

Reseña del libro " Traditions: The “Real”, the Hyper, and the Virtual in the Built Environment" y otros..

Recibido: 08/12/2014
Aceptado: 27/02/2015

¹
Diana Maldonado

En el tiempo que leí *Rayuela* no imaginé que la propuesta de Julio Cortázar (una novela: muchas novelas) descubriría que nada es lo que parece y que si se mira dos veces, todo es siempre el punto de partida de “lo posible”.(Cortázar, 1984). Aquí se presenta uno de los tantos “mapas” con los que puede construirse y re-construirse el hipertexto del imaginario urbano:

Libro X1 [C.8 subtema 1 y 2 -C.10 subtema 1] ----
Libro X2 [C.2 subtema 4 -C.3 subtema 3] ---- Libro
X3 [segundo libro C.20-primer libro C.9] ---- Libro
Xn [] ----

Los textos seleccionados y los fragmentos de los mismos pueden ser sustituidos, intercalados o colocados en una posición distinta; esta propuesta parte del mundo cotidiano de la investigación, donde se consultan varios libros para fundamentar una idea, así se forman hipertextos temporales que permiten la apropiación del discurso y la creación del conocimiento. Las ciudades contemporáneas exigen herramientas flexibles y complejas como sistemas de aproximación.

En 2014, Nezar AlSayyad publica *Traditions: The “Real”, the Hyper, and the Virtual in the Built Environment (Libro XI)*; el texto está dividido en diez capítulos, prefacio y preámbulo: 1. *The Form of Dwellings: A Lens on Tradition* 2. *Problematising Tradition in the Built Environment* 3. *Conceptualizing*

Tradition and Modernity 4. *Tradition and the Vernacular* 5. *Colonialism, Identity, and Tradition* 6. *Tradition, the Nation-State, and the Built Environment* 7. *Tradition, Tourism, and the Politics of Encounter* 8. *Hyperreality and Simulation: Spectacle in Traditional Built Environment* 9. *Tradition and Authenticity* 10. *Tradition and Virtuality*. Cuenta con 236 páginas; la editorial es Routledge. Taylor & Francis Group. (ISBN 978-0-415-77773-5)

Con este trabajo, AlSayyad sintetiza veinticinco años de reflexiones sobre el vínculo entre tradición y ambiente construido, a decir del autor, la tradición está inmersa en todos los aspectos de la vida cotidiana, nadie puede escapar de ella. La normativa de los discursos con los cuales se explica la tradición está basada en el lugar y temporalmente situada; la tradición es entendida como un legado estático del pasado perteneciente a un grupo selecto de personas; sin embargo, en un mundo donde la gente se mueve más en el espacio de los flujos que en el espacio de los lugares, las tradiciones que antes se anclaban al territorio, ahora tienen sus raíces en la información. De alguna manera, los primeros siete capítulos priorizan una cara de la moneda representada por discursos sobre tradición y forma construida; es a partir del octavo ensayo donde se consideran los lugares reales/irreales. La pieza clave en la revisión de importantes aportaciones teóricas para el estudio de los asentamientos

¹ Diana Maldonado. México. Arquitecta. Maestra en Ciencias por la Universidad Autónoma de Nuevo León (UANL); y Doctora en Arquitectura con acentuación en teoría, por la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Maldonado es profesora de tiempo completo en la Facultad de Arquitectura, Universidad Autónoma de Nuevo León, México; su principal interés es la arquitectura vernacula urbana y la complejidad de su contexto (asentamientos informales). En 2010 completó una Estancia Posdoctoral en la Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo. Universidad de Buenos Aires (UBA), Argentina. En 2011-2010 ³ realizó una estancia de investigación en The University of Texas at Austin. School of Architecture, apoyada por la beca Fulbright-García Robles. En 2013-2014 fue Visiting Scholar en The University of California at Berkeley. Actualmente, trabaja en proyectos de investigación relacionados con documentación participativa (post-mapas); la des-territorialización de la idea de “frontera”; y redes socio-espaciales y sostenibilidad urbana. Desde 2012 pertenece al Sistema Nacional de Investigadores SNI.

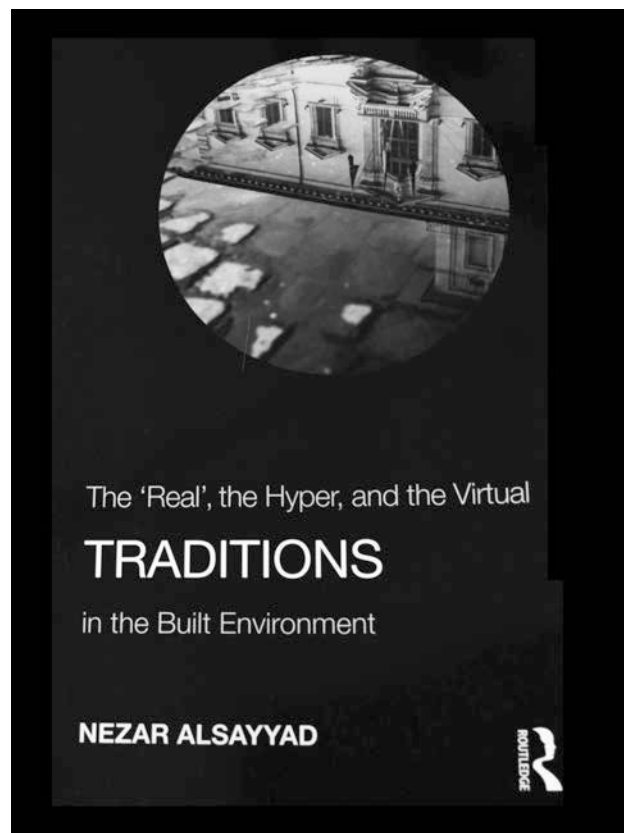
tradicionales y arquitectura vernácula, es la propuesta de tres categorías distintas del ambiente construido: lo real, lo hiper y lo virtual; en conjunto (incluyendo lo imaginado), representan las multidimensiones del fenómeno espacial. tantes aportaciones teóricas para el estudio de los asentamientos tradicionales y arquitectura vernácula, es la propuesta de tres categorías distintas del ambiente construido: lo real, lo hiper y lo virtual; en conjunto (incluyendo lo imaginado), representan las multidimensiones del fenómeno espacial.

Capítulo [8], subtemas 1 y 2: *On Hyperreality and Simulation / Hyper: ASpectrum of Definitions*. AlSaiyyad analiza la propuesta de Umberto Eco, Jean Baudrillard, Gilles Deleuze y Felix Guattari, para explicar los dos conceptos clave del capítulo: la hiperrealidad y la simulación. En sentido amplio, la hiperrealidad puede definirse como una exageración de lo real/real, algo que va más allá de “eso”. De acuerdo con la mayoría de los académicos europeos, sólo en lugares como Las Vegas podría existir la “hiperrealidad desaforada”, ya que los norteamericanos son los creadores del “falso absoluto” debido a su obsesión por “*the real thing*” (Eco, 1999).

La simulación utiliza modelos para crear algo “real” sin referencia del original, genera hiperrealidades que muestran señales de “lo verdadero”: el simulacro es un circuito continuo sin límites, se intercambia por sí mismo (Baudrillard, 1994). Existe otro tipo de simulación que se vuelve contra todo el sistema de semejanza y réplica, ya que selecciona todas las opciones para multiplicar la potencialidad del proceso. Lo hiperreal es distinto de lo imaginado y de lo real/real; la simulación utiliza la nostalgia para representar una verdad de segunda mano formada de las experiencias e imágenes guardadas en la memoria (AlSaiyyad, 2014).

Capítulo [10], subtema 1: Defining the Virtual and the Real. A través del estudio crítico de diferentes posturas con respecto a la virtualidad (Rob Shields, Marshal McLuhan y Jean Baudrillard), Nezar AlSaiyyad determina lo real y lo virtual. En el diccionario, la palabra virtual es definida como los sentidos relacionados con cualidades o virtudes particulares, capaces de producir un resultado determinado; sentidos

relacionados con la esencia, en oposición a una existencia física. Lo virtual establece canales de comunicación que permiten “hacer presente lo que está ausente” (Shields, 2003). La virtualidad se puede definir como una frontera de espacios intermedios donde nada es absoluto (hiper), real o imaginado, sino una simulación ininterrumpida. Lo virtual y lo real son conceptos co-dependientes; la vida cotidiana es uno de los ejemplos más contundentes de esta relación. A partir de lo virtual se desvelan múltiples formas de comprometerse con la realidad (AlSaiyyad, 2014).

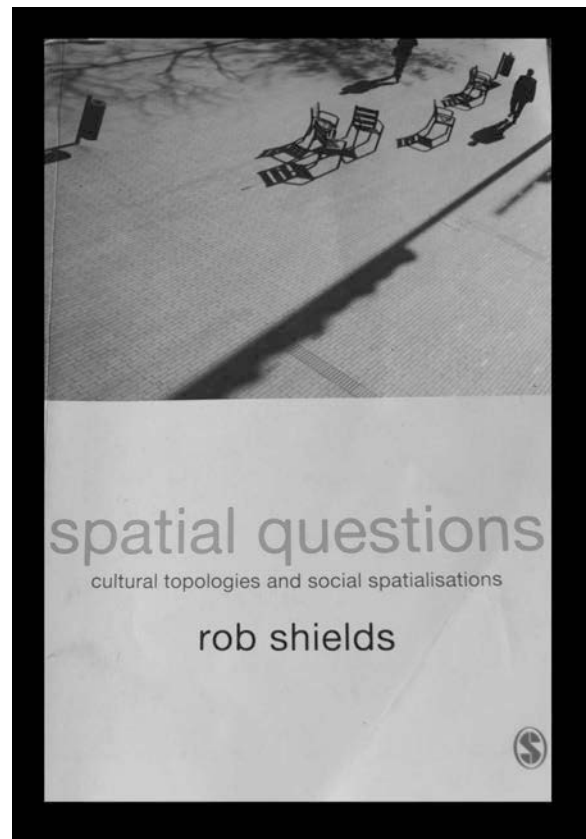


Fuente propia

Spatial Questions. Cultural Topologies and Social Spatialisations (LibroX2), es el nombre del texto que Rob Shields publica en 2013; el trabajo está dividido en 6 capítulos: 1. *Overtures* 2. *Spatialisations* 3. *Histories of Spaces* 4. *The Socialness of Space* 5. *Topologies* 6. *Cultural Topology*. En el primer capítulo, Shields explica que el principal argumento del texto es establecer una topología cultural mediante la revisión de la naturaleza y las teorías de representación del espacio y la espacialización. Esta perspectiva "virtual" permite considerar las tres dimensiones de la experiencia espacial cotidiana, y a la vez incluir otras dimensiones espacio-temporales, muchas veces superpuestas. Shields define topología como un análisis distinto que va más allá de la geometría, ya que ofrece un riguroso método fundamentado en conexiones y redes flexibles que permite trabajar con espacialidades múltiples, aquí las dimensiones representan variables, lo importante no es su graficación-ubicación, sino las combinaciones entre ellas. El libro cuenta con 197 páginas; la editorial es SAGE. (ISBN-13: 978-1-84860-665-4)

Capítulo [2] subtema 4: *The Spatialisation of Places and Regions*. En este apartado, Shields explica la diferencia entre espacio y espacialización. Los procesos de espacialización del territorio representan un horizonte de significados y símbolos; cada sitio es construido para desarrollar ciertas actividades sociales, esto constituye el origen de su identidad, así se diferencian lugares románticos, contaminados, aburridos, cálidos, entre otros. Esta tipología constituye la segunda naturaleza topológica donde quedan incluidas imágenes de lugares muchas veces contradictorias entre sí, originando re-codificaciones de los sitios (lugares seguros o peligrosos, de uso local o para turistas, etcétera). A través de los procesos de espacialización, los lugares se convierten en un banco de memoria para las sociedades. Las espacializaciones son teóricamente una abstracción, por lo que el espacio en sí mismo puede ser defendido como algo "real". Topológicamente hablando, la espacialización se desdobra sobre la superficie real, y ésta la refleja (Shields, 2013).

Capítulo [3], subtema 3: *Dimensionality: Three, Four or More?* Este capítulo se titula *Histories of Spaces*; la pregunta que da nombre al subtema, puede ser la que sintetiza la lucha interna de los profesionales contemporáneos de la disciplina. La experiencia espacial cotidiana en un mundo 3D se ve fracturada por un hecho simple: la imagen reflejada en el espejo; esa imagen es igual en la espacialidad de la experiencia del día a día; sin embargo, la geometría Euclidiana no puede superponer un lado con su contraparte. Este problema puede ser un indicador de la dimensionalidad del espacio. El espacio es una sustancia de propiedades topológicas reflejadas en la experiencia ordinaria. De acuerdo con Shields, una perspectiva virtual, más que material, como herramienta para la comprensión de las relaciones espaciales, puede ser el principio de la respuesta (Shields, 2013).



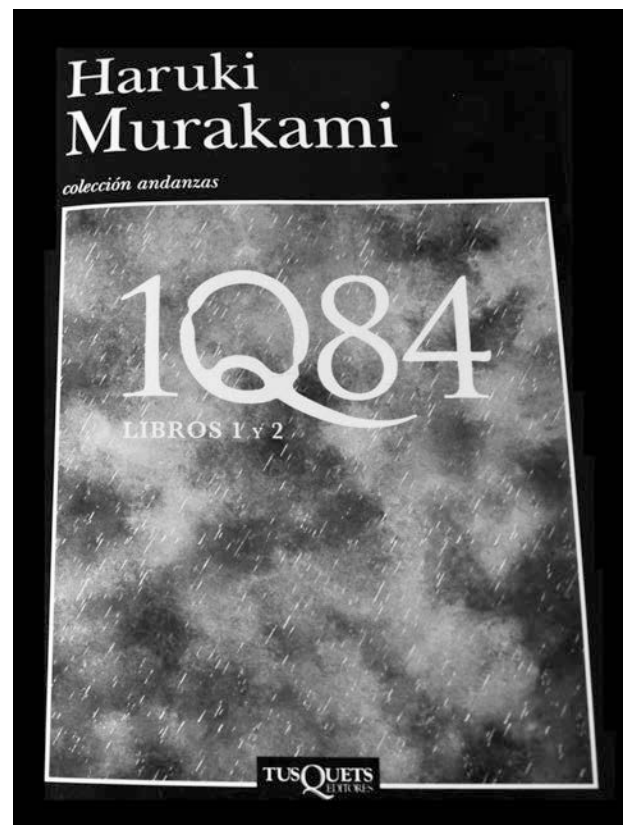
Fuente propia

En el año 2011 se publica la primera edición en español de la novela **1Q84 (Libro X3)**, escrita por Haruki Murakami. El título del texto es una clara referencia a la novela de George Orwell, *1984*. Murakami utiliza la letra “Q”, que en japonés es equivalente al 9, para situar a sus personajes principales (Aomame y Tengo) en dos mundos paralelos, relacionados espacialmente. El texto cuenta con 737 páginas; fue publicado por Tusquets Editores. (ISBN 978-607-421-245-7)

Capítulo [20]: *TENGO. La Morsa y el Sombrero Loco. “No cabe duda. Hay dos lunas. Una era la Luna de toda la vida, la otra, una luna mucho más pequeña de color verde. Parecía una niña no deseada, una pariente lejana pobre y fea, a la que la vida había maltratado y que era repudiada por todos... ¿Querrá decir, se preguntó Tengo a sí mismo, que estoy en el mundo de la novela?...Miró a su alrededor en busca de respuestas, pero el paisaje que se desplegaba ante sus ojos era el de una urbanización metropolitana de lo más normal...La Reina de Corazones, La Morsa y el Sombrero Loco no estaban allí. Lo único que había a su alrededor era el cajón de arena y el columpio desiertos, la farola de mercurio que esparcía su luz inorgánica, los aseos públicos cerrados con llave, el edificio Nuevo de seis plantas, un tablón de anuncios del barrio...el ruido de siempre, las luces de siempre...”*

Capítulo [9]: *AOMAME. Cambió el paisaje, cambiaron las reglas. “...En algún momento, el mundo que conozco ha desaparecido o se ha marchado y un mundo diferente lo ha sustituido. ...Es decir, los sentidos de este yo que se encuentra aquí pertenecen al primer mundo, pero ese mundo se ha convertido en otro diferente, en el cual la transformación de la realidad es por ahora, algo limitada. La mayor parte del Nuevo mundo, se sirve del mundo que yo conozco tal y como es...1Q84 así voy a denominar este Nuevo mundo. Q de “question mark”. Algo que carga con una interrogación a sus espaldas...Salió de la ducha, se secó con una toalla y miró su cuerpo desnudo reflejado en el espejo de la puerta... “Otra vez el maldito cumpleaños...mira que llegar a los treinta en un mundo sin sentido como este...1Q84. Ahí era donde estaba ella” (Murakami, 2011).*

Los tres textos seleccionados tienen distintos temas, enfoques y disciplinas; lo que permite su conexión es la perspectiva simultánea de la multidimensionalidad del fenómeno urbano (real-real; imaginada, hiperreal; virtual). Tal vez desde ahí, se puedan construir nuevas teorías para la comprensión de las ciudades. *“El simulacro nunca es el que esconde la verdad – es la verdad la que esconde el hecho de que no existe como tal”* (Baudrillard, 1994)



Fuente propia

Referencias bibliográficas

Alsayyad, N. (2014), *Traditions: The "Real", the Hyper, and the Virtual In the Built Environment*. New York: Routledge.

Baudrillard, J. (1994), *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor, MI: The University of Michigan Press.

Cortázar, J. (1984), *Rayuela*. Barcelona: Alfaguara.

Eco, U. (1999), *La estrategia de la ilusión*. Barcelona: Lumen.

Murakami, H. (2011), *1Q84*. Barcelona: Tusquets Editores.

Orwell, G. (2004), *1984/ Rebelión en la Granja*. México: Editorial Tomo.

Shields, R. (2003), *The Virtual*. New York: Routledge.

Shields, R. (2013), *Spatial Questions. Cultural Topologies and Social Spatialisations*. Los Angeles, CA: SAGE.