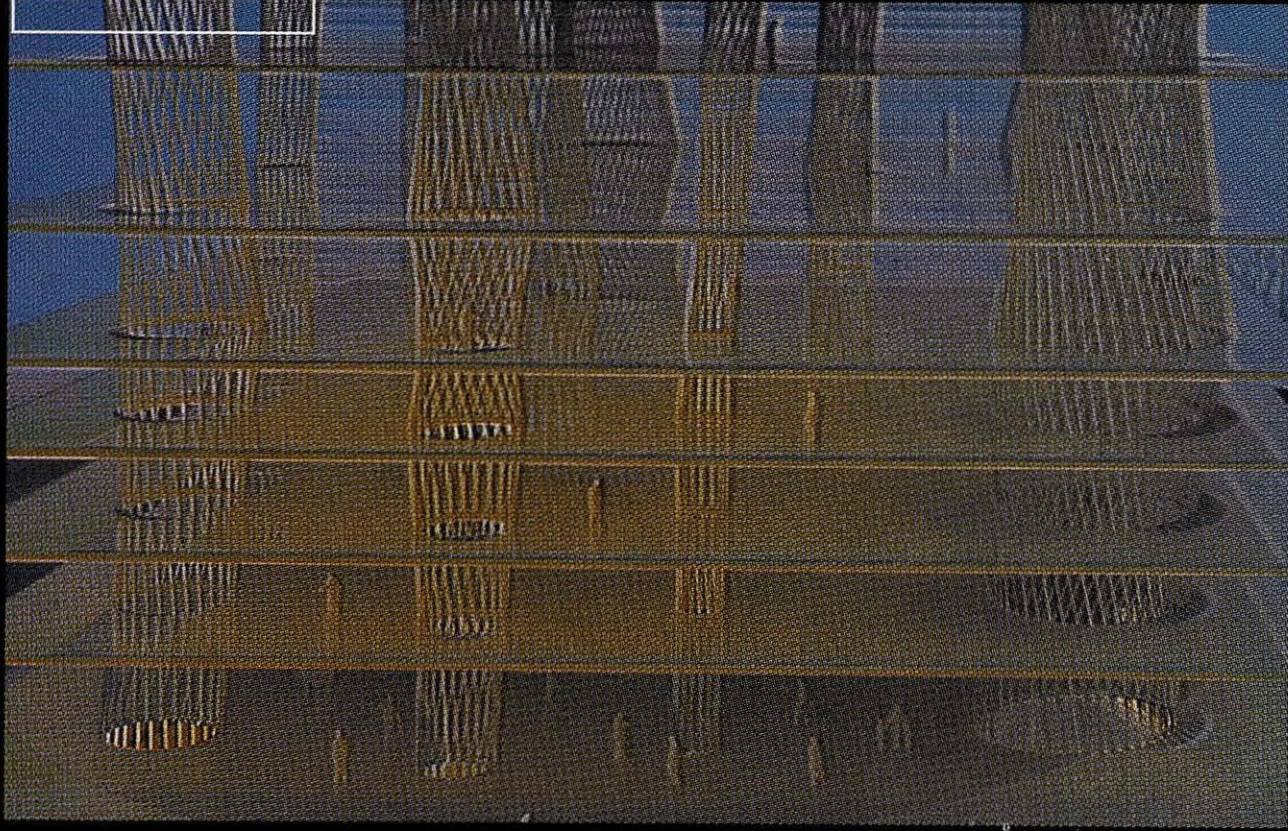
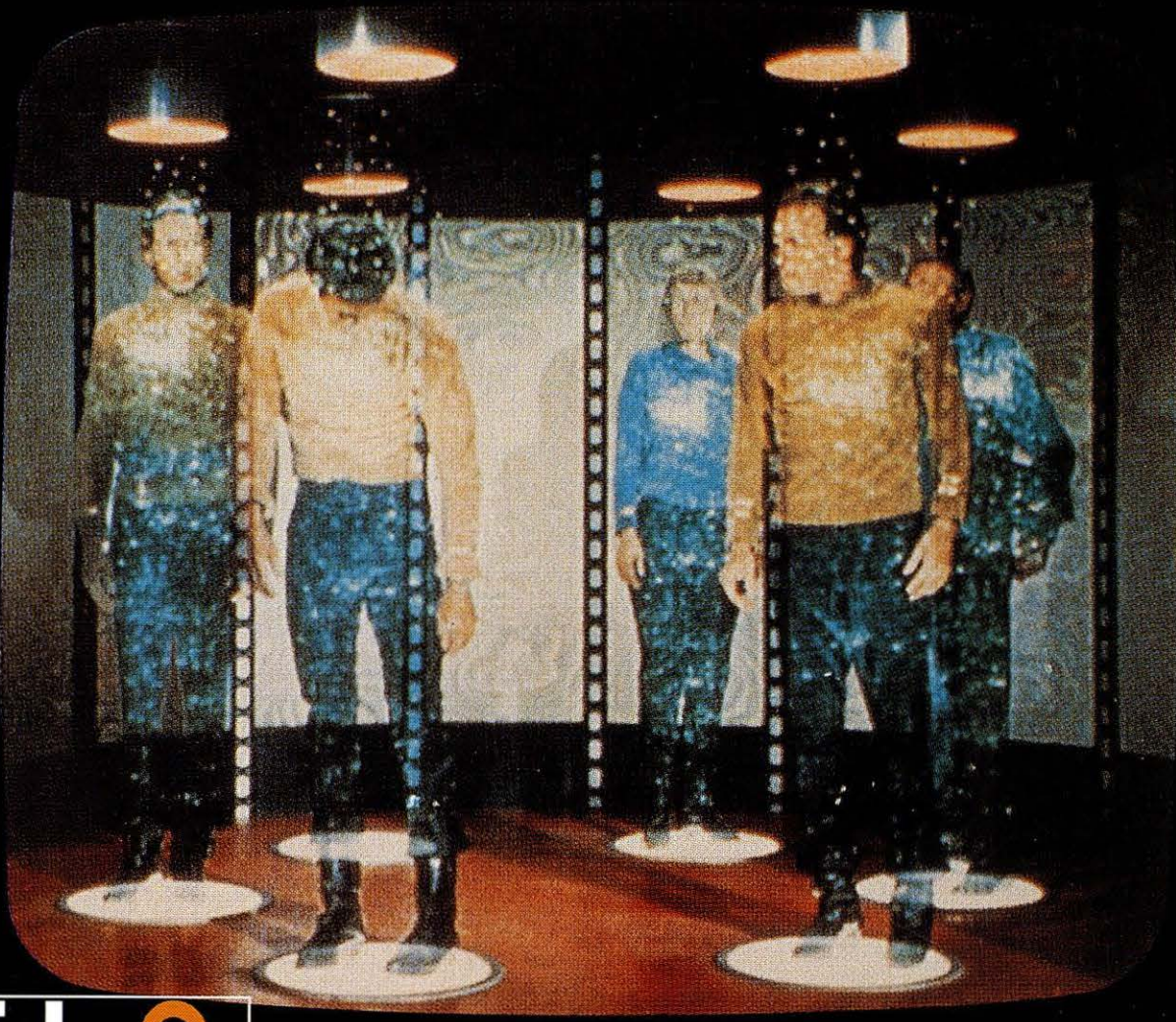


La ciutat simulada: Espai arquitectònic i mass media

fh3



La ville simulée. Espace architectonique et mass media

Derrière les formes adoptées par des produits qui, à première vue, semblent plutôt individualistes — des denrées aux maisons — se trouve un processus constant d'homogénéité. L'architecture tend à se développer dans la même direction ; les progrès de l'air climatisé par exemple ôte à un édifice son climat local et démontre que nous pouvons construire des maisons de n'importe quel style n'importe où. Les travaux architectoniques apparemment uniques présentent néanmoins des contenus homogènes et ne sont que superficiellement revêtus de formes diverses. Ils ne sont pas différents d'un filet de poisson : une denrée périssable enveloppée d'un film transparent et placée à l'étalage d'un magasin. La vie simulée est comme un film qui recouvrirait la société. Elle a envahi les bureaux et les maisons au lieu de se maintenir en terrain neutre, dans le centre-ville par exemple. Avant de rentrer chez eux après le travail, les gens s'arrêtent un peu partout pour manger, chanter, danser, causer, regarder, voir un film, aller au théâtre, jouer ou faire des courses. Le temps et l'espace entre le bureau et le foyer sont complètement fictifs. On mange n'importe quoi comme si les plats étaient faits à la maison, on chante et on danse en imitant les stars, cause avec d'autres gens que l'on prend un instant pour nos meilleurs amis, on fait des courses pour alimenter une illusion de richesse et de l'exercice dans un gymnase comme si l'on courait à travers champs ou nageait en mer. Notre vie familiale même est simulée : nous ne sommes plus capables de distinguer entre le réel et l'irréel. Notre corps physique change constamment à travers la technologie électronique. L'essor du téléphone et du fax, par exemple, a changé radicalement notre concept de temps ; ces dispositifs envahissent notre temps et notre espace privés. Et la prolifération incessante de téléphone portatifs nous oblige à modifier notre concept de l'intimité. Les enfants d'aujourd'hui restent fascinés devant les jeux de l'ordinateur et devant des images visuelles qui leur empêchent de voir la réalité. Le problème n'est pas la contemplation indiscriminée de ces images mais le fait que le corps physique soit plongé dans la sphère de l'image visuelle, en dépit de la différence décisive qui les sépare. À moins d'acquiescer un autre corps virtuel, il nous est impossible de nous intégrer dans cette sphère. Le progrès des moyens de communication a eu comme effet l'isolement des mots par rapport aux produits, diluant la réalité de ces mêmes produits. L'élément qui fait prospérer nos villes est un réseau de nombreux moyens de communication instantanés, éphémères et non spécifiques qui ignorent les distances physiques. Nous sommes aujourd'hui dotés de deux corps naturels différents : l'être physique primitif et l'être virtuel. Notre enjeu actuel consiste à accommoder et à intégrer ces deux corps ; l'architecture et l'espace urbain contemporains affrontent désormais les mêmes enjeux. Je voudrais pouvoir rendre réel cet espace de virtualité. Il existe un vide abyssal entre l'espace virtuel et l'espace physique de la réalité. Dès que l'espace virtuel aura trouvé les mécanismes qui le rendront substantiel, il n'existera plus qu'une seule réalité. L'espace de gravité zéro ne peut exister sur la terre mais si nous étions dotés de corps physiques capables de se plonger dans la sphère des images virtuelles, ne pourrions-nous alors créer un espace où il serait possible de ressentir ce que signifie habiter une dimension de gravité zéro? En admettant que ceci est une contradiction, je voudrais cependant essayer de combiner ces deux types d'espaces en un seul. Les tentatives de créer un espace gravitationnel qui soit perçu comme un espace de gravité nulle, et un espace réel qui paraisse aux images virtuelles sont, pour moi, les uniques tentatives qui ne peuvent pas offrir une nouvelle réalité.

Toyo Ito

Rere les formes de productes que a primer cop d'ull semblen bastant individualistes —des dels queviures fins a les cases— hi ha un procés constant d'homogeneïtzació. L'arquitectura està destinada a desenvolupar-se en la mateixa direcció; per exemple, el progrés de l'aire condicionat amputa un edifici del clima local i demostra que podem construir cases de qualsevol estil a qualsevol punt del món. Les obres arquitectòniques aparentment úniques presenten continguts homogenis, ja que només estan superficialment decorades amb formes diferents.

No són molt diferents d'un filet o d'un peix: un producte perible, embolicat amb film transparent i col·locat en el prestatge d'una botiga.

La vida simulada és com un film que cobreix la societat.

Ha envaït les oficines i les cases, en lloc de romandre en una zona neutral com ara el centre urbà. Abans de tornar a casa després de la feina, la gent s'atura a diversos llocs per tal de menjar, cantar, ballar, xerrar, mirar, veure pel·lícules, anar al teatre, jugar o anar a comprar. El temps i l'espai entre l'oficina i la llar és completament fictici. Mengen qualsevol cosa que els serveixin com si els plats fossin fets a casa, canten i ballen com si fossin estrelles cinematogràfiques, debaten temes amb altra gent com si fossin els seus millors amics, van a comprar per perpetuar les seves fantasies de riquesa, i fan exercici en un gimnàs com si estiguessin corrent pel camp o nedant al mar. Fins i tot la nostra vida familiar és simulada: ja no podem distingir entre el que és real i el que és irreal.

El nostre cos físic canvia constantment, a través de la tecnologia electrònica. El desenvolupament del telèfon i el fax, per exemple, han canviat radicalment el nostre concepte del temps; aquests dispositius envaeixen el nostre temps i el nostre espai privats fins i tot a altes hores de la matinada. I la ràpida proliferació de telèfons mòbils ens obliga a modificar el nostre concepte de la intimitat. Els nostres sentits físics estan essent alterats per aquest fenomen. Els nens d'avui romanen absorts davant els jocs d'ordinador i se submergeixen en l'esfera d'imatges visuals en lloc de mirar-les cara a cara. La qüestió no és que mirin o que s'enfrontin a les imatges, sinó que el cos físic està existint dins l'esfera de la imatge visual i que s'ha establert una diferència decisiva entre tots dos.

A menys que adquirim un altre cos virtual, no podem resistir en aquesta esfera. El progrés dels mitjans de comunicació ha tingut com a resultat l'aïllament de les paraules respecte als productes, diluint la realitat dels productes mateixos. Hem desenvolupat imatges completament desconnectades de qualsevol realitat física. L'element que fa prosperar les nostres ciutats és una xarxa de nombrosos mitjans de comunicació instantanis, efímers i inespecífics que neguen les distàncies físiques. Avui estem revestits de dos cossos naturals diferents: l'ésser físic primitiu i l'ésser virtual. El nostre repte actual és com acomodar i integrar aquests dos cossos; l'arquitectura i l'espai urbà contemporanis afronten reptes semblants. Cal fer real aquest espai de virtualitat.

Hi ha un buit abismal entre l'espai virtual i l'espai físic de la realitat, i en tant que l'espai virtual trobi els mecanismes per fer-se substancial no hi haurà res més que una realitat, una vegada per sempre.

L'espai de gravetat nul·la no pot existir sobre la terra, però si aconseguíssim dotar-nos de cossos físics capaços de submergir-nos en l'esfera de les imatges virtuals, ¿no seria possible, llavors, crear un espai on hom pogués apreciar físicament el que significa estar en una dimensió de gravetat nul·la?

Admetent que això és clarament una contradicció, voldria, però, tractar de combinar aquests dos tipus d'espai en un.

Els intents de crear un espai gravitacional que es percebi com un espai de gravetat nul·la, i un espai real que s'assembla a les imatges virtuals són, al meu parer, els únics intents que ens poden proporcionar una nova realitat.

Toyo Ito