

pSb

poStboks
revista de arquitectura y cine

06
noviembre 04

MVRDV, njiric+njiric, d-canogar, g-furtado,
jm-iñigo, j-luzárraga, m-jiménez, a-haiek, concrete,
5.5 designers, plot, e-franch, ignorancia, solid,
a-nogueroles, a-bravo, e-vázquez, n-minguez,
s-mackaoui

daniel canogar		mrvrdv				njiric + njiric
poStboks_06 2004 sangre pag 6 / 118 arE	poStboks_06 2004 sangre pag 7 / 118 arE	poStboks_06 2004 maxima medical pag 8 / 118 mrvrdv.dwg	poStboks_06 2004 maxima medical pag 9 / 118 mrvrdv.dwg	poStboks_06 2004 maxima medical pag 10 / 118 mrvrdv.dwg	poStboks_06 2004 maxima medical pag 11 / 118 mrvrdv.dwg	poStboks_06 2004 hortus sanitatatis pag 12 / 118 n+n.dwg
poStboks_06 2004 hortus sanitatatis pag 15 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 hortus sanitatatis pag 16 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 hortus sanitatatis pag 17 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 hortus sanitatatis pag 18 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 hospital med pag 19 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 hospital med pag 20 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 hospital med pag 21 / 118 n+n.dwg
poStboks_06 2004 cipea house pag 22 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 23 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 24 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 25 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 26 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 27 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 28 / 118 n+n.dwg
poStboks_06 2004 cipea house pag 29 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 cipea house pag 30 / 118 n+n.dwg	poStboks_06 2004 g. furtado pag 31 / 118 op.txt	poStboks_06 2004 g. furtado pag 32 / 118 op.txt	poStboks_06 2004 g. furtado pag 33 / 118 op.txt	poStboks_06 2004 g. furtado pag 34 / 118 op.txt	poStboks_06 2004 diseño gráfico pag 35 / 118 inv.txt
diego prados		pfc_etsam				farmacia gráfica
poStboks_06 2004 diseño gráfico pag 36 / 118 inv.txt	poStboks_06 2004 sanatorios pag 37 / 118 op.txt	poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 38 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 39 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 40 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 41 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 42 / 118 pfc.dwg
poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 43 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.m.inigo pag 44 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 45 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 46 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 47 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 48 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 49 / 118 pfc.dwg
poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 50 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 51 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 52 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 53 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 54 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 55 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 56 / 118 pfc.dwg
poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 57 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 j.luzarraga pag 58 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 59 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 60 / 118 pfc.dwg	instalación en tillburg	cápsulas	
poStboks_06 2004 m.jimenez pag 61 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 62 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 63 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 m.jimenez pag 64 / 118 pfc.dwg	poStboks_06 2004 h.kuljer pag 65 / 118 arqT	poStboks_06 2004 pSt+shionogi pag 66 / 118 inV.cap	poStboks_06 2004 pSt+shionogi pag 67 / 118 inV.cap

			daniel canogar	anatomía artificial		
poStboks_06 2004 pSt+shionogi pag 63/118 inV.cap ▷	poStboks_06 2004 pSt+shionogi pag 64/118 inV.cap ▷	poStboks_06 2004 pSt+shionogi pag 65/118 inV.cap □	poStboks_06 2004 actividad neuronal pag 66/118 arE ▷□	poStboks_06 2004 a.haiek pag 67/118 arqT. ▷	poStboks_06 2004 a.haiek pag 68/118 arqT. ▷	poStboks_06 2004 a.haiek pag 69/118 arqT. □
laisse apotheek		daniel canogar	alvar aalto			hospital para muebles
poStboks_06 2004 concrete arc, pag 70/118 arqT. ▷	poStboks_06 2004 concrete arc, pag 71/118 arqT. □	poStboks_06 2004 actividad neuronal pag 72/118 arE ▷□	poStboks_06 2004 mobiliario palmio pag 73/118 diseño ▷	poStboks_06 2004 mobiliario palmio pag 74/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 mobiliario palmio pag 75/118 diseño □	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 76/118 diseño □
poStboks_06 2004 5.5 designers pag 77/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 78/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 79/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 80/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 81/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 82/118 diseño ▷▷	poStboks_06 2004 5.5 designers pag 83/118 diseño □
hospital psiquiátrico		dementia				
poStboks_06 2004 plot pag 84/118 arqT. ▷	poStboks_06 2004 plot pag 85/118 arqT. □	poStboks_06 2004 e.franch+I.tarnai pag 86/118 arqT. ▷	poStboks_06 2004 e.franch+I.tarnai pag 87/118 arqT.▷▷	poStboks_06 2004 e.franch+I.tarnai pag 88/118 arqT.▷▷	poStboks_06 2004 e.franch+I.tarnai pag 89/118 arqT.▷▷	poStboks_06 2004 e.franch+I.tarnai pag 90/118 arqT.▷▷
	anatomías tipográficas					
poStboks_06 2004 e.franch+I.tarnai pag 91/118 arqT. □	poStboks_06 2004 ignorancia grafica pag 92/118 tip.txt ▷	poStboks_06 2004 ignorancia grafica pag 93/118 tip.txt ▷▷	poStboks_06 2004 ignorancia grafica pag 94/118 tip.txt ▷▷	poStboks_06 2004 ignorancia grafica pag 95/118 tip.txt ▷▷	poStboks_06 2004 ignorancia grafica pag 96/118 tip.txt ▷▷	poStboks_06 2004 ignorancia grafica pag 97/118 tip.txt □
daniel canogar	daniel canogar	parque de las palmeras				
poStboks_06 2004 intimate mappings pag 98/118 arE ▷	poStboks_06 2004 intimate mappings pag 99/118 arE □	poStboks_06 2004 solid arq. pag 100/118 psj.cnc ▷	poStboks_06 2004 solid arq. pag 101/118 psj.cnc ▷▷	poStboks_06 2004 solid arq. pag 102/118 psj.cnc ▷▷	poStboks_06 2004 solid arq. pag 103/118 psj.cnc ▷▷	poStboks_06 2004 solid arq. pag 104/118 psj.cnc ▷▷
			daniel canogar :	daniel canogar	directores de teatro cine !	
poStboks_06 2004 solid arq. pag 105/118 psj.cnc ▷▷	poStboks_06 2004 solid arq. pag 106/118 psj.cnc ▷▷	poStboks_06 2004 solid arq. pag 107/118 psj.cnc □	poStboks_06 2004 teratologias pag 108/118 arE ▷	poStboks_06 2004 teratologias pag 109/118 arE □	poStboks_06 2004 a.nogueroles pag 110/118 cine ▷	poStboks_06 2004 a.nogueroles pag 111/118 cine ▷▷
				el story-board	in som ni a	suscríbete!
poStboks_06 2004 a.nogueroles pag 112/118 cine ▷▷	poStboks_06 2004 a.nogueroles pag 113/118 cine ▷▷	poStboks_06 2004 a.nogueroles pag 114/118 cine ▷▷	poStboks_06 2004 a.nogueroles pag 115/118 cine □	poStboks_06 2004 a.bravo pag 116/118 cine ▷□	poStboks_06 2004 e.vázquez pag 117/118 cine ▷□	poStboks_06 2004 poStboks poStboks fin □

01.El deseo cultural de interactividad e hibridación bio-tecnológica

sterlac, third man hand



Delinear desafíos para la producción arquitectónica futura presupone contemplar una cultura contemporánea marcada por el deseo de dos fenómenos: `transitoriedad` e hibridación `digital y biológica`.

De hecho, comenzando por el primer aspecto, parece que la historia de este siglo queda marcada por un deseo social de tránsito e interactividad, que acaba culminando en una cultura tecnológica y sobre-estética.

En el arte, por ejemplo, que siempre constituye un excelente barómetro de la realidad, se van incorporando progresivamente nuevos medios, tecnologías, aspectos de dinamismo y participación que provocarán una evolución estética rumbo a la `interactividad`.

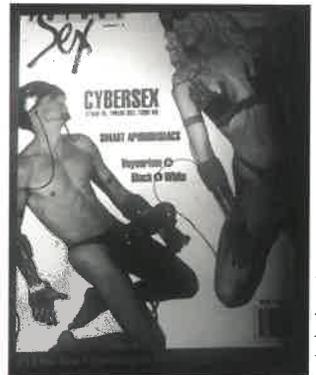
De la performance, al video, las instalaciones multimedia hasta el actual `Arte Digital` (como los algoritmos genéticos de Sims, la Realidad Virtual Interactiva de Shaw o Sanding, etc...) que se basa precisamente en la idea de `interactividad` y que procura dar un lado humano a la técnica, cuestionando entre otros aspectos, la frontera entre `cuerpo` y `técnica`. También en el campo de la arquitectura urge una reflexión creativa y crítica que piense un futuro en que los espacios sean virtualizados y los cuerpos hibridados con interfaces neutros en total simbiosis bio-tecnológica.

02.La proyectación de la hibridez bio-tecnológica

El impacto del deseo cultural de `interactividad` e `hibridación` bio-tecnológica afecta al mundo exterior de los objetos, la arquitectura y el aproximarse del cuerpo.

Si el debate sobre la relación `hombre-tecnología` es histórico, la frontera de esa hibridación (Interface) es hoy crucial y requiere un `programa filosófico` que la rijan. Tal debate surge en el Arte de Sterlac, donde éste es entendido como una prótesis complementaria para un cuerpo obsoleto; en la Ciencia en sistemas de telepresencia de la NASA y en lo cotidiano donde se difunden las posibilidades de una tele-vida entre lo real y lo virtual.

Adviértase que el desarrollo del `Interface` tiende a la desaparición total, mediante la reducción de su presencia (desde los `maiframes`



portada de revista

de válvulas a los microprocesadores de chips, a los ordenadores personales...) y el crecimiento exponencial de la intuitividad en la relación (desde la programación a los comandos de windows, a la instrucción verbal y futuramente a una comunicación multisensorial y espontánea apoyada por 'Inteligencia Artificial' y 'Lógica Vaga').

Hoy el mayor desarrollo a nivel de Interface y Realidad Virtual aún se refiere a data-gloves, etc., pero será progresivamente más intangible. Si existen varios tipos de Realidad Virtual (por ejemplo: Janela, video-mapping incluyendo partes del cuerpo, telepresencia y sistemas mixtos) el futuro corresponderá a una verdadera inmersión multisensorial.

Los ambientes de Realidad Virtual, aún vistos como algo complejo, tienen su concreción más simple en la idea de una CAVE, como la genialmente desarrollada con pocos medios por Diana Domingues, en el laboratorio que dirige en la Universidade de Caxias do Sul. Se trata de un espacio delimitado por telas (270cmX270cm) donde son proyectadas imágenes sincronizadas por varios pc's y los 'inputs' en sensores al movimiento de un interface (gafas, puntero, etc.).

Esta realización tiene un significado aumentado por el hecho de perfilar múltiples condicionantes como las sombras en las telas, los retornos que dificultan la sincronización de los proyectores, la necesidad de un gran espacio que aquí suscita proyección indirecta en espejos, etc.

Pero interesante es también el desarrollo de 'Interfaces' que sean intuitivos (para gafas, sensores, etc.), como la Cobra Artificial o el Data Glove económico que usa circuitos adaptables a mano.



CAVE de Diana Domingues en el laboratorio de la UCS

Autor con el Data Glove de Diana Domingues en la UCS



A mi modo de ver, podremos pensar en el futuro en un interface que se hibride con el cuerpo. Obviamente que para ese desarrollo tendríamos que estudiar la performance de los sentidos.

Ted Krueger, por ejemplo, se encuentra desarrollando una investigación interesante sobre las interferencias de nuestra percepción sensorial.

Después de estudios de diseño para Estaciones Espaciales y de compensaciones para transformaciones sufridas por el cuerpo, sujeto a condiciones extremas de 'Gravedad Cero', se avanza hacia la idea de 'Sentidos Sintéticos', demostrando que tanto el cuerpo como sus percepciones ambientales no son estáticas.

Mi reciente libro sobre los arquitectos Marcos Cruz y Marjan Colletti 'Unpredictable Bodies', problematiza este interface que tiende a desaparecer y que hoy avanza hacia la hibridación como la presencia de las TIC y Bio-tecnologías.

Aunque todo se tenga transformado, parece que continuamos viendo, de forma errónea, el cuerpo como algo estático. La idea contemporánea de cuerpo está complejizada, próxima a la de un 'Cyborg', como certifica el deseo que verificamos en la sociedad de su manipulación (mediante prótesis, plásticas, genética, etc.) y la realidad de que viviremos en un 'Tecnocosmos' que reconfigure y medie su relación como real.

La cuestión relacionada con el impacto de las Nuevas Tecnologías en el Cuerpo y su Arquitectura genera el trabajo de Marcos. Especulaciones poético-tecnológicas entre cuerpo-arquitectura, que se apropian de una 'Nueva materialidad' (compuesta por estructuras biónicas, líquidas, materiales histo-compatibles, órganos de cultivo de piel artificial) con vista a crear dispositivos arquitectónicos curvilíneos, sensibles y mutantes.

En 'Desvaint Bodies' se emplea un fotomontaje y una performance como metáfora de transformación del cuerpo. En 'In Wall creatures' se entiende cuerpo y espacio como algo de una misma naturaleza e igualmente vivos, con vista a concepciones tectónicas sensibles.



Ted Krueger
Investigación en Sentidos Sintéticos



Marcos Cruz
Epidermis. In Wall creatures

El desarrollo de estas ideas se está realizando a través de concursos, ahora en la instalación `Fabric Ephetelia´ como el biólogo molecular Orlando de Jesus, que investiga la piel como material plástico. En estos concursos proponen espacios reactivos confirmados por lo que llaman pieles `in-lúcidas´, que varían de apariencia, rigidez, etc.

Aunque suene a ficción, cuando pienso en la reconstrucción del `protón´ realizada por físicos en Suiza hace un par de años, procuro imaginar qué pasaría si fuera posible construir paredes que se configurasen y desconfigurasen de acuerdo con los deseos de nuestro cuerpo.

En la práctica y a nivel proyectual, vengo usando instalaciones artísticas multimedia para cuestionar los límites de la especulación arquitectónica; y estructuras de Interfaces convencionales (como el terminal de un cibercafé) que evolucionan de manera autónoma rumbo a la idea de una cápsula próxima al cuerpo que permita vivir esta `Híbrid Reality´ entre lo físico y lo virtual. Más allá de todo esto, procuro reflexionar sobre las cuestiones descritas que considero que presentan un desafío inminente con el que el diseño y la arquitectura se confrontarán.

Cápsula
Gonçalo Furtado y Joao Saleiro



Critical Artefact
Gonçalo Furtado y Carlos Hernández
para la exposición del PEI

