

*Ríos Coello, Yolanda.*

*Filiación, en su caso: Investigadora predoctoral, Universidade de Vigo, Departamento de Pintura, Grupo MODO.*

## *Lo aparente eclipsa a lo real. La arquitectura como imagen.*

### TIPO DE TRABAJO

Comunicación virtual.

### PALABRAS CLAVE

Simulacro, representación, maqueta.

### KEY WORDS

Semblance, representation, model.

### RESUMEN

Partiendo de la definición de los términos (real/virtual), "real" es aquello que tiene existencia verdadera y efectiva, mientras "virtual" es utilizado frecuentemente en oposición a efectivo o real, es decir, que tiene existencia aparente y no real. Si se atiende a la filosofía, nos encontramos con el mito platónico de la caverna donde las sombras son interpretadas por sus habitantes como lo "real", ya que es lo único que pueden experimentar a través de sus sentidos, por lo que se podría interpretar lo "virtual" como representación, simulacro, ficción, modelo o maqueta.

Se trataría de analizar la influencia de las nuevas tecnologías en el modo de entender el espacio. Para ello se recurrirá a diferentes obras, entre las que se encuentran las intervenciones de Georges Rousse, donde cuestiona lo que interpretamos por medio de nuestros sentidos. Sus fotografías finales parecen falsas, como si se tratase de una superposición hecha por ordenador, mientras las maquetas que construye y utiliza James Casebere para fotografiar finalmente parecen espacios reales. Según Olafur Eliasson, ya no se evoluciona del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que, en realidad, ambos modelos son reales.

### ABSTRACT

Departing from the definition of the terms (real/virtual), "real" it is that one that has real and effective existence, while "virtual" there is used frequently in opposition to effective or real, that is to say, that has apparent and not real existence. If one attends to the philosophy, we meet the platonic myth of the cavern where the shades are interpreted by his inhabitants as the "real thing", since it is the only thing that they can experience across his senses, for what it might interpret the "virtual thing" as representation, sham, fiction or model.

It would be a question of analyzing the influence of the new technologies in the way of understanding the space. For it one will resort to different works, between which they find Georges Rousse's interventions, where it questions what we interpret by means of our senses. His final photographies seem to be false, as if it was a question of an overlapping done by computer, while the models that James Casebere constructs and uses to come out in photographs finally look like real spaces. According to Olafur Eliasson already it is not evolved of the model to the reality, but from the model to the model, at the time that we admit that, actually, both models are real.

## CONTENIDO

“¿Existe, todavía, en los confines de la hipervisibilidad, transparencia, virtualidad, lugar para una “imagen”?  
¿Hay lugar para un enigma, para acontecimientos de la percepción, para una potencia efectiva de la ilusión,  
para una verdadera estrategia de las formas y de las apariencias?”<sup>1</sup>  
Jean Baudrillard

## INTRODUCCIÓN

Partiendo de la definición de los términos (*real/virtual*), según el diccionario de la Lengua Española de la Real Academia Española, define *real* como lo “que tiene existencia verdadera y efectiva”<sup>2</sup>, mientras *virtual* (Del lat. *virtus*, fuerza o virtud) es aquello “que tiene virtud para producir un efecto, aunque no lo produce de presente. Usado frecuentemente en oposición a efectivo o real”<sup>3</sup>. Es decir, que tiene existencia aparente y no real. Si atendemos a la filosofía, nos encontramos con la Alegoría de la caverna, conocida como el Mito de la caverna de Platón, donde un grupo de individuos viven en una cueva, atados desde su nacimiento con cadenas y donde la única posibilidad de ver y experimentar es por medio de las sombras proyectadas en la caverna. Mientras que las sombras se identificarían con la fiabilidad del conocimiento adquirido por la observación de la naturaleza a través de los sentidos, es decir por lo mutable, el mundo exterior a la cueva representa el conocimiento del mundo sensible sólo alcanzable por el uso de la razón. Por lo que, se podría interpretar lo virtual como simulacro, representación, ilusión, modelo o maqueta.

Jean Baudrillard toma como ejemplo el cine para hacer destacar que con la hipertecnificación ya no hay vacío, ni silencio, como él lo denomina, no hay poder de ilusión porque se perfecciona la imagen y ésta se produce en tiempo real. Cuanto más perfeccionada la imagen más se pierde poder de ilusión. La ilusión de la imagen se encontraba en la bidimensionalidad, pero al hacerse tridimensional pierde esa virtualidad por mimetizarse con la realidad. Mientras, a la inversa, el *trompe-l'oeil*, le quita una dimensión a los objetos reales y vuelve mágica su presencia. Parecería que con el uso de las nuevas tecnologías y con el exceso de realidad virtual perdemos poder para imaginar, como apunta Baudrillard, “somos incapaces de enfrentar el dominio simbólico de la ausencia”<sup>4</sup>.

## DESARROLLO

El análisis se centrará en una pequeña selección de artistas que desarrollan su trabajo teniendo en cuenta aspectos espaciales, escultóricos y/o arquitectónicos, y que se pueden encuadrar en el eje temático *real/virtual* por sus planteamientos en cuanto a lo que consideran real y virtual. Estos artistas construyen maquetas, intervienen el espacio real de un edificio, pero la obra final es la fotografía.

### Cuestionarse lo real / Cuestionar lo que vemos

Las fotografías que realiza Georges Rouse, después de intervenir pintando o dibujando sobre espacios arquitectónicos, se realizan con un único punto de vista, sólo desde ese punto concreto se descubre el dibujo hecho sobre las paredes del lugar elegido. Como si únicamente pudiésemos descubrir el dibujo oculto actuando como una cámara fotográfica. Se cuestiona lo real, ¿esa imagen concreta refleja la realidad?. Rouse actúa transformando la realidad en una imagen. Por lo que quizás deberíamos desconfiar de nuestros sentidos, como señala Descartes. Utilizando la pintura o el dibujo, logra una cierta desmaterialización, Georges Rouse habla de una teatralización del espacio. Pone al desnudo la estructura del espacio de trabajo, destacando la zona intervenida el espacio cobra un sentido irreal (vid. Ilustración 2), siendo “ante todo espacio virtual, definido por un *proceso* (...) Este espacio construido tiene pues una doble función: por una parte, sirve para analizar y revelar, por contraste, el espacio real (interior o exterior); por otra parte, existe como espacio casi autónomo, en el cual se produce algo de un orden diferente”<sup>5</sup>. Según palabras de Rouse sus imágenes se componen en dos tiempos, por una parte la realización en el espacio real y, por otro, su reproducción por medio de la cámara fotográfica. Su trabajo no está tan cerca de la anamorfosis como pudiese parecer, sino más bien cercano a la desmaterialización del objeto fotografiado. Un real sobredimensionado, como apunta el artista. “La imagen está producida por unos medios que confrontan lo real, lo virtual, el dibujo. (...) La fotografía reúne los elementos virtuales y reales”<sup>6</sup>.

<sup>1</sup> BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Fombona, Julieta (trad.). 1º edición. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997. p. 12

<sup>2</sup> *Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española*. Vigésima segunda edición. Madrid: Editorial Espasa Calpe, 2001. p. 1905

<sup>3</sup> *Ibidem*. p. 2306

<sup>4</sup> BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Fombona, Julieta (trad.). 1º edición. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997. p. 17

<sup>5</sup> *Georges Rouse 1981-2000*. Catálogo de Exposición. Centro Galego de Arte Contemporánea. Bärtschi, Guy, Salomon, Jean-Marc (coord.). Ginebra: Bärtschi-Salomon Editions Sárl, 2000. p. 20

<sup>6</sup> *Ibidem*. p. 39

Tanto Georges Rouse como James Casebere utilizan la fotografía como el resultado final de sus trabajos, cuestionando el papel del observador y de la percepción humana. A la cámara fotográfica se le dio el valor de retratar la objetividad, de encuadrar lo real, no dejando espacio para cuestionarse si es real o no lo que se había fotografiado. Casebere desarrolla su labor “entre la percepción de la realidad y el ámbito virtual de la fotografía”<sup>7</sup>. Realidad, es lo que parecen las fotografías hechas por James Casebere a partir de las maquetas que construye de espacios reales o ficticios. Los espacios escenográficos (maquetas) que fotografía, de pequeño tamaño, se vuelven lugares reales a través del objetivo de la cámara (vid. Ilustración 2). El resultado final es el de una fotografía a gran escala, una arquitectura no habitada suspendida en el tiempo, sin personas que la transiten, pero que provocan en el observador una serie de cuestiones acerca de esa visión casi espiritual del espacio arquitectónico, además de la capacidad de interrogarnos sobre la realidad o ficción de esa imagen.

### Construir la imagen de lo construido

La arquitectura moderna se crea a través de imágenes (fotografías, publicaciones especializadas...) por lo que se podría decir que se vuelve una arquitectura bidimensional. De aquí parte Thomas Demand para crear sus maquetas a través de imágenes que toma del mundo real, concretamente, de los medios de comunicación. Construye maquetas partiendo de las fotografías como modelo, reconstruye en materiales efímeros (cartón, papel...) la imagen de espacios arquitectónicos, “construye la arquitectura de la imagen”<sup>8</sup>, no sólo crea un modelo para fotografiar, sino que construye la propia imagen. Y la maqueta sólo existe para ser fotografiada teniendo en cuenta un punto de vista concreto.

Con el uso de programas digitales, “la visualización digital trasladó a la arquitectura a una esfera de experimentación imbuida de un potencial específico que, en su virtualidad, desafiaba a las nociones establecidas sobre la arquitectura y, ponía en crisis simultáneamente con ello, las concepciones sobre la realidad y sus parámetros.”<sup>9</sup> Para muchos fotógrafos de arquitectura se parte de la realidad como punto de partida pero en ella van implícitas grandes dosis de ficción, como apunta Duccio Malagamba.

### Modelos de realidad

Como apunta Baudrillard, lo hiperreal es la “generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad”<sup>10</sup>. Para el arquitecto japonés Toyo Ito “la pérdida de la realidad en la vida urbana y la arquitectura como una imagen, son como dos caras de la misma moneda”<sup>11</sup> ya que la imagen de la vida urbana va perdiendo realidad, paralelamente al espacio urbano que se transforma en imágenes.

Olafur Eliasson en su libro *Los modelos son reales* apunta que estamos siendo testigos del cambio en la relación tradicional entre realidad y representación. En arquitectura la maqueta (modelo, representación de la realidad) era un paso previo para la construcción final, considerado lo verdadero y real pero, ahora “ya no evolucionamos del modelo a la realidad, sino del modelo al modelo, al tiempo que reconocemos que, en realidad, ambos modelos son reales”<sup>12</sup>. Los modelos son creadores de realidad. Resulta interesante ver como Platón consideraba a las artes como engañosas, pues decía que había personas que no podían distinguir el proceso de representación y tomaban a lo copia como lo real. Como cuenta Borges en *Del rigor en la ciencia* el mapa del Imperio tenía el tamaño del Imperio, pero con el tiempo este mapa cayó en desuso y se convirtió en ruinas cuyos trozos estaban habitados por animales y mendigos en algunas partes del Imperio. Construir un mapa a escala real (1:1), que ocupa toda la superficie que representa se podría entender como un simulacro, sucede al mismo tiempo, pero ésta reproducción exacta del territorio invalidaba dicha reproducción. No era posible captar por entero la realidad del territorio pues ese territorio está en constante cambio y no es posible representar el cambio constante.

### CONCLUSIÓN

Con el uso de las nuevas tecnologías las personas dejan de experimentar una gran parte de la realidad de su entorno en detrimento de lo virtual que les devuelve la pantalla del ordenador o del teléfono móvil. Las “cosas” dejan de tener entidad para volverse ficción, virtualidad. Una de las características de nuestro momento actual es el exceso de control que se ejerce sobre los ciudadanos a través de las cámaras de vigilancia esparcidas por todo el espacio urbano. El artista alemán Michael Najjar, parte de la idea de que la sociedad moderna está impulsada y controlada por las tecnologías de la información y que los media y la realidad virtual interfieren en nuestra percepción. “Con *Netropolis* (2003-2005), presenta panorámicas de las grandes capitales mundiales alteradas mediante la

<sup>7</sup> *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 6. Arquitecturas ficticias. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2002. p. 70

<sup>8</sup> COLOMINA, Beatriz. “Los medios de comunicación como arquitectura moderna”. *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 37. Arquitectura II. La mirada del artista. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2010. p. 120

<sup>9</sup> MASSAD, Frey; GUERRERO YESTE, Alicia. “El proyecto de la visión”. *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 36. Arquitectura I. La mirada profesional. Madrid: 2009. p. 18

<sup>10</sup> BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Vicens, Antoni; Rovira, Pedro (trad.). Séptima edición. Barcelona: editorial Kairós, 2005. p. 5

<sup>11</sup> ITO, Toyo. *Escritos*. Torres Nadal, José M<sup>a</sup>. (ed.); Abalos, Iñaki (introducción). Murcia: 2000. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. p. 108

<sup>12</sup> ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Colección GG mínima. Barcelona: 2009. p. 11

superposición de niveles de realidad y artificialidad”<sup>13</sup>. Toyo Ito, defiende en su libro *Escritos* que la ciudad de Tokio es una ciudad simulada, llena de tecnología, donde la vida urbana va perdiendo realidad día a día. El autor comenta que “se observa un gran cambio en el modo de comunicación con los objetos o incluso con nosotros mismos. Ya disponemos de un cuerpo que con una sola función de imagen, sea la que sea, puede invertir fácilmente la relación entre lo real y lo irreal.”<sup>14</sup> Ya no hace falta que las cosas nos acompañen, pues los media han provocado “que la palabra se separe de las cosas y ha difuminado su propia realidad”<sup>15</sup>. Convirtiendo la comunicación a través de los media en algo cotidiano que transforma nuestra manera de entender el mundo.

## FUENTES REFERENCIALES

BAUDRILLARD, Jean. *Cultura y simulacro*. Vicens, Antoni; Rovira, Pedro (trad.). Séptima edición. Barcelona: editorial Kairós, 2005. ISBN 84-7245-298-0

BAUDRILLARD, Jean. *La ilusión y la desilusión estéticas*. Fombona, Julieta (trad.). 1ª edición. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores Latinoamericana, 1997. ISBN 980-01-1022-4

*Diccionario de la Lengua Española. Real Academia Española*. Vigésima segunda edición. Madrid: Editorial Espasa Calpe, 2001. ISBN 84-239-6824-3

ELIASSON, Olafur. *Los modelos son reales*. Colección GG mínima. Barcelona: 2009. ISBN: 9788425222795

*Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 6. Arquitecturas ficticias. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2002. ISSN 1577-272-1

*Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 36. Arquitectura I. La mirada profesional. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2009. ISSN 1577-272-1

*Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.) Nº: 37. Arquitectura II. La mirada del artista. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2010. ISSN 1577-272-1

*Georges Rousse 1981-2000*. Catálogo de Exposición. Centro Galego de Arte Contemporánea. Bärtschi, Guy, Salomon, Jean-Marc (coord.). Ginebra: Bärtschi-Salomon Editions Sàrl, 2000. ISBN 2-940292-02-7

ITO, Toyo. *Escritos*. Torres Nadal, José Mª. (ed.); Abalos, Iñaki (introducción). Murcia: 2000. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. ISBN 84-89882-12-6

---

<sup>13</sup> *Exit*. Olivares, Rosa (dir./ed.); Cowan, Dena Ellen (coord.). Nº: 17. Ciudades. Olivares y Asociados S.L. Madrid: 2005. p. 162

<sup>14</sup> ITO, Toyo. *Escritos*. Torres Nadal, José Mª. (ed.); Abalos, Iñaki (introducción). Murcia: 2000. Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia. p. 108

<sup>15</sup> *Ibidem*. p. 109