



10. ARG. 2002.2018

LA 0,3



Per Graciela G. de Kuna
Diseña Arquitecta



EL DESAFÍO DE DISEÑAR LOS ESPACIOS VIRTUALES

Un nuevo campo profesional surge gracias a las nuevas tecnologías, ya que existen obras que nunca se materializarán fuera de la web, como las que se muestran en los sitios de museos desde otras perspectivas.

Días atrás me convocaron por las redes a un encuentro online con gente que no veía desde hace más de cuatro décadas. Más allá de las emociones que despertaron estas situaciones, fue fascinante el resultado. Hay integrantes de este grupo que se conectan desde los más diversos lugares de Argentina y del mundo. Los hay en Canadá, en México, en Sicilia, en Buenos Aires y Gran Buenos Aires, Posadas, Bariloche, La Pampa, Monte Caseros, Mar del Plata... Algunos desde sus casas y otros de vacaciones o viajes de negocios, pero todos conectados online, a veces al mismo tiempo, y otros dilatándolo y mirando lo transcurrido en ese espacio de grupalidad más tardamente.

Esta reflexión indica que todos estamos a distintas distancias, pero sin duda, todos nos encontramos en algún sitio y también que el reencuentro se produce en un lugar virtual, mágico, sin poder definir con exactitud dónde.

Ese "sin saber dónde" abre un espacio de diálogo necesariamente disciplinar sobre arquitectura, urbanismo, patrimonio y las tecnologías de la información y comunicación (TIC). Lo que hace unos años siquiera parecía casi un pasatiempo de futurismo urbano en la actualidad nos interpela de manera fuerte y constantemente, se ha incrementado a niveles inimaginables entonces y probablemente en el futuro lo hará en forma geométrica. En esta compleja situación, la ubicuidad es un valor que ha perdido potencia, aunque las redes molesten, sospechosas e insistentemente, tratando de ubicarnos en algún sitio.

Es que epistemológicamente, entre las cuestiones que implican las TIC y que las hacen imprescindibles para nuestro presente profesional, la dilatación de la relación tiempo/espacio (cronotopía) que acompañó al hombre desde siempre y de manera indisoluble (todo era de ese tiempo y ese lugar), se torna compleja. Es así, podemos actualmente ver un capítulo de una serie sin necesidad de estar en el tiempo de su difusión inicial. Con la misma autenticidad con que podemos mostrarle al cliente un recorrido por un espacio inexistente, aún no construido, podemos aproximarnos a la información sobre un bien patrimonial sin viajar hasta él. La realidad inmersiva nos permite recorrerlo, tocarlo, ver y experimentar sus texturas, mientras que la realidad aumentada nos acerca la información necesaria en distintos grados de complejidad, de acuerdo con nuestros requerimientos. Todo ello en el marco de la llamada realidad virtual: parece un oxímoron, pero, es así nomás.

Esta relación tiempo/espacio en la arquitectura tiene un valor y significado particular, ya que cada obra se debe a su entorno para honrarlo o negarlo. Algo similar sucede con los planes urbanos y desde ya con los territoriales; siempre fue inconcebible plantear cualquiera de estos problemas de manera teórica sin siquiera entenderlo desde al menos, un sitio real.

📄 📱 🌐 <https://www.bellasartes.gov.ar>

Bellas Artes



Podemos mostrarle a un cliente un espacio aún no construido; o aproximarnos a la información sobre un bien patrimonial sin viajar hasta él.

Recuerdo también, en este sentido que, al comienzo de mi carrera docente en arquitectura, cuando hablábamos de tipos de límites decíamos que los mismos podían ser virtuales o reales, y en los exámenes los alumnos se confundían y hablaban de espacio virtual, obvio que en ese tiempo era un error, pero ¿estarían preanunciando esta nueva realidad?

Porque ahora, un nuevo desafío en el campo del diseño arquitectónico lo provee la virtualidad, por ejemplo a partir de obras que nunca se materializarán fuera de la web, los llamados museos virtuales. No me refiero a la página que cada museo físico tiene en Internet en donde con mayor grado de impacto, interés y diseño, se comunican con usuarios preanunciando las nuevas colecciones, las colecciones tradicionales, los horarios de funcionamiento y otros.

Son museos que contienen obras de arte virtuales también. Su verdadero valor se encuentra en aquello que podrían aportar únicamente ellos y no los museos físicos, es decir:

-exposiciones que no existen físicamente, como decíamos an-

tes, obras de artistas que eligieron la computadora y la virtualidad para que proveya vehículo a su expresión.

-colaboración en tiempo real entre museos en torno a exposiciones o piezas con gente de cualquier lugar del planeta. Cuántas veces vamos con ansias a ver en un museo un objeto que hace mucho que estudiamos y cuando llegamos a su lugar hay un cartel que anuncia que fue prestado a otro museo para una exposición transitoria de obras de algún autor.

-acceso al acervo no expuesto por problemas de espacio o necesidad de mayor control; la mayoría de los museos tienen carencias espaciales o de falta de agentes que vigilen las salas y por ello están obligados a disminuir su oferta.

-acceso completo y en profundidad a piezas tridimensionales, complejas o no, desde cualquier punto de vista. Los cuadros expuestos en los museos son piezas tridimensionales, es importante poder acceder a su reverso, allí puede observarse la unión de tablas o lienzos, la certificación del autor y el estado de conservación de la pieza. Pero en el espacio real sólo vemos su faz principal, y se nos impide acercarnos más allá de los cincuenta centímetros reglamentarios, con pérdida de cierta información que daría la proximidad. Esto determinará un escalonamiento en los grados de la virtualidad empleada en sus páginas web, yendo de lo menos lo más, tenemos museos que la usan sólo para publicitar aquello referido a horarios, próximas exposiciones, la comunicación con los usuarios sin que ofrezcan contenido virtual, más allá de su biblioteca y tienda, informaciones prácticas relacionadas con los horarios de atención, visitas y actividades; también están los que se interrelacionan con el museo físico mediante algún anticipo virtual de sus colecciones, explicaciones con mayor grado de profundidad acerca de ellas. Otros aproximan al usuario al establecimiento y su contenido, aumentando con ello lo que simplemente ofrecían los museos del anterior modo; aquellos que suman a todo lo ofrecido anteriormente indicado, nuevas aportaciones que corresponden sólo a la virtualidad y de toda índole, tanto referidas a cuestiones educativas, tecnológicas y expositivas, completando el museo físico con un fuerte componente virtual diferente del otro, y que permite y propicia una comunicación fluida de intercambio con sus usuarios. Por último están los que ofrecen virtualidad total y sólo existen en Internet, con materiales sólo virtuales; ello permite mayor interacción, mayor dinamismo, contenidos con mayor grado de fantasía, virtualidad en estado puro.

Cualquiera de estas opciones necesita de nuestros servicios como profesionales del diseño, está en nosotros la posibilidad de conversión desde una materialidad que impone sus formas y procesos a otra nueva, que necesita de nuestros saberes para conformar sus espacios virtuales. »