

DE LA VENTANA A LA PANTALLA: REGISTRANDO EL PAISAJE URBANO

[FROM THE WINDOW TO THE SCREEN: RECORDING URBAN LANDSCAPE]

SERGIO COLOMBO RUIZ*

*
Sergio Colombo Ruiz
Académico Universidad Central de Venezuela
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Caracas, Venezuela

REVISTA 180

Resumen: El momento histórico, los valores del espacio y los avances tecnológicos han condicionado la evolución de la representación del paisaje. Esta influencia se verifica en el uso de las herramientas digitales a modo de ventanas, donde se plasma y transforma el proceso de percepción, conocimiento y descripción del paisaje urbano. En el artículo se contrasta la evolución de la ventana y de la mirada en la arquitectura con el impacto que ha supuesto su transformación en pantalla digital, en su alcance como elemento arquitectónico que vincula los sentidos con el paisaje.

Palabras clave: Ciudad / digital / paisaje / pantalla / ventana

Abstract: *The historical moment, the values of the space and technological advances have conditioned the evolution of the representation of the landscape, relationship that occurs with the use of digital tools like windows where captures and transforms the process of perception, knowledge and description of the urban landscape. The article contrasts the evolution window and look at the architecture with the impact that resulted in his transformation into digital display, in their scope as an architectural element that binds the senses with the landscape.*

Keywords: *Landscape / digital / city / window / screen*

INTRODUCCIÓN

El presente artículo expone la transición de la ventana como elemento arquitectónico que enmarca la mirada hacia el paisaje, hacia las pantallas digitales existentes en ordenadores y móviles. Una evolución que ha venido acompañada de una transformación técnica que permite aislar y procurar un espacio interior totalmente controlado ante la transparencia, cerrando los otros sentidos y multiplicando desde el exterior los reflejos la imagen urbana.

Se presenta la dinámica de la transición de la ventana a la pantalla como canal para la representación del paisaje. Una evolución en la forma de percibir y representar el paisaje con consecuencias espaciales, que se verifica en la sintonía, el arraigo y la construcción del imaginario urbano de la sociedad. No es casualidad que algunas de las primeras fotografías de Daguerre sean vistas urbanas tomadas desde una ventana, como si estuviera latiendo en ellas aquella idea de la pirámide visual seccionada por una apertura rectangular transparente (Ramírez, 2009).

En el artículo, se indaga además en la propiedad de las herramientas digitales como extensiones de los sentidos y su intervención en la creación de nuevos formatos de representación desde una misma pantalla,

a través de las múltiples ventanas digitales. En contraposición, la ventana arquitectónica, otrora elemento decisivo en la construcción del espacio, busca el reflejo y la multiplicación de las vistas de la ciudad, para interiormente contrastar la amplitud visual con el aislamiento de los sentidos.

EL NACIMIENTO DEL PAISAJE: LA VENTANA

En un principio, el ser humano primitivo erraba como nómada para conocer y apoderarse del territorio; después de muchos años, la evolución lo llevó a enraizarse en un lugar y convertirse en un ser sedentario. En este proceso ha experimentado y consolidado diferentes manifestaciones para plasmar el paisaje, gracias a las ideas y a las herramientas que tenía disponibles. Pero no fue hasta la aparición de la ventana, *veduta* interior del cuadro que abre este hacia el exterior, que el paisaje como lo conocemos en Occidente nació (Roger & Maderuelo, 2007).

Durante la mayor parte de la evolución histórica, la arquitectura ha intentado integrarse a la naturaleza. Montaner (2014) asegura que en los diez libros de arquitectura de Vitruvio y durante la Ilustración, el origen de la arquitectura se remitió, míticamente, a la imitación de la naturaleza. En esta voluntad de relación con el medio, el salto cualitativo más importante se produjo cuando en el Renacimiento se empezó a usar el vidrio en

las ventanas, primero en las casas burguesas de las principales ciudades italianas (Florencia, Bolonia, Génova) en el siglo XV y luego, en el siglo XVI, en Inglaterra y otros países europeos. El uso del vidrio permitió transformar espacios interiores que habían permanecido oscuros en las estaciones frías, en lugares luminosos y confortables. Como elemento selectivo de entrada de la luz y barrera para las fugas de calor y las corrientes de aire, el vidrio potenció una transformación total de la vida doméstica y una nueva cultura del espacio interior (Montaner, 2014).

Durante el Renacimiento, dar prioridad a la experiencia visual de la naturaleza, en detrimento de las descripciones literarias y poéticas, hizo que se aumentara la importancia por la admiración y adquisición de representaciones pictóricas de entornos naturales, a la vez que se promovía el viaje para así observar con los propios ojos aquellas vistas que podían hablar al intelecto y que antes habían sido observadas en imágenes. El pintor tenía el poder en sus manos de modelar sensaciones a través de la visión, creando lugares y recomponiéndolos a su merced (Moya Pellitero, 2011), en cuadros con el valor simbólico de una ventana (Montaner, 2011).

El registro del espacio, su percepción y el cúmulo de experiencias que se grababan en la memoria del hombre en limitadas ocasiones





se exteriorizaban o manifestaban, por lo que eran las impresiones de las percepciones del paisaje de los artistas en sus pinturas lo que aglutinaba a los seguidores según reuniera en esa visión la percepción de muchos otros. En contraposición, durante la Ilustración las ventanas por las que entraba esa luz y conducía el aire, que invitaban a mirar a través de ellas, casi nunca daban a una escena urbana y callejera. “Quienes caminaban por las ciudades se veían obligados a esquivar los excrementos de los caballos y los desperdicios arrojados desde las casas a la calle, que por lo general se hallaba sin pavimentar o muy pobremente habilitada” (Sennett, 1991, p.116).

La tecnología del vidrio pretendía garantizar un mundo sin fronteras, que no estuviera impedido por limitaciones espaciales, en el que el conocimiento y la información estarían disponibles para cualquiera. La introducción en las edificaciones de un material como el vidrio fue un paso significativo en la incorporación de la luz y de la claridad como referencia metafórica de una sociedad más abierta y sana, que quería saber y conocer todo y para la cual la visión era el sentido fundamental al que no se le podía ocultar nada (Cortés, 2010). Describían Benjamín y Aguirre (1989), “no en vano el vidrio es un material duro y liso en el que nada se mantiene firme. También es frío y sobrio. Las cosas de vidrio no tienen ‘aura’. El vidrio es el enemigo número uno del misterio” (p. 171).

Paul Virilio acota la existencia de tres ventanas. “Esta la ventana francesa (puerta) que sirve para entrar en un lugar donde vive el hombre, sea en una ciudad o en un apartamento. Existe la ventana autónoma, que es la ventana como lugar de luz y mirar. La tercera ventana es la pantalla de televisión, de otro espacio construido, el de las telecomunicaciones y las nuevas tecnologías” (Virilio & Armitage, 2001, p. 69). Esta tercera ventana, la pantalla digital parece marcar la nueva aproximación al paisaje urbano.

LA MIRADA Y SU REFLEJO EN LA VENTANA

Las obligadas movilizaciones del hombre industrializado incidieron en el proceso de la mirada y su proyección sobre la ventana para apoderarse del paisaje. A partir de la Revolución Industrial y la llegada de medios de transporte masivos y rápidos como el ferrocarril —lleno de cuerpos apretados, personas que leían o miraban en silencio por la ventana— se produjo un gran cambio social que marcó el siglo XIX: el del silencio utilizado como una protección de la intimidad individual. “En las calles, al igual que el vagón del tren, la gente comenzó a considerar un derecho personal el que los extraños no le hablaran, a ver las palabras de los extraños como una violación” (Sennett, 1997, p. 366). La mirada aislada, perdida en

el reflejo de las ventanas de los ferrocarriles, de los coches, trenes de alta velocidad ha pasado en los últimos tiempos a reflejarse en pantallas en las manos de cada uno de los usuarios. Acota Koolhaas (2014), que conceptualmente, cada monitor, cada pantalla de televisión (de ordenador y de móvil) es el sustituto de las ventanas.

En el siglo XX, el muro cortina prometía, como tecnología visual del modernismo, una visión libre frente al disciplinario cerramiento de los muros y una democratización de la mirada; sin embargo con el tiempo, se hizo evidente que la vista ilimitada del exterior implicaba la exposición a la observación desde ese mismo espacio exterior, lo cual conducía a la sobreexposición y a nuevas formas de opacidad (Cortés, 2010). La sensación física que suscitan las láminas de cristal en las ventanas es la de la visibilidad completa sin que sea preciso exponer los demás sentidos, “se trata de la sensación física sobre la cual se basa la moderna sensación de aislamiento en un edificio” (Sennett, 1991, p. 138).

En el siglo XXI los ciudadanos se han vuelto cada vez más nómadas y tienen en sus manos, gracias a las herramientas digitales, el poder de la ubicuidad. Esta evolución en sus aptitudes les ha hecho volcar sus ojos sobre las pantallas, y pasar por alto muchas veces lo que sucede a su alrededor, acostumbrándose a los espacios de los no lugares. Augé (2001) indica que “en la realidad concreta del mundo de hoy, los lugares y los espacios, los lugares y los no lugares se entrelazan, se interpenetran. La posibilidad del no lugar no está nunca ausente de cualquier lugar que sea” (p. 110), sin referencias, sin memorias, con características muy similares en diferentes latitudes. Ante esta situación, se hace común sentir más cerca a personas que están en la distancia a través de la pantalla, que aquellos que están próximos, tan solo al otro lado de la ventana.

Sin embargo, en esas pantallas gracias al avance tecnológico, los usuarios tienen una ventana particular donde plasmar y hasta transformar el paisaje. La posibilidad de manifestar la percepción del individuo, en referencia a su espacio, su entorno o su realidad estuvo limitada en el pasado a las manos de un tercero quien, al margen de la ley, se hacía notar con el uso del graffiti, el estencil, con la palabra o imagen y cargaba el paisaje con el sentimiento que refleja una acción. Una acción anónima, que carga el paisaje de significado, que se muestra anárquica y rebelde, para indicar en una frase o una imagen la proyección de un sentimiento. Esta necesidad de manifestar un sentimiento y dar significado al paisaje, puede llegar a materializarse en un objeto

tridimensional, como un candado en el Pont Des Arts en París, con el nombre de amantes que intentan eternizar su amor como parte de una acción colectiva y anónima.

DIGITALIZANDO LOS SENTIDOS

Las herramientas digitales como extensiones tecnológicas de los sentidos han reforzado la primacía de la vista. El dominio del ojo y la eliminación del resto de sentidos tienden a empujarnos hacia el distanciamiento, el aislamiento y la exterioridad (Pallasmaa, 2008) así es posible observar en las calles a personas ensimismadas en sus pantallas de móvil u ordenador, donde parece más fácil interactuar a través de ella que en la realidad. El sentido de la vista y el oído son ahora los sentidos socialmente privilegiados (Pallasmaa, 2008). Las tecnologías de la información y comunicación parecen concentrarse en la supremacía de la vista, como el más poderoso sentido que mueve al individuo. En el poder de la imagen y los mecanismos para generarlas, alimentan la idea de verse a uno mismo y, simultáneamente, sentirse parte de un colectivo, con posibilidad de crear un mundo digital paralelo con el reflejo de su imagen.

Las herramientas digitales además de permitir la captación de instantes en imágenes, sonidos, hacen posible la captura del movimiento, a través del video, que reproduce la velocidad con que suceden las acciones, por lo que termina capturando una secuencia de tiempo (Arnheim & Balseiro, 1979). La utilización de estas tecnologías para reinterpretar el paisaje urbano se hace en movimiento, y no hay un punto de vista único, es un acto totalmente libre ante el proceso de percibir. Al igual que se percibe la música como una secuencia de tonos, que en conjunto arman una melodía, el movimiento se percibe como la captura de una secuencia. La ciudad digital está ensablada con las delicadas proyecciones visuales y emocionales de sus habitantes, y esa aparición a menudo alucinante de la ciudad viene representada y narrada predominantemente en estilo cinematográfico (Barber, 2006).

Se abren ventanas que no existían, el registro de percepciones no queda aislado en la memoria del individuo, se hace posible exponer en las pantallas y manifestar el sentimiento, compartir la experiencia, mostrar el punto de vista particular y en ocasiones llegar a transformar la realidad. El rasgo más importante de la interacción de todos los dispositivos digitales multimedia es que capturan dentro de sus dominios la mayor parte de las expresiones culturales en toda su diversidad. Equivale al fin de la separación entre medios audiovisuales e impresos, cultura popular y erudita, entretenimiento e información, educación y persuasión, esto

La visibilidad es completa gracias al vidrio. Biblioteca Nacional de Francia. Arq. Dominique Perrault. Fuente: archivo personal.

En el Pont Des Arts, el paisaje se carga con un sentimiento colectivo. Fuente: archivo personal.

Sergio Colombo Ruiz Arquitecto de la FAU de la Universidad Central de Venezuela (1999). Máster en Investigación en Arquitectura por la Universidad de Valladolid, España (2012). Desde 2013 se encuentra cursando un Doctorado en Ingeniería Civil y Arquitectura en la Universidad de Granada, España. Es profesor asistente en expresión gráfica arquitectónica-FAU UCV desde 2004.

Sergio Colombo Ruiz Architect from the Central University of Venezuela, UCV. Assistant professor in architectonic graphic expression at the Faculty of Architecture and Urbanism, FAU UCV. He earned his Master's degree in research in architecture at the University of Valladolid-Spain. He is a candidate for a PhD in civil engineering from the University of Granada, Spain.

construye “un nuevo entorno simbólico, que hace de la virtualidad nuestra realidad” (Castells, 1997, p. 144).

LA CIUDAD EN MÚLTIPLES PANTALLAS

La ventana se ha convertido en pantalla táctil, la tercera ventana de Virilio, la tecnología más que espiar es el telón que enmarca la imagen donde se actúa-vive y se es protagonista en la escena urbana. Pareciera que cada vez los lugares se hacen más transparentes y la vista del ciudadano se hace cada vez más inmune a los cambios, y el único espacio posible para personalizar y sentirse arraigado es el digital. Sin embargo, cualquier espacio urbano transparente puede transformarse en paisaje a través de la mirada consciente y la imagen poética, que transmitan aquellos valores sensoriales que hacen que un espacio sea significativo (Moya Pellitero, 2011).

El espacio vivido, según Pallasmaa (2012), se puede llamar espacio vivencial o existencial y se estructura sobre la base de significados y valores que sobre él reflejan un individuo o grupo, consciente o inconscientemente. El espacio existencial es una experiencia única interpretada a través de la memoria y de la experiencia del individuo. Los grupos comparten ciertas características de espacios existenciales que constituyen sus identidades colectivas y les dan un sentimiento de fraternidad. Se presenta un mundo que simula ser generalizado, con edificaciones y espacios sin arraigo que parecen pertenecer a cualquier latitud y, en contraste, se asoma la posibilidad de sumar memorias a lo general para hacerlo más íntimo y reconstruir así la memoria colectiva desde la visión particular.

Como un gigante microchip, la ciudad se proyecta como una superposición de diagramas, con componentes móviles e inmóviles, en múltiples capas con distintos niveles de conectividad y movilidad; además de la fenomenología de las ciudades efímeras, que se superponen a la ciudad real (Montaner, 2008). Los ciudadanos tienen acceso permanentemente a las redes que se solapan cada vez más en la ciudad. Esta visión recrea la superposición de estratos reales y digitales, que se suceden y cambian continuamente, y donde los individuos parecen acostumbrados a lo que acontece alrededor y revisten de cotidianidad cualquier hecho que suponga un cambio en el paisaje urbano. La imagen pública que hoy viene a suceder al antiguo espacio público donde se efectuaba la comunicación social (avenidas, plazas públicas) va siendo superada por la pantalla (Virilio, 1989).

EVOLUCIÓN DESDE LA VENTANA

Como consecuencia de la avalancha de imágenes, como ventanas que muestran el paisaje, la arquitectura que va modificando la ciudad y el paisaje aparece a menudo como simple arte retiniano del ojo. En la arquitectura, el avance de la tecnología ha supuesto además la creación de nuevas estrategias de percepción de los espacios, con el uso de iluminación y pantallas, que presentan nuevas formas de percibir a estos y al objeto arquitectónico con mayor fuerza en lo visual. En una escala mayor, desde el exterior, las fachadas de edificaciones con uso de iluminación controlada, en conjunto con nuevos tipos de pantallas electrónicas de gran formato y superficies de cristal activo son capaces de desplegar diferentes reacciones. La mezcla de iluminación, ordenadores y pantallas tecnológicas ha dado como resultado un avance acentuado en los efectos de las superficies de las edificaciones, que como superficies se han transformado en una membrana activa capaz de cambiar rápidamente de apariencia (McQuire, 2008).

El proceso de valoración de los sentidos en la construcción del espacio no debería referirse solo a la experimentación de este, sino que

debería estar inscrito desde que se percibe la idea espacial, pues una obra de arquitectura de la calle, de la ciudad o del paisaje no se experimenta como una serie de imágenes retinianas aisladas; se toca y se vive en su material completo e integrado, en su esencia corporal y espiritual (Pallasmaa, 2012).

El marco de la ventana no es una experiencia arquitectónica, es tan solo una experiencia de visión: mirar a través de la ventana y conectar así el mundo interior con el exterior, transforma la imagen en una auténtica experiencia arquitectónica (Pallasmaa, 2000). La ventana, desde donde es posible captar el paisaje desde el espacio interior, parece en su materialización haberse tornado en un recurso arquitectónico para aislar a las personas. A pesar de la continuidad visual que permite, pues su evolución tanto en diseño como en producción está íntimamente ligada a la búsqueda perpetua de la comodidad y control, ha evolucionado técnicamente con materiales y recursos que permiten aislar efectivamente del exterior, tanto de las condiciones climáticas como de las acústicas, y que protegen el espacio interno para adecuarlo a un confort personalizado. Este encapsulamiento contradice la claridad del cristal; la luz traspasa pero lo



que sucede, la vida, queda fuera. Aunque la tecnología ha mejorado la visibilidad a través del cristal, “la porción del mundo que resulta visible mediante estas ventanas se halla muy devaluada por lo que atañe a su realidad, esto particularmente en el caso de las realidades sensoriales” (Sennett, 1991, p. 139).

Desde las ventanas dispersas en las pantallas digitales, se hace posible la conexión con cualquier persona en cualquier lugar, lo que ha consolidado el mercado de la tecnología y del comercio a través de la red. Las conexiones han creado nuevas formas de interrelación entre los individuos con redes sociales digitales de toda índole. Estas formas de interactuar han cambiado la percepción del mundo, del paisaje y del lugar, pues esto se hace a través de estas ventanas que cada quien con apoyo de sus redes pueda crear. Cada día parece haber más necesidad de registrarlo todo, aunque sean cuestiones ilegales o problemáticas, como si lo que no se registra no existiera; todo está siendo grabado para ser compartido y visionado a través de millones de pantallas. Cada vez hay más gente conectada a la red durante más tiempo, viendo lo que los demás hacen y siendo testigos, ávidos de curiosidad, de cualquier acontecimiento que les sucede a los otros (Cortés, 2010). Está también, el etiquetado electrónico, que permite alimentar terminales digitales como los teléfonos inteligentes con diversos contenidos, coordenadas, historias, personajes, sentimientos, sus implicaciones arquitectónicas son sin embargo profundas, ya que el etiquetado puede dotar al espacio con nuevas propiedades vinculado con información, pero también con imágenes y sonidos que se pueden entregar a través de las diversas interfaces digitales personales (Picon, 2010).

Para que la interacción sea promovida y que el ciudadano no sienta la necesidad de evitarla, se hace necesario trabajar en la excitación en el espacio, la sorpresa ante la persona, para luego con sutiles directrices acondicionar la experiencia espacial para la libre manifestación. La posibilidad de interactuar libremente, incrementa además que los sentidos estén alertas en cualquier momento y que existan testigos registrando el paisaje urbano.

CONSIDERACIONES FINALES

Las herramientas digitales han coincidido en la ampliación de los campos de percepción y manifestación del hombre. No solo se concentran en la representación de la imagen, en fotos y videos, más bien parecen

tener su éxito en la posibilidad de las pantallas de ser extensiones de los sentidos y así brindar al hombre la facultad de ser constructor, de contribuir y manifestar la visión personal, de tener una participación activa desde cualquier lugar del mundo. Esa disposición de poner al alcance de otros los pensamientos y los sentimientos que suscitan la experiencia perceptiva del espacio es una de las más importantes estrategias que tienen las herramientas digitales. Constituyen distintas experiencias perceptivas que van dotando de significado, presencia y memoria al espacio urbano. Es posible indagar y redescubrir lo que no se ve fácilmente, pues las experiencias de la percepción son inseparables ya de las visiones y vivencias a través del uso de diversos medios de transporte y de las facilidades que aportan las tecnologías de la información y la comunicación para relacionarse (Montaner, 2014). Las ventanas de la arquitectura continúan en evolución, pero los sentidos que van aislando disponen de pantallas para continuar la percepción y representación del paisaje.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arnheim, R. & Balseiro, M. L. (1979). *Arte y percepción visual : psicología del ojo creador : nueva versión*. Madrid: Alianza.
- Augé, M. (2001). *Los "no lugares": espacios del anonimato: una antropología de la sobremodernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Barber, S. (2006). *Ciudades proyectadas: cine y espacio urbano*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Benjamin, W. y Aguirre, J. (1989). *Discursos interrumpidos I: filosofía del arte y de la historia*. Buenos Aires: Taurus.
- Castells, M. (1997). *La era de la información : economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial.
- Cortés, J. M. G. (2010). *La ciudad cautiva: control y vigilancia en el espacio urbano*. Madrid: Ediciones Akal.
- Koolhaas, R. (2014). *Acerca de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- McQuire, S. (2008). *The media city media, architecture and urban space*. Londres: Sage Publications.
- Montaner, J. M. (2008). *Sistemas arquitectónicos contemporáneos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Montaner, J. M. (2011). *La modernidad superada ensayos sobre arquitectura contemporánea*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias, hacia un arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Moya Pellitero, A. M. (2011). *La percepción del paisaje urbano*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Pallasmaa, J. (2000). *La imagen corpórea imaginación e imaginario en la arquitectura*. Editorial Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2008). *Los ojos de la piel : la arquitectura y los sentidos*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Pallasmaa, J. (2012). *La mano que piensa : sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Picon, A. (2010). *Digital culture in architecture: an introduction for the design professions*. Basilea: Birkhäuser & Springer Verlag.
- Ramírez, J. A. (2009). *El objeto y el aura: (des)orden visual del arte moderno*. Madrid: Akal.
- Roger, A. y Maderuelo, J. (2007). *Breve tratado del paisaje*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Sennett, R. (1991). *La conciencia del ojo*. Barcelona: Versal.
- Sennett, R. (1997). *Carne y piedra: el cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza.
- Virilio, P. (1989). *La máquina de visión*. Madrid: Cátedra.
- Virilio, P. & Armitage, J. (2001). *Virilio live: selected interviews*. Londres: SAGE.

◀ Boulevard du Temple por Daguerre. Recuperada de wikipedia.org/wiki/File:Boulevard_du_Temple_by_Daguerre.jpg