

LOS MEDIOS DIGITALES Y LA HIPERNARRATIVA: RE-IMAGINANDO EL SITIO

por Stephen Sears

Creando imágenes

El propósito de este ensayo es despertar la curiosidad de esos diseñadores urbanos diestros en la representación gráfica y filosóficamente tímidos al abordar la ilustración de un proyecto. Su intención es recordar que filósofos y teóricos como Henri Bergson, Gilles Deleuze, Paul Virilio y Sanford Kwinter han iluminado, para el diseñador, el camino hacia un cambio en el paradigma de la representación gráfica. De hecho, al lidiar con las fases temporales y la simultaneidad implícita del territorio urbano, el diseñador puede utilizar con acierto, como metáforas de creación, algunas de sus construcciones teóricas mejor conocidas. Es posible

que en el ámbito digital se refleje dicha complejidad tan sugestivamente como los patrones de bloques o las paletas vegetales.

Una larga y concienzuda tradición dispone que arquitectos y arquitectos paisajistas produzcan exquisitas representaciones gráficas de entornos no construidos. El detalle y la pericia en el dibujo han sido símbolos indispensables de excelencia y virtuosismo, indicando, a menudo, la amplitud de la visión del diseñador. Independientemente de la maestría que puedan demostrar estos elaborados dibujos, el trabajo ilustrativo tradicional trunca realidades auténticas, de tiempo real, presentando simples caricaturas de

01



01 Multiplicidad

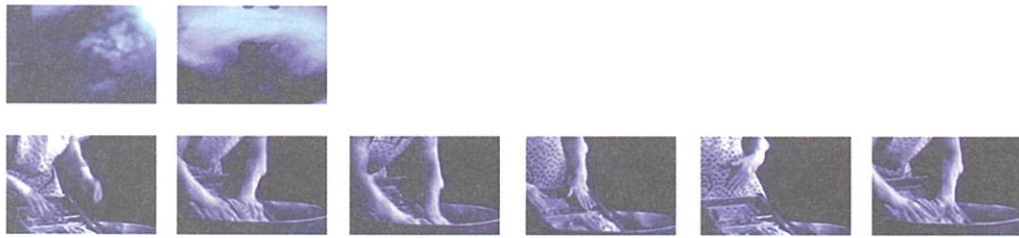
Una perspectiva que ilustra fases progresivas y simultáneas de un paisaje. Esta imagen se puede percibir como un escenario completo y exhaustivo, o bien de múltiples realidades. La piscina de sedimentación se transforma en pantano, prado o corredor ribereño pero no en el espacio, sino en el tiempo. Al igual que el paisaje cambia a lo largo de los años, quienes lo ocupan también lo harán. Las figuras periféricas, por ejemplo, son ciudadanos españoles involucrados en el uso industrial histórico del sitio, mientras que la figura central – la reconocible protagonista de Run Lola Run – alude al complejo futuro propuesto para el lugar. La escena también muestra obreros construyendo una versión del lugar sobre la otra, mientras que otro grupo aparece manteniendo una tercera versión.

instantes inertes en futuros territorios urbanos. Desgraciadamente, el desarrollo de las herramientas digitales ha hecho muy poco por ampliar el limitado enfoque de la ilustración arquitectónica, definiendo el dinamismo mediante recorridos preprogramados u objetos animados en infinitas secuencias de rotación. La ventaja que realmente ofrecen los métodos de producción digital no se obtiene fetichizando introspectivamente un diseño con precisión cada vez más oscura y hermética, sino conciliando el diseño con una manifestación menos precisa y más parecida al mundo que conocemos, donde la superposición de capas de historia, cultura, fenomenología, temporalidad, geometría, ecología o climatología se perciban simultáneamente.

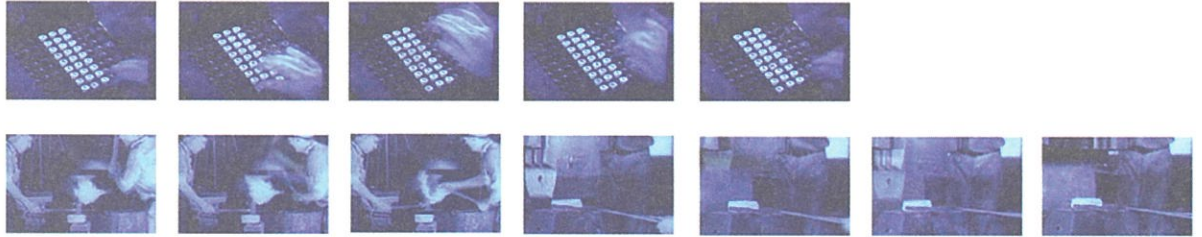
Los marcos teóricos desarrollados por numerosos antecesores, aliados en la contemplación de realidades o narrativas polifacéticas, proveen claves para comprender el paisaje virtual. El entorno digital nos permite hacer uso de un lente perceptivo casi infinito, donde la tensión entre duración y



WASH



MACHINE



BIRD



WALK



RIVER



multiplicidad, y la complejidad de lo real (todos términos de Henri Bergson), puede aportar una mayor comprensión a los proyectos. Mientras tanto, las hipótesis más recientes de Kwinter al explorar las propiedades del tiempo acercan la filosofía a la búsqueda consciente de estrategias de representación emblemáticas por parte del diseñador.

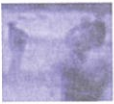
Imaginando

En la práctica contemporánea, se espera que la generación de los artefactos digitales de un proyecto en el hiperespacio pandimensional ofrezca ventajas reveladoras capaces de expresar mejor las realidades polivalentes. Las simples versiones digitales de los métodos tradicionales no son tan convincentes como los efectos cuánticos obtenidos mediante la impecable superposición de capas de condiciones/tiempos múltiples en escenarios gráficos.

El hiperespacio del ambiente digital creativo es un espacio ficticio que reside 'dentro' de la mente y de la máquina. Reconocer el potencial de esta propiedad fundamental debería ser suficiente para determinar un cambio metodológico en la conceptualización, o expresión, del espacio propuesto. La reorientación hacia dicho espacio ficticio provee los medios para representar de forma única la fluidez dinámica, y la simultaneidad dramática, inherentes a las complejas condiciones temporales y espaciales del diseño urbano evolutivo a largo plazo.

Los trabajos de Deleuze sobre las implicaciones teóricas de la imagen cinematográfica, detallan el efecto transformador de crear mundos imaginados y las relaciones entre estos mundos y el espectador. Sus tratados filosóficos también definen interpretaciones innovadoras de la narrativa cinemática, que provee un acercamiento a la transmisión secuencial de información visual. La base de estas posiciones se acerca a los intereses del diseñador. Y, mientras somos capaces de evocar futuros elaborados, el conjunto visual que utilizamos para describir dichos futuros está limitado por nuestros métodos ilustrativos. Desgraciadamente, este argumento nos lleva a un problema más crítico: en el pasado, sólo nos permitimos imaginar aquellos conceptos que éramos capaces de delinear. En otras palabras, el estado de nuestro actual entorno construido fue determinado, en cierta medida, por los tradicionales métodos sobre papel utilizados para concebir lo que una vez fue nuestro futuro. Pero, el hiperespacio digital provee un espacio infinito que puede ser explotado por el espacio infinito de la mente, prometiendo así futuros ilimitados.

El diseño contemporáneo parece estar a punto de adoptar los resultados comparativamente esquivos inherentes al enfoque en los catalizadores de la transformación, en lugar de piedras y ladrillos. Los diseñadores de espacios a gran escala deben comunicar los infinitos efectos en cascada de la biorremediación por fases, la sucesión vegetal, las reacciones ecológicas en cadena, o la dinámica del



02 Duración

Máquina | Lavado | Pájaro | Caminata | Río, Una colección de fotogramas de un video de tres minutos que describe la dinámica de los cuerpos en un paisaje cambiante.

El ritmo de ocupación disminuye gradualmente a lo largo de cincuenta años, a medida que el paradigma del paisaje cambia de industrial a natural.

espacio negativo, para describir, adecuadamente, un territorio urbano propuesto para habitantes futuros. Estas dinámicas siguen siendo parte literal de un lugar virtual hasta evolucionar por completo años después. Las representaciones gráficas de estos procesos deberían incorporar dicho potencial, así como la respuesta a los estímulos que tendrá lugar tan inevitablemente como los gestos tangibles que quedarán grabados en el suelo. Es para los diseñadores considerar una realidad futura cuántica. Sin embargo, no es necesario imaginar cada futuro mientras la propuesta define los elementos y luego, sugiera un camino un tanto intuitivo para su convergencia. Las propiedades de las construcciones digitales tienen la capacidad de arreglar momentáneamente estos resultados aparentemente imposibles de conocer, por medio de la delineación de un *continuum* donde se imaginan posibilidades y relaciones críticas.

Integrando

En términos de perspectiva, crear imágenes e imaginar fueron alguna vez casi sinónimos. Ahora que los medios de comunicación y otras tecnologías han achicado el mundo, los proveedores de imágenes acumulamos una conciencia cada vez más amplia de taxonomías de diseño más abarcadoras. Esto corresponde, a su vez, a adoptar una posibilidad, o bien a imaginar. De esta manera, parece que nuestra imaginación se ha adelantado a las técnicas aplicadas al ensamblaje gráfico de información. Casi por definición, el diseñador está acostumbrado a vivir en más de un lugar y un tiempo. El trabajo en el papel o la pantalla no está sincronizado con el entorno inmediato del diseñador. Es fácil para nosotros oscilar entre las dos 'realidades' y, al dar por sentadas dichas abstracciones, nuestro trabajo se vuelve cada vez más incomprensible para los no iniciados. Por lo tanto, las ventajas de evocar precedentes de conceptos espaciales complejos, introducidos por medio de otros canales mediáticos, pueden ser sumamente importantes. Para que una ilustración sea efectiva, se requiere tanto la destreza de quien la construye, como la percepción de quien la ve. Mientras la sociedad pierde progresivamente su cultura visual general, como la habilidad de distinguir entre los colores azul verdoso y verde azulado, se vuelve cada vez más perceptiva en cuanto a lo específico. La cantidad de información se valora más que la calidad de la información y esto resulta evidente en los medios gráficos a través de ediciones de cámara y motores de búsqueda más rápidos.

Los diseñadores han hecho poco por responder a este efecto acumulativo; por eso, el conjunto de técnicas gráficas carece de la consolidación y sofisticación que caracterizan otras industrias del campo. Las tecnologías que utilizamos y los gestos que producimos con fines ilustrativos están mucho menos pulidos que, digamos, los de Lucasfilms' Industrial Light and Magic, principalmente porque nuestro valor profesional y nuestra pericia radican

en otros sectores. Aunque no estamos exentos de participar de un mismo paradigma mediático, esta relación permite que el diseñador utilice precedentes culturales populares del cine, o bien de la red cibernética, como una historia mediática compartida. La trilogía de *Matrix*, por ejemplo, ha ofrecido a una amplia gama de individuos la experiencia necesaria para comprender intelectualmente el concepto de simultaneidad, elemento indispensable para representar la dinámica de un espacio urbano emergente. Debemos reconocer que ésta es una conciencia contemporánea, construida a lo largo de casi cien años de industria cinematográfica. A medida que nos volvimos más mediatizados, o sofisticados en los medios, los ilustradores de la cultura popular comenzaron a construir sobre los precedentes visuales de trabajos anteriores para comunicarse con un público cada vez más informado. Cuando Sergei Eisenstein estrenó *Battleship Potemkin* en 1925, tenía que garantizar que los espectadores, noveles del cine, pudiesen aprender a percibir lo que se desplegaba visualmente en la pantalla, ya que la audiencia nunca había experimentado el punto de vista de una cámara y, mucho menos, el ver realidades simultáneas.

La amplitud y sofisticación de la conciencia mediática actual de una persona promedio se puede utilizar como una poderosa e importante herramienta para transmitir características escurridizas del paisaje urbano, como la irresolubilidad o la duración. Estas ideas, según fueron definidas por Bergson y luego, por Deleuze, pueden considerarse dinámicas representativas del mundo real. Cualidades intangibles, como los modos en que un proyecto cataliza la floreciente ocupación del espacio, o hace que el fenómeno de las sombras se deslice sugestivamente por una ladera, constituyen cualquier territorio urbano y son, por tanto, parte integrante de la percepción. Los diseñadores disfrutaban de una posición privilegiada para visualizar la sociedad a través de métodos de ilustración sumamente evocadores. Integrar la perspectiva filosófica para negociar el hiperespacio digital solo incrementaría nuestra visión y percepción del entorno construido.



Digital Media and the Hypernarrative: Re-Imagining Site

Imaging

The intention of this essay is to spark the curiosity of those urban designers who are graphically adept and philosophically bashful in their approach to project illustration. It is a reminder that philosophers and theorists like Henri Bergson, Gilles Deleuze, Paul Virilio, and Sanford Kwinter have cumulatively illuminated a path for shifting the designer's representational graphic paradigm. Indeed, some of their more well-known theoretical constructs may be aptly used by designers as metaphors for making when grappling with an urban field's temporal phasing or implied simultaneity. It is possible that this complexity can be captured in digital scenario-making as suggestively as block patterns or planting palettes.

There is long, conscientious tradition prescribed for architects and landscape architects to produce exquisite graphic portrayals of unbuilt environments. Meticulous and highly accomplished draftsmanship has been a requisite mark of excellence and virtuosity, often considered to show the extent of the designer's vision. Regardless of the demonstrable mastery found in those finely-worked drawings, traditional illustrative works truncate authentic, real-time realities – rendering mere caricatures of singular, inert moments of future urban fields. Tragically, the development of digital tools has done little to advance this narrow focus in architectural illustration – defining dynamism with pre-programmed fly-throughs or rotating objects animated on endless loops. The real advantage offered by digital production methods is not gained through introspectively fetishizing a design with increasingly arcane and hermetic precision, but rather in attuning design to a more blurry manifestation akin to the world we know: where assembled layers of history, culture, phenomenology, temporality, geometry, ecology or climatology are perceived all at once.

Clues for grasping the virtual landscape may be clearly seen in the theoretical frameworks devised by any of an array of allied predecessors who have contemplated multi-faceted realities or narratives. The digital environment enables us to make use of a nearly infinite perceptual lens – one where the tension between duration and multiplicity, and

the complexity of the real (all terms from Henri Bergson) can be rendered to imbue projects with deeper comprehensiveness. While the later suppositions of Kwinter in his explorations of the properties of time, coax the philosophies nearer the conscientious designer's quest for emblematic representational strategies.

Imagining

In contemporary practice we have come to expect that when a project's digital artifacts are generated in pan-dimensional hyper-space it will offer revelatory advantages that better express multivalent realities. Merely digitized versions of traditional methods are not nearly as convincing as the quantum effects achieved by seamlessly superimposing layers of multiple time/conditions into graphic scenarios.

The hyper-space of the creative digital environment is fictional space – residing both 'inside' the mind and 'inside' the machine. Recognizing the potential of this one fundamental property should be enough to cause a methodological shift in conceptualizing or expressing proposed space. Re-orientation towards this fictional space offers the means for uniquely representing the dynamic fluidity and dramatic simultaneity inherent in the complex spatial and temporal conditions of long-term, evolutionary urban design.

Deleuze's works on the theoretical implications of the cinematographic image detail the transformative effect of creating imagined worlds and the relationship between those worlds and the viewer. His philosophical treatises also outline innovative understandings of cinematic narrative, which provides an approach to a sequential transmission of visual information. The basis of these positions closely parallels the interests of the designer. And while we are able to conjure elaborate futures; the visual array that we use to describe those futures is limited by our illustrative methods. Unfortunately this argument leads to a more critical problem: we have in the past allowed ourselves to imagine only those concepts that we were able to delineate. Put another way, the state of our existing built environment was in some measure determined by traditional paper-based methodologies used to delineate what was once our future. But digital hyper-space provides an infinite space that can be tapped by the infinite space of the mind, providing the promise

of unlimited futures.

Contemporary design seems on the verge of embracing the comparatively elusive results inherent in focusing on the catalysts for transformation than on brick and stone. Designers of large scale sites must convey the endlessly cascading effects of phased bioremediation, plant succession, ecological chain reactions or the dynamics of negative space to adequately describe an urban field proposed for future inhabitants. These dynamics remain literally part of a virtual site until when that evolution is completed years in the future. Graphic portrayals of these processes should incorporate that potentiality as well as the response to stimuli that will occur just as assuredly as the tangible gestures to be inscribed on and in the ground. It is daunting for designers to contemplate a quantum future reality. However, imagining every future is not necessary as long as the proposal defines the elements and then suggests a somewhat intuitive path for convergence of the elements. The properties of digital constructions have the potential to momentarily fix such seemingly unknowable outcomes through the delineation of a continuum where compelling possibilities and relationships are imagined.

Tapping in

In perspectival terms, imaging and imagining were once nearly synonymous. Now that media and other technologies have made the world smaller we purveyors of images compile expanding consciousness of broader design taxonomies. This in turn corresponds to engaging possibility – or imagining. In this way it seems as if our imaginations have raced ahead of the techniques we have applied to graphic assemblages of information. Almost by definition the designer is accustomed to living in more than one place and time. The work on the boards or on the screen is out of phase with the designer's immediate environment. It is easy for us to toggle between the two 'realities', and as we take such abstractions for granted our work becomes increasingly incomprehensible to the uninitiated. Therefore the advantages of evoking precedents of complex spatial concepts introduced through other media streams can be profound. For an illustration to be effective it requires both the skills of the maker and the perception of the viewer. While society incrementally

