonidos.¹¹ Encuentro físico y espacial que entiende la condición humana para “mediar –a través de los sentidos– entre el mundo y el hombre. Eso es el cometido de la arquitectura”,¹² concluye el arquitecto finlandés.

Creo que esa es la clave: el “encuentro” físico y espacial, que ahora parece prescindible para la estructura mental de las nuevas generaciones. Insisto, mi acercamiento no es desdén ni condena hacia las nuevas formas de comunicación y expresión; es tan sólo un intento por no dejar morir lo físico, lo sensorial, lo “hecho a mano”.

Tampoco se desprecia la soledad, basta recordar a Heidegger y su cabaña. La soledad que se busca no es aislamiento, sino proyección de nuestra existencia hacia afuera, hacia la “vasta proximidad de la presencia de todas las cosas”. Es un refugio de “concentración solitaria” que promueve “las dimensiones de presencia y ausencia”,¹³ una medida de soledad necesaria. Esto lo siento al dibujar, pues dicho acto se convierte en un ejercicio de reflexión hacia adentro y hacia lo que nos rodea, lo cual no sucede al estar totalmente inmerso en un medio de comunicación social actual, aunque sea interactivo. Reitero la trascendencia de utilizar los cinco sentidos para desarrollarnos como arquitectos, paisajistas, urbanistas y diseñadores, de modo que sirva como experiencia previa – o simultánea – fundamental y complementaria a los nuevos medios de expresión, comunicación y construcción vigentes.

La simultaneidad implica una reciprocidad que suma. Con ayuda de la tecnología se puede realizar un objeto mental, o viceversa, jugar con la tecnología para después, con sensibilidad, extraer lo humano; sensibilidad en el concepto de sentidos, nociones e intuiciones, todas estas características y funciones que una máquina no tiene.

De hecho, no existe máquina o dispositivo programado con lo que Steven Holl llama “matices fenomenológicos”.¹⁴ La arquitectura, nos dice, se entiende primero como una serie de experiencias parciales más que como una totalidad; en el entendimiento de dichas experiencias sólo participan los sentidos.

Sin extendernos en estos argumentos, vale la pena aludirlos para motivar la reflexión. La clase de percepción a la que alude Holl no se da con el uso de los medios masivos de comunicación actuales. Ello reafirma que la percepción humana es absolutamente imprescindible en el quehacer de nuestras disciplinas, como una vivencia que no puede ser sustituida por nada que sea virtual, artificial o simulado.

Incluso la fotografía es una experiencia incompleta, sobre todo si se pierde de vista la proporción humana. Héctor García Olvera señala lo árido de la fotografía sin escala humana, la cual ha sido, desafortunadamente, muy común en revistas y libros de arquitectura. Héctor insiste en la trascendencia de la presencia humana para dar y captar el verdadero sentido de los espacios, pues es para el hombre para quienes están dirigidos. Lo humano, lo habitable, la experiencia de lo espacial, son temas que García Olvera explora como “experiencias” fundamentales para el proceso arquitectónico.¹⁵

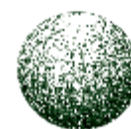
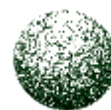
Imposible dejar de mencionar a nuestro querido maestro Carlos Mijares, quien es sin duda uno de los más claros exponentes del conocimiento, el ejercicio y el gozo de la arquitectura —y de toda disciplina creativa. Con las palabras esbozos, tránsitos y demoras, Mijares nos conduce por la cotidianidad y la plenitud de existir, para después, verter la esencia de la vida en formas.¹⁶

Su inquietud y afán por enseñar no se contiene en el trabajo y en la reflexión que provoca con su libro *Tránsitos y demoras, esbozos sobre el quehacer arquitectónico*. Recientemente, se ha valido de los medios de comunicación masiva para su proyecto de recorridos virtuales y, con la pasión y calidez de siempre, comparte con nosotros su saber, su investigación y su sentir sobre diferentes sitios arquitectónicos en nuestro país. Con ello, Mijares estimula la teoría aplicada, pues invita a recorrer los espacios para recrear experiencias y aprehender la esencia de los mismos.

Su labor es ejemplo de que se puede asumir lo nuevo con responsabilidad y a partir de una mirada humana, misma que puede recuperarse, entre otras actividades, con el dibujo a mano, mediante el cual uno reflexiona lo vivido. Indudablemente, el conocimiento se obtiene y se transmite eficazmente en la era del internet, pero la esencia de nuestras disciplinas puede solamente asimilarse y comprenderse cabalmente a través de experiencias “vivas”.

El objetivo al hacer arquitectura, construir ciudades, dar forma a espacios abiertos y diseñar objetos, es el mismo desde sus orígenes. En este largo transitar, la comunicación humana, el intercambio de ideas y el uso de la tecnología, han significado evolución. Ésta no suprime lo que ya existe ni borra el pasado, sino que trasciende al socializar y apelar a todos los sentidos con objeto de inducir una actitud que promueva la actividad mental, no que la paralice.

La influencia positiva de la comunicación masiva no está en duda. Aunque no permite acercarnos físicamente, posibilita la convivencia a través del conocimiento de otras formas de vida, creencias, paisajes, construcciones, formas de hacer. Con ella se puede conocer, intercambiar, aprender, pero tal experiencia nunca será comparable con la práctica de vivirlo en carne propia. Habrá que encontrar nuevas formas de motivación para apartarnos de los modernos dispositivos en los que actualmente tendemos a encerrarnos para “convivir” de manera remota. La invitación es a adentrarnos al mundo real, ese que se toca, se prueba y se siente.





Vale recordar a André Ricard cuando afirma que el diseño puede contribuir a humanizar un mundo que es tecnificado cada día por una compleja y perfeccionada tecnología.¹⁷ Aquí la propuesta es inversa: no consiste en apostar a las aportaciones del avance tecnológico y científico, sino a aquello que nosotros, humanos, podemos provocar con dicha tecnología: la energía emocional que tiene un buen diseño surgido del contexto social en el que nace, solamente puede provocarla un ser humano.

A todo acto creativo cabe una frase del libro de Valéry puesta en voz de Fedro, la cual encierra un concepto vigente, eterno quizá: "Es indispensable que mi templo conmueva a los hombres como los conmueve el ser amado".¹⁸

Apelo a cada una de las fibras sensibles del hombre para lograr que la realidad virtual no anestesie la percepción humana.

Nota: Las ilustraciones que acompañan este texto son una muestra de cómo el autor intenta aplicar, día a día, las enseñanzas que de los autores citados ha aprendido.

Notas

1. Rem Koolhaas, *La ciudad genérica* (Barcelona: Gustavo Gili, 2006), 6.
2. Aldous Huxley, *Un mundo feliz* (Barcelona: Editorial Gandhi, 2012).
3. Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados* (Barcelona: Lumen, Colección Palabra en el Tiempo, Biblioteca Umberto Eco, 1968).
4. Umberto Eco, *Apocalípticos e integrados*.
5. Paul Valéry, *Eupalinos o el arquitecto*, traducción de Mario Pani (México: UNAM, Facultad de Arquitectura, 1999).
6. Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel* (Barcelona: Gustavo Gili, 2008).
7. Steven Holl, *Cuestiones de percepción. Fenomenología de la arquitectura* (Barcelona: Gustavo Gili, SL. GG mínima, 2011).
8. Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel*.
9. Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Planeta Agostini, 1985).
10. Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 28.
11. Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 47.
12. Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel*, 60.
13. Adam Sharr, *La cabaña de Heidegger* (Cambridge, Mass./Londres: MIT Press, 2006), 67.
14. Steven Holl, *Cuestiones de percepción. Fenomenología de la arquitectura*.
15. Héctor García Olvera y Miguel Hierro Gómez, *Lo arquitectónico desde un enfoque bio-psico-antropológico* (México: UNAM, Dirección General de Asuntos del Personal Académico, Facultad de Arquitectura, Colección Lo arquitectónico y las ciencias de lo humano, tomo 1, 2012).
16. Carlos Bracho Mijares, *Tránsitos y demoras, esbozos sobre el quehacer arquitectónico* (México: UNAM, Facultad de Arquitectura, Colección Arquitectura, 2008).
17. André Ricard, *Conversando con estudios de diseño* (Barcelona: Gustavo Gili, 2008).
18. Paul Valéry, *Eupalinos o el arquitecto*.

Jorge Tamés y Batta

Arquitecto

Profesor titular "A" de tiempo completo

Facultad de Arquitectura

Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM)

México

✉ jtamesyb@unam.mx

