

Universidad de Concepción
Carrera de Arquitectura
Seminario



INTEGRACIÓN DE LA ARQUITECTURA VIRTUAL AL DISEÑO Y DESEMPEÑO DEL QUEHACER ARQUITECTÓNICO EN INTERNET



Profesor guía: Arqto. Carmen Viguera F.
Alumna: Alejandra Salas T.
Concepción, julio de 2002.

1.- PLANTEAMIENTO

El pasado es demasiado pequeño para habitarlo...REM KOOLHAAS.

Los arquitectos, son los encargados de construir espacios para los hombres, sean estas grandes ciudades, o pequeñas habitaciones. A través de los siglos, las formas de vida del hombre han cambiado sustancialmente y las formas de la arquitectura se han adaptado a estos cambios, traduciendo en espacios físicos los símbolos, necesidades y características de la sociedad a que pertenecen.

En este ámbito de adaptación, el arquitecto amplía su proceso creativo y se ve enfrentado a la necesidad de responder a problemas que una generación antes, no eran problema; ya sea porque la técnica quedó obsoleta o porque los materiales pasaron de moda o porque simplemente la tecnología avanzó más rápido que nuestra necesidad de utilizarla.

Hoy, el espacio del hombre se ha visto ampliado hacia plataformas digitales del ámbito computacional, porque seguimos cambiando nuestras formas de vida y por lo tanto la arquitectura se sigue adaptando con una nueva especialidad a su haber: la arquitectura virtual.

Es un hecho que nuestras actividades están funcionando a través de nuevos espacios, que no se refieren al espacio físico en que nos encontramos, sino al espacio mental al que nos transportamos a través de imágenes que observamos por las pantallas de nuestros ordenadores.

Es nuestro deber como arquitectos, adaptarnos a estos cambios, que son fruto de una era informatizada regida por los computadores y el Internet, que ordena completamente nuestras formas de hacer, ya que de alguna u otra manera dependemos de ellas y permiten enriquecernos de nuevas formas de vivenciar el mundo. Evidentemente los ambientes virtuales no son una primera necesidad humana, pero si sirven de ayuda a todo tipo de actividades, como por ejemplo: la educación, el arte y la industria, que son casos en que la interacción del hombre con el computador es fundamental para aprender, conocer o comprar, respectivamente.

Esto si implica un cambio en nuestra manera de hacer arquitectura, ya que una sociedad de información, necesita escuelas de arquitectura que pertenezcan a una era informatizada, enterada de las tendencias de la profesión, la investigación y la tecnológica. Si bien, sólo un 11,6% de la población mundial tiene acceso a la información por Internet, es una cifra importante a considerar como público potencial de espacios virtuales.

El trabajo pretende orientar la investigación al desempeño del arquitecto en el diseño y construcción de obras instaladas en el ámbito de la informática, abarcando los campos de aplicación actuales y potenciales de esta arquitectura, para enfocar el curso de nuestro quehacer como profesionales para un mercado potencial existente en el ciberespacio.

Esta arquitectura está orientada a atender a una sociedad que pasa más dentro de la red Internet que dentro de este mundo, con lo anterior, queda planteada la posibilidad de empezar a construir un espacio inmaterial, que con el pasar de los años nos permitirá sentir igual que un espacio material, gracias a las herramientas de realidad virtual.

La tecnología ha avanzado a tal punto que ya se están creando guantes para sentir texturas y calores, lentes para rodearse del espacio, audífonos para sonidos 3D, en fin, todo un mundo que no se construye con ladrillos, sino con múltiples instrumentos sensoriales.

¿Puede la arquitectura realmente responder a un mundo en que la construcción material es definitivamente secundaria en valor?. Es