

# Lo interactivo en la contemporaneidad digital

En la década de los noventa, las oficinas de arquitectura más vanguardistas utilizaron la computadora para distorsionar las nociones de espacio tal como las conocíamos: diagramas de flujos, superficies y topografías expresadas mediante multiplicidad de secciones.<sup>1</sup> Era la época de la nueva morfología amorfa.

En la actualidad hemos superado una mirada hacia *lo digital* como una mera forma de optimización de la producción.<sup>2</sup> Toda una generación de profesionales que creció utilizando el *GPS* y *Google Earth* es ahora capaz de ir más allá y reinterpretar las posibilidades socializadoras de la programación. Con la aplicación de herramientas recientes de *dibujo digital* como son el *edge bundling* —diseños visuales que limitan el desorden— y las *information visualizations* —representaciones interactivas basadas en datos—, es posible acercar el *big-data* a los procesos de cognición humana.

En particular, las exploraciones artísticas de Aaron Koblin proponen formas dinámicas que son creadas en tiempo real. Un nuevo arte digital que diluye la separación entre la obra y el observador: un espectador que participa en la creación estética.

A partir de las nociones de *interactividad* entendidas en un sentido amplio, es posible repensar los procesos de diseño utilizando las potencialidades que brinda el manejo avanzado de la información y la programación. Proyectos creados a partir de la multiplicidad de proyectos, o proyectos que son uno y varios, en simultáneo. Si podemos representar el individuo, el espacio y el tiempo en una única ilustración, ¿cómo pensar una *arquitectura interactiva* que sea capaz de asumir la variabilidad del tiempo contemporáneo?

1. Como los desarrollados en *Foreign Office Architects* por Alejandro Zaera-Polo y Farshid Moussavi.

2. Beaucé, P., Cache, B. «Hacia un modo de producción no estándar» En: *Foreign Office Architects. Filogénesis*. Barcelona: Actar, 2003. pp. 390-407.

**Francisco Magnone** (Montevideo, 1989). Arquitecto desde 2017 (Udelar). Docente ayudante de Proyecto del Taller Scheps (FADU-Udelar). Desde 2007 desarrolla en simultáneo proyectos de arquitectura, visualización y realidad virtual, muestras de arte interactivas y programación digital. Dirige la oficina de arquitectura MagnonePiña y el estudio de diseño comunicacional independiente Pancho.uy.

