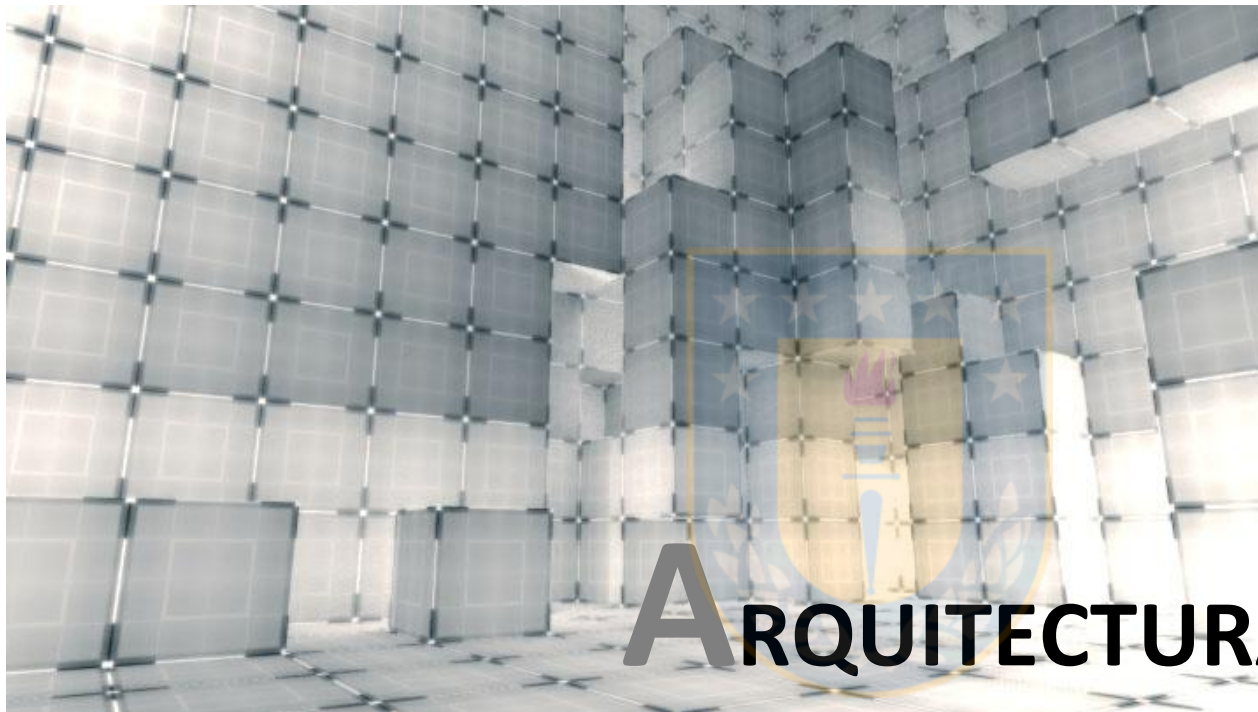


Universidad de Concepción  
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y geografía



Seminario



# ARQUITECTURA VIRTUAL

ALUMNO:

Patricio Letelier Valdés

PROFESOR GUIA:

Arqto. Juan Pablo Klempau

## 1.1 Introducción

### La virtualidad en nuestro mundo físico

Desde su aparición sobre la tierra, el ser humano siempre ha convivido con la virtualidad. La recreación de mundos mágicos en su mente, surgidos de una intuición de lo sobrenatural y lo desconocido, lo han hecho coexistir con una inseparable complementación de su mundo físico que deberá acompañarlo hasta su eventual desaparición como especie.

En el tiempo, esa cualidad de lo virtual, ese medio abstracto, se ha refinado a través de herramientas que, como la lectura actúan como disparadores para abrir las puertas de ese otro mundo poderoso, y ávido de nutrirse con emociones, que llevamos dentro. Artistas y religiosos, a través de los siglos, han cultivado el desarrollo de nuestra interioridad llegando a ella a través de ese ámbito misterioso, pobremente aprendido por las definiciones tradicionales.

Los arquitectos, desde nuestros inicios, hemos recurrido a lo virtual como recurso por excelencia para dar forma previa a interpretaciones y visiones surgidas de nuestra percepción y de nuestra experiencia como punto de partida a un proceso de maduración de un producto físico que se alcanzaba progresivamente (y aún todavía se hace en alto porcentaje) a través del uso auxiliar de planos y maquetas.

La diferencia fundamental entre lo virtual-tradicional y lo virtual-digital para los arquitectos es que ahora podemos modelar y manipular, es decir, interactuar con creaciones de nuestra mente

en un medio digital no-físico, controlando conscientemente en un nivel virtual la evolución sistemática de un producto, procedimiento que tradicionalmente se venía realizando en una combinación cíclica de acciones de la mente en el medio virtual (meditar, crear, alterar) y del cuerpo en el medio físico (dibujar, modelar) con realimentación continua.

Las nuevas formas de trabajo permiten que una considerable parte del proceso interactivo de modelar un objeto arquitectónico pueda trasladarse íntegramente al ámbito virtual para emerger finalmente como modelo acabado en el medio físico para su realización en obra. Incluso, las versiones más avanzadas de esta línea de pensamiento están desde ya contemplando la posibilidad de utilizar productivamente los modelos arquitectónicos digitales directamente en el medio virtual del ciberespacio sin tener que, forzosamente, emerger al mundo físico y en esta dirección se orienta el desarrollo de mi seminario.

### El método

Al realizar una no muy exhaustiva búsqueda se descubre fácilmente que la “Arquitectura virtual” como concepto unitario no es algo nuevo; sin embargo su desarrollo se encuentra aun en pañales, he ahí el interés por este tema, pudiéndose descubrir en un sinnúmero de sitios, de internet y textos, argumentos y consideraciones para esta “nueva” arquitectura, pero dejando la idea siempre en el aire. La intención del seminario es recoger cada una de esas piezas, armarlas, reordenarlas y condensarlas en un solo documento, descubrir así los vacíos que aun existen y poder llegar a la conclusión de que sí estamos frente a un real fenómeno que va adquiriendo fuerza o es sólo quizás una loca idea de unos pocos fantasiosos.

## 1.2 Las palabras

Las lenguas muertas se diferencian de las vivas en que mientras las primeras se mantienen iguales a sí mismas, suspendidas en una especie de presente eterno, las segundas van cambiando continuamente, a medida que cambia la realidad que viven quienes las emplean.

Las lenguas vivas evolucionan continuamente porque los hombres y mujeres experimentan permanentemente nuevas vivencias que deben ser expresadas. Pero aunque los idiomas cambian no lo hacen con la misma velocidad con que la humanidad acumula nuevos conocimientos y vive nuevas experiencias. Y en ciertos casos suelen producirse entonces grandes brechas entre la realidad y las palabras que buscan expresarla.

En el lenguaje existen innumerables huellas de viejas visiones de la realidad que una vez fueron predominantes. Así, seguimos diciendo que “el Sol sale” o “el Sol se pone”, a pesar de que desde hace siglos es sabido que es la Tierra la que gira alrededor de su estrella madre y no al revés. Copérnico cambió para siempre nuestra visión del cosmos demostrando que no somos el centro del universo sino habitamos un pequeño planeta situado en sus suburbios. Pero ese conocimiento, que es parte del patrimonio cultural de la mayoría de los habitantes de nuestro planeta, no ha cambiado la vieja manera de expresar la vivencia de nuestra ubicación en el universo.

