



UN DISCURSO VEROSÍMIL

MANUEL A. PEREZ ROMERO

Tras una leve resistencia contra el poder de la imagen, de las fuerzas mediáticas, el personaje interpretado por Eusebio Poncela en *Arrebato*,¹ es vampirizado por una cámara omnipresente, convirtiéndose él mismo en su propia imagen.

Esta metáfora de la sociedad espectacular, plasma los planteamientos debordianos donde: «*El espectáculo no es un suplemento del mundo real, una decoración sobre añadida. Es el núcleo del irrealismo de la sociedad real*».²

Esta ambigüedad, omnipresente en nuestra sociedad, entre apariencia y realidad, como aquella pantalla de televisión a la que no deja de mirar Eusebio Poncela, se ha trasladado consciente e inconscientemente a la propia arquitectura.

Ejemplos conscientes, como el de Jean Nouvel, *juegan* sus proyectos con las imágenes que produce el cine, la publicidad, o el ordenador. Utilizando conceptos como lo inmaterial, la construcción de ilusiones o los límites de lo real.

Ejemplos inconscientes, como el que trata de relacionar el presente artículo, son las construcciones agroindustriales de invernaderos planos de film de polietileno.

Para enlazar esta arquitectura fronteriza, *mediareal*, con planteamientos limítrofes, de virtualidad y realidad se ha estructurado el discurso en los siguientes puntos: *la simulación, lo inmaterial, la delineación, y lo efímero*.

¹ *Arrebato*. Dirección: Iván Zulueta, 1972

² Debord, Guy, *La sociedad del espectáculo*, Valencia: Pre-Textos, 1999



LA SIMULACIÓN

Uno de los objetivos de los invernaderos es el crecimiento de especies de plantas y flores bajo un determinado microclima, para optimizar su producción, en cuanto a tiempo, calidad y cantidad.

De esta manera, no sólo estamos simulando un ambiente, sino que estamos alterando los procesos naturales que rigen unas especies de plantas o flores, reduciendo su tiempo de crecimiento, aumentando su producción y evitando sus plagas. Se crea un ambiente artificial, en el cual su propio paisaje interior remite a un mundo natural, donde sus procesos cíclicos han sido acelerados. Un paisaje cambiante, manipulado por el usuario.

Lo que se presenta ante nosotros como realidad es, y siempre lo ha sido, una «realidad virtual». Es decir, una inconsciente simulación construida en nuestra mente, a partir de la actuación recíproca entre estímulos externos y nuestra propia experiencia. La operación que se realiza en nuestro cerebro es la construcción o recreación de un determinado ambiente a partir de los datos que obtenemos de nuestro entorno inmediato, tanto si este ambiente es «real» como «virtual». La posterior identificación de la diferencia entre apariencia y realidad es una operación bastante confusa.

Las dimensiones de estos invernaderos, y la fina película de polietileno que los envuelven, simulan en nuestra mente, un paisaje que oscila entre los límites de lo real y lo virtual: entre las plantas y los plásticos, entre el cielo y las pantallas, entre el calor y el ambiente...

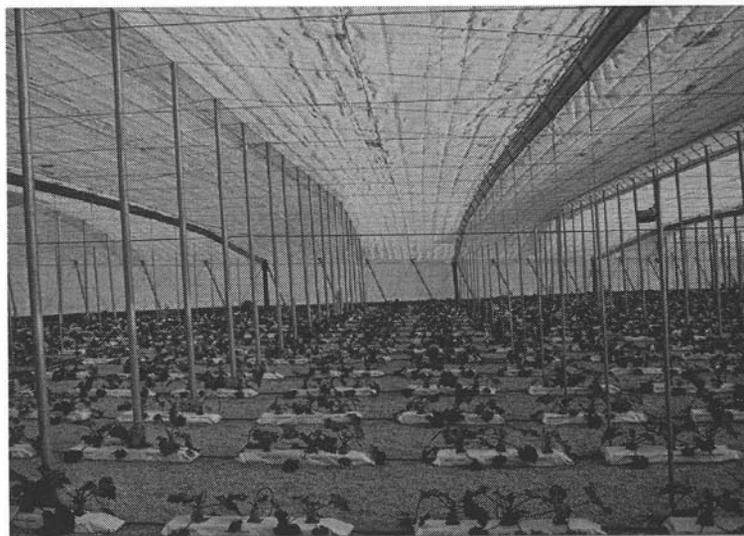
LO INMATERIAL

En el ambiente virtual creado por los ordenadores, los objetos poseen las mismas características que los objetos reales, excepto una fundamental que es la presencia física.

La materialidad de estas construcciones es difusa. Los plásticos que cierran estos invernaderos son la expresión de lo mínimo, son superficies sin profundidad. Las unidades de medida que se utilizan para cuantificar su espesor, ya no son ni centímetros, ni milímetros, sino galgas (100 galgas = 0,025 mm). Se comportan como pantallas, muy cercanas a las pantallas de los ordenadores, ya que ambas codifican o transforman datos en estímulos externos. Mientras las pantallas de los ordenadores proyectan una determinada imagen digitalizada, los films de polietileno proyectan la radiación exterior, dejando pasar los rayos UV, pero sin permitir que vuelvan a salir. Proyectan la imagen de un ambiente.

Lo que percibimos ya no es una estructura, unos materiales o sistemas constructivos, sino una serie de mensajes que nos transmiten estas superficies sin espesor.

Aquel término acuñado por Ezio Manzini como «superficialización del objeto», donde «no hay profundidad, porque lo que vemos ya no son estructuras, materiales, o sistemas constructivos, sino superficies sin espesor que nos devuelven una serie de mensajes».³



³ Manzini, Enzo. *Artefactos*, Madrid: Celeste ediciones y Experimenta Ediciones de diseño, 1992



LA DELINEACIÓN

Los cultivos de estos invernaderos ya no necesitan del suelo sobre el que se asientan para crecer. Son los llamados cultivos hidropónicos, que utilizan una sustancia acuosa con sales disueltas y sin tierra. Aún más, hay que luchar contra la tierra para evitar que crezcan plantas no deseadas, siendo necesario en muchos casos, inyectar gas de bromuro en la tierra, para convertirla en un terreno muerto.

Mientras un ambiente «real» se desarrolla sobre un soporte ya existente, el ambiente «virtual» crea su propio soporte sobre el que desarrollarse. Mientras la operación de uno es de *colonización* (de un determinado suelo), la del otro es de *delineación* (de un soporte nuevo).

El suelo se ve sustituido por un nuevo sustrato artificial, y no lo estamos superponiendo al suelo ya existente, sino que lo estamos creando.

LO EFÍMERO

La optimización de una cosecha depende en gran medida del tiempo de crecimiento. Su intensificación acelera los ritmos naturales de siembra, crecimiento, poda y recolección.

En el ambiente artificial, el tiempo cíclico de la naturaleza parece casi desaparecer de la esfera de nuestra experiencia directa. Frente a la larga duración de las cosas, el mundo artificial presenta una notable degradación temporal. Los objetos y los ambientes se vuelven efímeros.

Los films de polietileno, al igual que los sustratos hidropónicos, tienen una caducidad no superior a dos o tres cosechas. Son materiales de una corta vida útil, que han de ser sustituidos una vez cumplido su función.

Productos cuya duración no va más allá del desarrollo de una determinada, pero breve función.

Las maquinillas de afeitar, las botellas, las bolsas de plástico, constituye esa familia creciente de objetos que se pueden comprar en las tiendas de «todo a 100». Productos que ya no se tienen que conservar el mayor tiempo posible, sino ser fácilmente sustituibles por el «usar y tirar».

Como decía Debord, el espectáculo es la afirmación de la apariencia, la base de la sociedad real. Un mundo sumido en las contradicciones que de ello se generan, donde la imagen juega su papel primordial y la verosimilitud es su mejor arma.

La arquitectura de los invernaderos puede que represente en parte ese lugar fronterizo, ambiguo, entre apariencia y realidad. Y quizás, el presente texto, tenga apariencia de verdadero, pero es eso lo que puede afirmar su propia verosimilitud.



Las reflexiones del presente texto surgen a raíz del curso de doctorado impartido por D. Luis Gutiérrez Cabrero de la ETSAM, llamado «Arquitectura y espectáculo. Secuelas de la I. S.»

Agradecimientos: Eduardo Gil Laforre, por sus enseñanzas sobre invernaderos.

Fotografía: Manuel Pérez Romero