

El espacio resignificado

Contexto de sentido

Este momento histórico dinámico y estimulante, es una época atravesada por la crisis de los paradigmas sociales, culturales y epistemológicos, que conduce a una mutación en la concepción del mundo. Las dinámicas sociales son cada vez más complejas: constatar lo diferente hace valorar lo propio y lleva a la reafirmación de los localismos, a la vez que se acentúan el mestizaje y la hibridación en sociedades urbanas multiculturales (García Canclini, 1989), donde se evidencia una conciencia pública de respeto por la diversidad y la interculturalidad, que supone un potencial de creatividad y renovación en los intercambios.

En otra época de crisis de paradigmas (Siglos XVII y XVIII), las revoluciones científica, industrial y política fueron posibles porque hubo fuertes cambios culturales y filosóficos que modificaron la concepción del mundo y la estructura global de las ideas. En aquel momento, tuvo lugar una sustitución de la concepción cualitativa del espacio iniciada por una revolución en la representación: la invención de la perspectiva lineal, una simulación de tridimensionalidad donde todo se ve desde el mismo punto de vista en el marco de la ventana albertiana y todos los objetos parecen ocupar un espacio continuo y homogéneo. Este sistema de representación colaboró a precipitar la revolución del pensamiento que culminaría en la concepción científica moderna del espacio, que sería la base del universo moderno: un mundo racional, homogéneo e infinito.

De este modo, los avances acontecidos en el campo representacional a lo largo de la historia, provocaron modificaciones sustanciales en la percepción del espacio que repercutieron en las concepciones espaciales. En la actualidad, el paradigma de la complejidad surge del cuestionamiento a los métodos y las rígidas verdades universales del modelo científico positivista (Chiarella, 2009). Hoy entendemos que es imposible percibir el mundo por fuera de nuestra percepción, que no percibimos un mundo común a todos sino mundos diferentes, que son producto de motivaciones particulares y experiencias anteriores (Norberg-Schulz, 1975). La observación es parte de lo observado y así, la realidad es co-construida a partir de múltiples miradas e interpretaciones. Bergson plantea que “el ojo ve sólo lo que la mente está preparada para comprender”, razón por la cual sólo se puede conocer lo que se puede observar en un determinado contexto socio-histórico, con sus instrumentos e ideologías. Según Kuhn (1962), en los instrumentos utilizados se materializan teorías y relatos que reflejan la subjetividad política y social.

La categoría de *cronotopo* propuesta por Bajtin, establece que la construcción social del tiempo es indisoluble de la configuración del espacio, las relaciones sociales y el imaginario cultural de una sociedad. Tiempo y espacio constituyen las categorías que organizan todo lo real e intervienen en la construcción simbólica de la identidad individual y colectiva (Dalmasso, Andacht, Fatala, 2010). El espacio cobra fundamental importancia en tanto producto y productor de interacciones e interrelaciones, condición de posibilidad de la multiplicidad y la diferencia, cambiante, en proceso, nunca acabado, de ahí su potencialidad simbólica e identitaria (Arfuch, 2010).

En tanto dimensión inherente a la condición humana que participa en la construcción de la identidad, el espacio participa íntima y activamente en el acto de habitar, asociándose silenciosamente a todas las experiencias humanas. Es vivido e interpretado con intensidad e imaginación (Bachelard, 1975; Foucault, 1994), es adaptado, colonizado y cargado de sentidos. La dinámica de apropiación del espacio entrelaza cuestiones antropológicas con características sintácticas y capacidades semióticas de la espacialidad, una espacialidad creada socialmente en distintos tiempos y entornos que da lugar a experiencias y configuraciones diversas.

En este proceso de construcción significativa del mundo, el tiempo se espacializa a medida que los comportamientos humanos inscriben su relato en el espacio. El espacio antropológico es el lugar del sentido inscripto, simbolizado y puesto en práctica (Augé, 2000), el lugar de la experiencia de un ser situado “en relación con un medio” (Merleau-Ponty, 1957). Así como los medios que constituyen el hábitat humano manifiestan las costumbres, valores y sentidos de la vida social en un contexto situado, expresando la relación de co-implicación del hombre con su mundo, así también inciden, confirmando o modificando los modos de habitar (Doberti, 1998).

Hace aproximadamente dos décadas comenzó una transformación paulatina pero global en nuestro modo de habitar, a partir de incorporar a nuestras costumbres cotidianas la realización de múltiples actividades en

espacios virtuales interactivos, en un medio que comprende recorridos, arraigos, discursos y un lenguaje propio instaurado a partir de su *performatividad*. La percepción, vivencia y carácter del espacio están cambiando. Los espacios virtuales interactivos se integran gradualmente al hábitat humano configurando un espacio-tiempo social aumentado y simbiótico que promueve la vivencia simultánea o la alternancia entre los mundos físico y virtual.



Izq. y Centro: XYZT Los Paisajes Abstractos. Der.: Cinématique Spectacle. (Mondot, Bardainne, 2010-2011, <http://www.am-cb.net>).

Si se vincula la imprescindible dimensión performativa del lugar antropológico, con la condición simbiótica del espacio social contemporáneo -observando que la experiencia del mundo se caracteriza por una compleja mediatización de los vínculos que conlleva una diversidad de formas de apropiación espacial- se puede argumentar que hoy los sentidos se inscriben también en espacios virtuales interactivos, los cuales sugieren múltiples modos de habitar mediados por interfaces culturales.

Según Foucault los espacios “del afuera del sujeto” son vivenciados -según el momento histórico- como conjuntos jerarquizados de lugares, como abiertos e infinitos, o como organizaciones que indican relaciones entre puntos o elementos, estableciendo redes o tramas (García Canal, 1999). La vivencia del espacio actual hace evidente su carácter heterogéneo (un conjunto de emplazamientos disímiles que no pueden reducirse unos a otros), y permite el surgimiento de “espacios-otros” que tienen la capacidad de estar en relación y de desmentir, todos los demás emplazamientos [reales] de una cultura, un lugar fuera de todo lugar.

“Estamos en la era de la simultaneidad, estamos en la era de la yuxtaposición, la era de la proximidad y la lejanía, la era de la contigüidad y la dispersión. Nos encontramos en un momento, creo yo, en el cual el mundo ya no se experimenta tanto como una gran vía que se extiende en el tiempo, sino como una red que une puntos y que entrecruza su madeja.” (Foucault, 1994: 31)

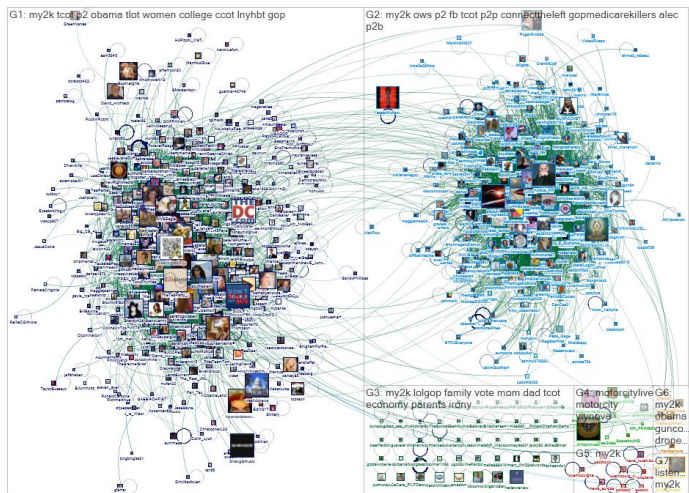
Observando que el espacio antropológico es el lugar de una experiencia con el mundo de un ser situado en relación con un medio; que los medios que constituyen el hábitat humano manifiestan las costumbres de la socialidad en un contexto situado; que a las prácticas sociales se han incorporado múltiples actividades en espacios virtuales interactivos –EVI-, los cuales comprenden recorridos, discursos y un lenguaje propio; y que los sentidos se inscriben también en estos espacios que sugieren múltiples modos de habitar; se considera a los EVI como espacios habitables, abiertos e infinitos, capaces de establecer redes y de estar en relación con todos los demás emplazamientos de una cultura, y cuya vivencia manifiesta el carácter heterogéneo del espacio actual.

La experiencia en el espacio simbiótico

El acceso a este nuevo contexto de intercambio provoca la aparición de situaciones inéditas, cuando a los estímulos del mundo físico se incorpora la navegación por el laberinto de la Red, donde las coordenadas espaciales se relativizan e inesperados acontecimientos cambian la manera en que vivimos la experiencia espacio-temporal. Muchas prácticas de interacción donde el encuentro social suponía cargar de sentido el espacio urbano por medio del saludo, el diálogo y la evocación compartida de un recuerdo, se ven remplazadas por individuos que mediante artefactos móviles y sin mirar al otro, viajan en su burbuja a través de la Red, que les permite estar más allá del espacio concreto, conectándose con otros en un encuentro sin emplazamiento o lanzándose a una navegación errática que los impulsa a visitar páginas y más páginas, envueltos en rutas de sentido (Salive, Parra, 2011).

En la virtualidad existe la posibilidad de estar en múltiples dimensiones al mismo tiempo, un planteo particular de la “duración psicológica” de Bergson y del montaje como reformulación de la identidad, que es parte de un juego de representaciones en donde se mezcla lo íntimo con lo público, lo social con lo individual, los espacios urbanos con los virtuales. El sujeto mismo se transforma en la interfaz entre el espacio externo y el tiempo interno de su conciencia que navega por la Red.

Social Media Network Map for #My2k (Smith, 2014).



En las idas y vueltas en espiral entre lo concreto y lo virtual, en un tránsito continuo que permite constatar la noción de semiosis infinita de Pierce, siempre se vuelve de lo virtual con algo que modifica el mundo físico, para luego volver nuevamente al mundo virtual (Vizer, Carbalho, 2011). Ese deambular constante requiere espacios que se adecuen a una cultura de la “entridad” (Bermudez, 1997), asociada a una trama de dimensiones interdependientes que se articulan dinámicamente transformándose unas a otras, integrando lo virtual con el tejido construido de formas inesperadas y complejas. La multiplicidad del “entre” conjura toda propuesta de identidad como unidad, otorgando estatus a la fuga, la velocidad y al accidente (Virilio en Silva, 2001).

En el marco de una mediatización creciente, las instituciones y los procesos de producción se deben adaptar a nuevas configuraciones espaciales, condicionadas por las políticas institucionales que las impulsan y sostienen, y por las apropiaciones que los sujetos puedan realizar, dado que la participación social en estos ricos pero complejos procesos no está garantizada sólo por contar con artefactos tecnológicos y conectividad a la Red, sino que demanda propuestas que incluyan el diseño y la gestión de instrumentos, acompañamientos y paisajes que permitan encontrar continuidades entre los mundos físico y virtual, para fomentar la construcción colectiva de una sociedad inclusiva, participativa y plural, que habilite la multiplicidad de lo emergente más allá del grado de mediatización.



Como en el proceso de habitar activamente un contexto que continuamente oscila entre lo físico y lo virtual, los posibles trayectos de los sujetos vinculados en red son múltiples, los espacios deben adecuarse a usos emergentes y significados variables en relación a distintos grupos sociales, y ser concebidos a partir de una asociación y negociación entre diseñadores, instituciones y habitantes (Scolari, 2008). Siguiendo los aportes de Thomas y Buch (2008), se considera que una participación social activa en el diseño y desarrollo de espacios mediatizados es clave, ya que son los grupos sociales quienes los constituyen, a partir de los sentidos que les atribuyen en el proceso de habitarlos.

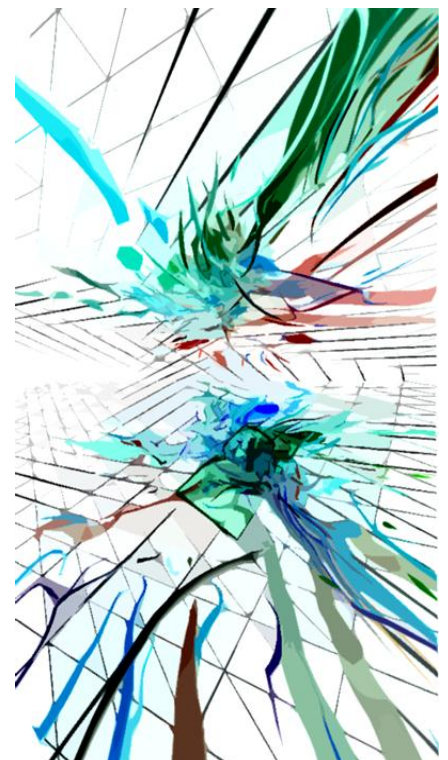
Pero incluso un diseño participativo no es condición suficiente cuando el objetivo es la apropiación del espacio. Para estimular la apropiación, los espacios mediatizados deben transformarse en “lugares”. La indiferenciación y la falta de singularidad espacial, generan espacios despersonalizados y sin carácter, con la consiguiente pérdida del sentido del lugar. Los lugares que persisten en la memoria -cargados de connotaciones simbólicas-, se identifican gracias al poder de la palabra de los sujetos que los habitan

(Perdomo, 2008), ya que la noción de lugar incluye los recorridos que en él se efectúan, los discursos que allí se sostienen y el lenguaje que los caracteriza (Augé, 2000). Para que un espacio se transforme en un lugar, el sentido debe ser puesto en práctica y según García Fanlo (2011), es en el tránsito de los sujetos por los dispositivos cuando los discursos se hacen prácticas y las prácticas se transforman en experiencias significativas cuando los sujetos interactúan entre sí a través del dispositivo, actualizando la potencialidad de lo virtual.

Se recurre a los conceptos de “frontera” (Lotman, 1996) y “umbralidad” (Camblong, 2010) para analizar una tensión que se plantea en el espacio simbiótico en relación a la apropiación, un “umbral” que articula lo físico con lo virtual y se debe atravesar: la interfaz, como lugar que separa y que une, como signo de resistencia o de encuentro, frontera en movimiento constante que puede excluir o provocar el encuentro dialógico. En tanto espacio fronterizo entre dos territorios, un umbral traza un límite entre ambos instalando discontinuidades, pero a la vez habilita posibles “pasos” entre ellos. Por su parte la frontera, es un mecanismo bilingüe que traduce mensajes externos al lenguaje propio del sistema semiótico y viceversa, lo que implica la posibilidad de diálogo.

Diseñar y construir espacios mediatizados que articulen los vínculos indisociables que constituyen el contexto físico-virtual, faciliten las migraciones y potencien las prácticas sociales, implica imaginar umbrales ubicuos y adaptativos, que estimulen la producción e inscripción de múltiples sentidos derivados de las diversas formas de habitar un espacio-tiempo heterogéneo, representando el entramado complejo de las “n-dimensiones” que lo conforman (San Martín, 2013).

El “espacio-interfaz” se propone como un territorio fronterizo de integración, mediación o transición, que articula los vínculos entre distintos sistemas semióticos (espacios físicos y virtuales; sujetos, representaciones y discursos; etc.). Es un umbral en el que tienen lugar procesos dinámicos de interacción, traducción, diálogo o negociación destinados a algún tipo de intercambio. El espacio-interfaz puede potenciar las experiencias de los sujetos en el proceso de habitar las redes colaborativas, porque en tanto umbral permite establecer continuidades entre los mundos físico y virtual, habilitando múltiples pasos que propicien la circulación de diversos tipos de signos; y porque comparte con la frontera la capacidad de traducir los mensajes, favoreciendo el diálogo en procesos colectivos de producción y reconocimiento de discursos y representaciones, para imaginar renovados modos de ser-en-el-mundo.



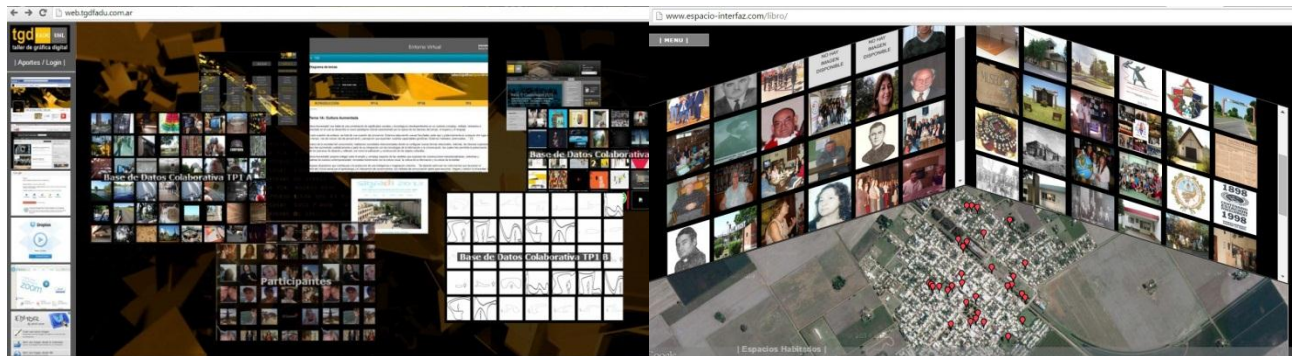
El Espacio-Interfaz

Un entramado evolutivo y flexible caracteriza a los espacios-interfaz. Se trata de estructuras dinámicas, susceptibles de adquirir configuraciones diversas, con capacidad para propiciar trayectos múltiples en redes de colaboración físico-virtuales. La noción de trama -estructural y narrativa- y la propia naturaleza discontinua de sus movimientos, provoca el desarrollo de secuencias no-lineales de lectura y ocupación, en constante situación de suspenso, generadas a partir de tensiones multidireccionales en el espacio, el paisaje o el relato, pero también de intermitencias imbricadas en un flujo variable -espacial y temporal- entre diversos acontecimientos, trenzados entre líneas de recorrido, superficies de ocupación y vacíos *in between*, que son claves por su disposición estratégica y su carácter abierto (Gausa, Gualart y otros, 2001).

El espacio-interfaz, que se relaciona e interdefine con otros espacios virtuales, propone un punto de vista innovador para acceder a contenidos *online*. En base al concepto de “espacialización de base de datos” (Manovich, 2006), representa un espacio tridimensional con la intención de que los sujetos-usuarios se perciban “dentro” del espacio de la información, y esta percepción estimule la participación lúdica. Cabe aclarar que las tres dimensiones se simulan utilizando sólo código HTML, constituyendo esto un aporte original y un esfuerzo de programación adecuado a las bajas velocidades de conexión a Internet que se

registran en la mayoría de las localidades rurales de Argentina. La imagen general es una representación simple de un sistema complejo, conceptualmente transferible a numerosas situaciones del ámbito social, científico o educativo: una diversidad de sujetos que habitan múltiples espacios y generan todo tipo de obras.

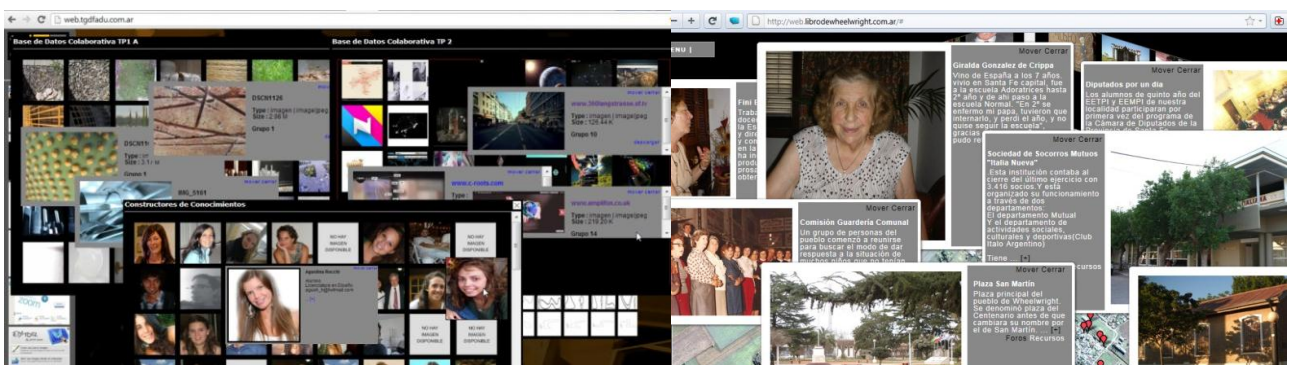
Los espacios-interfaz del Taller de Gráfica Digital y del Libro Hipermedial de la Memoria, son sitios dinámicos que consultan los contenidos de la base de datos –BD- en tiempo real y los muestran. Esto supone una organización flexible que se arma y rearma en cada navegación, cuyos componentes pueden combinarse, aparecer o desaparecer. Por su simplicidad operativa facilita la interactividad y el diálogo entre los sujetos y los objetos creados, para trabajar con ellos, intervenirlos y re-orientarlos. Ese es el eje de la propuesta: creatividad e inter-acción.



Espacios-interfaz del Taller de Gráfica Digital y del Libro Hipermedial de la Memoria

Como el espacio virtual es considerado un espacio habitable que nos permite comunicarnos, desplazarnos, instalarnos, realizar actividades y compartir significados, desde lo funcional el espacio-interfaz propone la exploración de toda su base de datos en una “planta libre” que asegura la orientación, un único espacio polifuncional y sin jerarquías en donde suceden todos los acontecimientos e interacciones paralelamente. No hay caminos previamente definidos, al relato lo construye cada sujeto a través de su mirada contingente, estableciendo sus propios vínculos con la escena en cada navegación y visualizando las relaciones que el mismo generó. Mientras el paradigma es explícito -la BD completa está siempre ante el usuario- el espacio-interfaz propone un sintagma novedoso: un sintagma espacial donde todos los contenidos son accesibles y visualizables en simultáneo, y no a partir de una secuencia lineal de pantallas. Así, se espacializa el tiempo en una superposición de infinitos presentes.

El espacio-interfaz actúa de nexo y umbral que brinda acceso a una base de datos que subyace y la recuperación de estos datos, hace posible la oscilación entre trayectorias que narran acontecimientos singulares y la observación de todo a la vez. Este espacio fluido, continuo, topológico, con una potencialidad visual permanente relacionada a su performatividad, presenta un mundo colorido y lleno de recovecos que se va descubriendo, con un sinfín de objetos que reverberan desbordando el marco de la pantalla y se expresan en una profusión de imágenes que fragmenta la superficie y exalta la particularidad de cada experiencia.



Distintos sintagmas espaciales con acceso simultáneo a los contenidos

Los fundamentos estéticos y estructurales del "modelo carnaval" (Bajtín, 1993) pueden describir esta espacialidad: un ámbito inmersivo en donde la imagen -como signo textual conceptualmente procesado- ocupa un lugar de privilegio. La visión multifocal sumada a la hipermedialidad, reconfigura al texto y a la experiencia de lectura desde un collage que se propaga con una deliberada heterogeneidad de estilos y una polifonía de voces que niegan la unidad y proponen la mezcla, el remix y el montaje como principios estéticos.

El carnaval de Arlequín. Óleo sobre lienzo. (Joan Miró, 1924-1925).



El espacio-interfaz es una "obra abierta" (Eco, 1962), una construcción compartida que provoca el entrecruzamiento -virtualmente infinito- de actos, actores y producciones con significados abiertos a distintas interpretaciones, donde se destacan los valores de la acción, la activación de la imaginación y el modo en que los sujetos se entregan a la experiencia (Schultz, 2006). Por ser una obra abierta, es también una obra mutable que crece y cambia constantemente de forma y contenido. Como un "libro de arena" (Borges, 1975) no tiene principio ni final, en su deseo insatisfecho de representar el carácter inabarcable de la realidad a través de un espacio proliferante y fractal, donde lo ya realizado se suma a las "posibilidades de ser" a través del tiempo, que dependen de los sujetos que las actualizan circunstancial y creativamente.

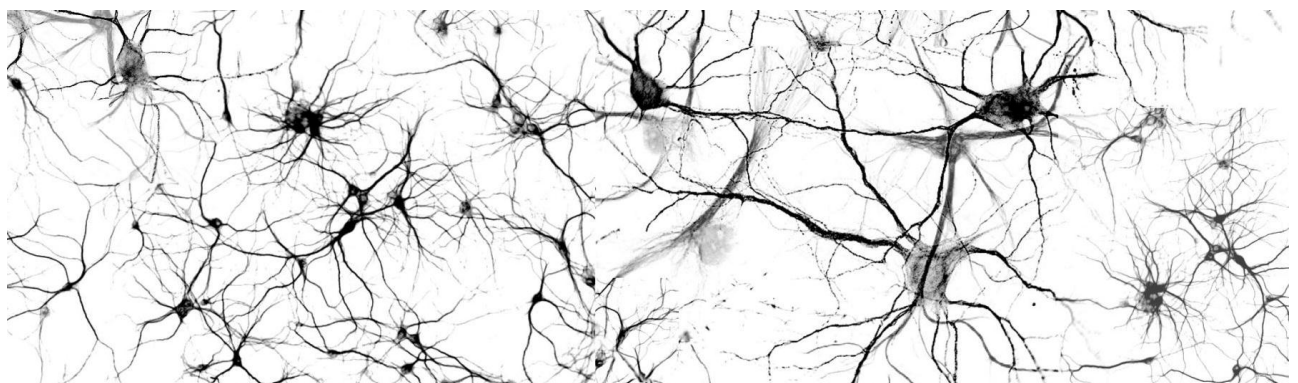
Conclusiones

En los procesos colectivos de diseño y construcción desplegados, las percepciones y conductas de los sujetos fueron influidas por los atributos de los espacios-interfaz, que se enhebraron con los espacios físicos desencadenando trayectos y aprendizajes diversos, y estimulando la vivencia de experiencias significativas que inscribieron su relato en el espacio, transformándolo en lugar.

Los espacios-interfaz habilitaron múltiples pasos entre lo físico y lo virtual, que permitieron articular los vínculos indisolubles de nuestro contexto simbiótico, representando el entramado de las n-dimensiones que lo conforman a través de espacios-interfaz apropiables que simplificaron el tránsito por las redes de colaboración.

El espacio se ha resignificado. El limpio, ordenado y racional espacio moderno, ha dejado paso a una configuración compleja y en red, como modelo de comunicación y producción intersubjetivo, interactivo, multidireccional y dinámico, donde todo entra en contacto y se combina, proponiendo una intertextualidad que supera los modelos anteriores basados en secuencialidad, centralidad y jerarquía.

Esta escena transcurre en un espacio-tiempo multidimensional, elástico y en constante expansión, convertido en un flujo continuo que impone su espacialidad neobarroca, topológica e infinita. En la era de la proximidad y la dispersión, el espacio es un participante activo que se pliega como el tiempo, y no existe como objeto discernible sino como acontecimiento que posibilita la convergencia de múltiples relatos en diversos lenguajes, para imaginar formas cooperativas de ser, construir y habitar un mundo sustentable y dialógico.



Bibliografía

- Arfuch, L. (2010). Espacio, tiempo y afecto en la configuración narrativa de la identidad, *deSignis*, N°15, Buenos Aires: La Crujía.
- Augé, M. (2000). De los lugares a los no lugares. Los no lugares. Espacios del anonimato, Barcelona: Gedisa. Recuperado de: <http://bibliotecaignorria.blogspot.com/2010/01/marc-auge-de-los-lugares-los-no-lugares.html>
- Bachelard, G. (1975). *La poética del espacio*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Bajtín, M. (1993). *Problemas de la poética de Dostoievski*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Bermúdez, J. (1997). *La arquitectura y el ambiente digital*. Ier. Congreso de Sigradi, Buenos Aires.
- Borges, J. (1975). *El Libro de Arena*. Buenos Aires: Emecé.
- Camblong, A. (2010). Cronotopías en los bordes mestizos-criollos. En: Dalmaso, M. T.; Escudero, C., *Tiempo, espacio e identidades*, Buenos Aires: La cruja, 74- 81
- Chiarella, M. (2009). *Unfolding Architecture. Laboratorio de Representación e Ideación*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Catalunya, Barcelona.
- Dalmaso, M., Andacht, F., Fatala, N. (2010). Presentación de *Tiempo, Espacio e Identidades*, *deSignis* N°15, Buenos Aires: La Crujía, 7.
- Doberti, R. (1998). *Habitar el Desasosiego*. Recuperado de: <https://docs.google.com/file/d/0BxH72auEtxNwMWEyZGMzYjMtYzEzMy00MzUzLTg5NzQtYTc3ZWY3ZTA5ZWVj/edit?hl=en&pli=1>
- Eco, U. (1992). *Obra Abierta (Opera aperta, 1962)*. Barcelona: Planeta-De Agostini.
- Foucault, M. (1994). Espacios Diferentes. En *Toponimias, Ocho ideas del espacio*. Madrid: La Caixa.
- García Canal, M. I. (1999). *Foucault, filósofo del espacio*. 43-68. Recuperado de: <http://es.scribd.com/doc/60908757/Foucault-filosofo-del-espacio> [18/06/2012]
- García Canclini, N. (1989). *Culturas Híbridas. Estrategias para entrar y salir de la Modernidad*. México: Grijalbo.
- García Fanlo, L. (2011). *¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben*. Recuperado de: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/fanlo74.pdf>
- Gausa, M., Guallart, V., Müller, W., Soriano, F., Porras, F., y Morales, J. (2001). *Diccionario Metápolis de arquitectura avanzada, ciudad y tecnología en la sociedad de la información*. Barcelona: Actar.
- Kuhn, T. (1962). *La estructura de la revoluciones científicas*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Lotman, I. (1996). *La semiosfera*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Manovich, L. (2006). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Buenos Aires: Paidós Comunicación.
- Merleau-Ponty, M. (1957). *La fenomenología de la percepción*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Norberg Schulz, C. (1975). *Existencia, espacio y arquitectura*, Barcelona: Blume.
- Salive, M., Parra, L. (2011). Devenir en la Red: Reflexiones en torno a la experiencia estética hipertextual móvil. En: *XV Congreso de SIGraDi: Cultura Aumentada*, Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral, 313-316.
- San Martín, P. (2013). Aspectos sociales y tecnológicos del Dispositivo Hipermedial Dinámico desarrollados en diferentes contextos educativos. *Revista de Educación*, Año 4, N° 5, 81-98.
- Schultz, M. (2006). *Filosofía y Producciones Digitales*. Buenos Aires: Alfagrama.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones, Elementos para una Teoría de la Comunicación*. Barcelona: Gedisa.
- Silva, V. (2001). La compleja construcción contemporánea de la identidad: habitar 'el entre', *Revista de Estudios Literarios Espéculo* N°18 Año 7, Universidad Complutense de Madrid. Recuperado de <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero18/>
- Thomas, H., Buch, A. (2008). *Actos, Actores y Artefactos*. Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes Editorial.
- Vizer, E., Carbalho, H. (2011). La caja de Pandora: tendencias y paradojas de las TIC. En: Valdetaro, S. ed., *El dispositivo-McLuhan recuperaciones y derivaciones*, Rosario: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario.