

1 / SEGUI DE LA RIVA, Javier, *Las envolturas*, Ed. Revista EGA n°11, A.2006, P. 45.
2 / GADAMER, Hans Georg, *Verdad y Método II*, Ed. Sígueme Colección Hermeneia, P. 61.

3 / Logos (λογός): Vocablo griego que etimológicamente significa palabra en cuanto que pensada, verbo en cuanto que razonado. Digamos, *grosso modo*, que para el pensamiento antiguo aquello que no podía razonarse no podía existir. La inteligibilidad de lo real pasaba, así mismo, por su capacidad para hacerse verbo, palabra. En este sentido *Logos* significa también, aquello que es expresión de razón. En definitiva *Logos* es la inteligencia, la ciencia y la razón hecha expresión de sí misma... verbo en gerundio.

4 / Mito narrado por el poeta Ovidio en el que se cuenta cómo y por qué fue engendrado el *Minotauro* y cómo *Teseo* consiguió acabar con él y escapar del laberinto gracias al *Hilo de Ariadna* que le sirvió de guía.
5 / GADAMER, Hans Georg, *Verdad y Método II*, Ed. Sígueme Colección Hermeneia, P. 62.
6 / SEGUI DE LA RIVA, Javier, *El dibujo de lo que no se puede tocar*, Ed. Revista EGA n° 5, A.1999, P. 48.
7 / MOLINER, María, *Diccionario de uso del español (a-i)*, Ed. Gredos, A. 2007, P. 1593.

IDEACIÓN Y VIRTUALIDAD: UNA INTRODUCCIÓN AL ESPACIO-TIEMPO VIRTUAL EN LA IDEACIÓN

Rafael García Quesada

Lo que no puede dejar de deformarse (contorsionarse) constantemente, para mantener la vitalidad, es la cáscara, la superficie límite, que genera y que distingue el exterior del interior. Porque el movimiento corporal constituye el para sí del que surge lo imaginario (auto-poesis) y pone en marcha la práctica y la actividad cerebral interconectada, que, con la mediación del habla, sostienen la experiencia, la percepción entre lo virtual (lo interior) y lo objetivo (lo exterior). 1

El primado de la pregunta frente al enunciado significa para la hermenéutica que cada pregunta que se comprende vuelve a preguntar a su vez. 2

En un mundo en el que los temas fundamentales, no sólo se repiten con la Historia sino que, nos brindan la oportunidad de asomarnos a ellos a través de lo cotidiano, urge recuperar el poder de la hermenéutica... Asomarnos con ojos nuevos a lo misterioso... a lo que no se puede tocar... Con esa fuerza reivindicativa propugnada por *Gadamer*, quien sabe que la búsqueda del logos (λογός) 3 es una constante en nuestra querida Historia... Una constante disfrazada de los distintos tiempos, personajes, circunstancias, atenciones, voluntades, intereses... pero siempre idéntica en sí misma en cuanto a búsqueda... Búsqueda que quizás sea lo que nos define, como lo que somos...

Tres preguntas nos haremos en este artículo y nos ayudaremos para ello de la hermenéutica aplicada al pensamiento de varios autores.

Por eso, nos atrevemos a decir, que nos gustaría que al acabar de leer este artículo pensaras de distinta forma que quien lo escribió... que lo criticases si fuera preciso e incluso llegaras a censurarlo si fuera digno de ello... Pero también aspiramos, a que selectivamente veas en estas líneas, aquello que ya habías pensado tú con otro verbo... e incluso con otras categorías... Que puedas percibir algunos principios de respuestas, que como el *Hilo de Ariad-*

na 4, te guíen en aquello que ya habías empezado a buscar tú mismo, sin ayuda de "nadie"... movido quizás por la búsqueda de ese logos (λογός) siempre presente en tu *ideación*.

El que intenta comprender un texto está dispuesto a dejar que el texto le diga algo. Por eso una conciencia formada hermenéuticamente debe estar dispuesta a acoger la alteridad del texto. Pero tal receptividad no supone la neutralidad ni la autocensura, sino que implica la apropiación selectiva de las propias opiniones y prejuicios (...) para que el texto mismo aparezca en su alteridad y haga valer su verdad real contra la propia opinión. 5

¿Tiene la ideación características virtuales?

La arquitectura se puede tocar. Y se puede ver. Y se puede sentir. Es de los objetos que permiten ser dibujados con límites o bordes (...). Pero el proyecto de arquitectura o, mejor, la arquitectura en proyecto, pertenece a la categoría de lo que no se puede tocar y, a veces, ni siquiera imaginar, (...). 6

Solemos entender la *ideación* como *génesis y proceso en la formación de ideas* 7. Ahora bien, ¿se puede hablar con propiedad de características virtuales en aquello que llamamos *ideación*?



8 / FERRATER MORA, J., *Diccionario de filosofía. Tomo II (E-J)*, Ed. Ariel Referencia, 2001, P. 1732.

9 / *Ibidem*, P. 1742.

10 / *Éidos (eidos)* se refiere al aspecto exterior, forma del cuerpo de una persona o de una cosa. El término tiene una connotación "visual", pues pertenece a una raíz verbal, que significa "ver". De la misma raíz procede la palabra *idea*, idea, lo cual también le da sentido poético a la narrativa del mito de la caverna, narrado por Platón en el libro VII de la República.

Pensemos por un momento en *cualquier entidad... virtual...* ¿Qué es lo primero que nos llega a la cabeza?... Cuando hablamos de categorías virtuales tendemos, en general, a pensar en productos derivados de la informática bien directa o indirectamente. Pensamos en objetos... tales como, espacios virtuales, comunidades virtuales, foros... videojuegos... Ahora bien, la *ideación* no es tanto un objeto, sino *génesis y proceso en la formación de ideas*. Ferrater Mora, nos da otra definición, esta vez filosófica, de lo anteriormente definido por María Moliner, como *génesis y proceso*. Veamos cómo Ferrater Mora presenta la manifestación de la *ideación* como *ideatum*:

Se entiende, en general, por ideación el proceso por medio del cual se forman ideas. Este proceso puede ser considerado desde el punto de vista psicológico o desde el punto de vista gnoseológico, así como desde los dos puntos de vista a un tiempo, es decir, a la vez como un proceso real psíquico y como una de las condiciones del conocimiento. Puede así mismo considerarse la ideación en un sentido metafísico. El resultado del proceso de ideación puede llamarse *ideatum*. 8

Ideatum, como lo ideado, como objeto de *ideación*... en general como *manifestación de la ideación*. *Ideatum*, que etimológicamente "es lo contenido en la idea" 9, Ferrater Mora lo define como "resultado del proceso de ideación"... En "pasiva" podría entenderse igualmente, la *ideación* como *sujeto de ideatum*.

Cuando hablamos de *ideación* o de su manifestación, *ideatum*, entroncamos siempre con su "inabarcable" raíz: εἶδος (*éidos*) 10 de donde deriva el término *idea*. Pero ¿qué es la *idea* en la

ideación?... Hay pocos términos en la historia de la filosofía a través de los cuales pueda hacerse un recorrido transversal de la misma Historia... uno de ellos es éste. Las referencias cruzadas a intérpretes y autores serían prácticamente ilimitadas. La hermenéutica del término *idea* atraviesa todas las corrientes de pensamiento. Unas del lado de su existencia, otras a favor de su inexistencia, algunas del lado de una esencia trans-subjetiva y muchas en el bando (implícito o explícito) de la negación de la metafísica... Ahora bien, la *idea* en la *ideación*, es la *idea* en relación a todo *proceso creativo* y en este sentido con una singularidad específica. Cuando hablamos del proceso de *ideación* estamos afirmando implícitamente la existencia de la *idea*, al menos morfológicamente y en cuanto a la raíz de la palabra se refiere. Una *idea* que, bien es formada, alterada, manipulada y esencialmente hecha *espacio-tiempo* a través de la *ideación*... y en este sentido convertida en *ideatum*, o más genéricamente, objeto de *ideación*.

Entonces, la *génesis y proceso en la formación, manipulación y espacio-temporalización de ideas*: ¿tiene características virtuales?

Cuando hablamos de categorías virtuales derivadas de la informática e Internet, solemos hablar en realidad de objetos. Son entidades bien precisas que hace ya mucho tiempo dejaron el lugar propio de la *ideación* para constituirse propiamente en manifestación concreta de ella misma, en *ideatum*. Dejaron el ámbito del sujeto para convertirse a través de éste, en objetos *espacio-temporales*. La *Red Global Mundial (World Wide Web)* o *Internet*, por

11 / SEGUÍ DE LA RIVA, Javier, *El dibujo de lo que no se puede tocar*, Ed. Revista EGA nº5, A.1999, P. 48.

12 / ZWEIG, Stefan, *El misterio de la creación artística*, Ed. Sequitur, A. 2007, P. 16.

ejemplo, como entidad virtual fue, en un primer momento, *ideación* propia de unos sujetos (sus creadores) que fue ensayado para el ejército americano, a modo de intranet, para pasar posteriormente a convertirse en "objeto" *virtual o ideatum*, insertado en un *espacio-tiempo* concreto (por ejemplo, este "instante" histórico). Pero ¿dónde se sitúa aquello que "pertenece a la categoría de lo que no se puede tocar y, a veces, ni siquiera imaginar"? 11 ... ¿No será que hay un *espacio-tiempo* en la *ideación* más allá del *espacio-tiempo* común o histórico?

Llegados a este punto, conviene hacer una doble clasificación de la *manifestación de la ideación*: *Ideatum* como lo ideado inserto en la *ideación* y en este sentido propio del *sujeto*, e *ideatum*, como aquello que es objeto de *ideación* e inserto en una *espacio-temporalización* concreta exterior al sujeto. De estas dos formas de entender la manifestación de la *ideación*, aquella inserta en la misma *ideación* y propia del sujeto, es la que nos puede acercar a la respuesta sobre la virtualidad.

Stefan Zweig, crítico de arte, nos dice: *La concepción de un artista es un proceso interior. Tiene lugar en el espacio aislado e impenetrable de su cerebro, de su cuerpo. (...). No nos es dado descifrar este, el misterio más luminoso de la humanidad; acaso no podamos más que comprobar su sombra terrenal* 12. En efecto es, en ese proceso interior, realmente insondable, donde acontecen los objetos propios de la *ideación* que "pertenecen a la categoría de lo que no se puede tocar"... Es aquello que hemos denominado *ideatum* propio del sujeto.

De izquierda a derecha:

GOETHE, Johann W. (1749-1832), Retrato.

GADAMER, Hans Georg, (1900-2002), Fotografía.

MOZART, Wolfgang Amadeus, (1756-1791), Retrato.

BEETHOVEN, Ludwig van, (1770-1827), Retrato.

BARRAGÁN, Luís, (1902-1988) Fotografía.

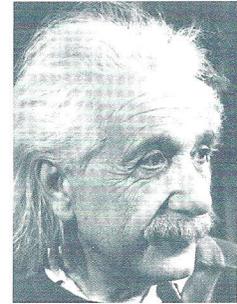
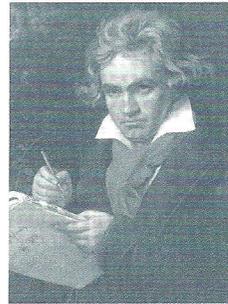
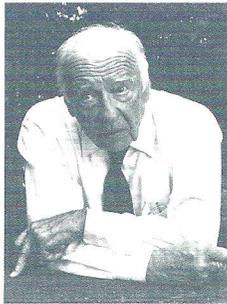
EINSTEIN, Albert, (1879-1955) Fotografía.

13 / LÉVY, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Ed. Paidós Multimedia 10, A. 1999, P. 17.

14 / Ibidem

15 / GARCÍA QUESADA, Rafael, *Espacio y Tiempo en la Ideación*, Ed. C.S.V. A. 2008, Pp.153-240.

16 / AALTO, Alvar, (Göran Schildt), *De palabra y por escrito (Dos extractos de la conferencia en la Federación de Arquitectos de Suecia, 1942)*, Ed. El Croquis Editorial, Biblioteca de Arquitectura, A. 2000, P. 227.



Cuando hablamos de manifestación de la *ideación*, tendemos a pensar en una espacio-temporalización concreta... pero también hay una suerte de *espacio-temporalización virtual* propia del sujeto, que se configura como objeto mismo de la *ideación* (*ideatum*). Se trata de un *espacio-tiempo virtual* que poco tiene que ver con un *espacio-tiempo* irreal o imaginario... Es en esta línea, Pierre Lévy, quien define de forma el sentido filosófico de lo *virtual*:

La palabra virtual procede del latín medieval "virtualis", que a su vez deriva de virtus: fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es aquello que existe en potencia pero no en acto. Lo virtual tiende a actualizarse, aunque no se concretiza de un modo efectivo o formal. El árbol está virtualmente presente en la semilla. Con todo rigor filosófico, lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes. 13

En efecto, lo contenido en la *ideación*, es esencialmente *fuerza, potencia, "virtus"*... pero no por ello es menos real. Aquello que hemos denominado *ideatum* propio de la *ideación*, lo con-

tenido en la *ideación*, podrá ser cualquier entidad digna de actualizarse (según las categorías aristotélicas) en un *espacio-tiempo* concreto pero que esencialmente y potencialmente, se produce en un *espacio-tiempo virtual*... La *ideación* está presente en *ideatum* propio del sujeto "como el árbol está virtualmente en la semilla" 14.

Desde un punto de vista exterior al sujeto, la *ideación* puede producir objetos virtuales (insertos en un *espacio-tiempo* concreto) y en este sentido puede apropiarse sus características virtuales de su objeto de *ideación*... Pero esencialmente, y desde un punto de vista interior al sujeto, la *ideación*, como *génesis y proceso en la formación de ideas* (como *proceso* según Ferrater Mora), tiene para el sentido fenoménico del sujeto, características virtuales. En general, lo que hemos llamado *ideatum* propio del sujeto posee un *espacio-tiempo virtual* que está esencialmente en potencia de ser una manifestación posterior, dentro de un *espacio-tiempo* concreto... La *ideación* tiene, en este sentido, características virtuales.

¿Puede el espacio-tiempo virtual formar parte de una morfología esencial de la ideación? 15

El trabajo del arquitecto se puede comparar, de muchas formas, con el de un escritor. Al igual que el escritor crea su obra utilizando un cierto vocabulario, el proyectista de edificios crea una obra a partir de varios elementos distintos, equiparables a las palabras de un idioma. 16

La morfología estudia dentro de la gramática (como rama de la lingüística), las clases de palabras y sus accidentes, como célula mínima digna de significado, bien aisladamente, bien en relación con el resto de palabras. Para la *ideación* podemos entender también un tipo de morfología que podríamos definir como la parte del estudio de la *ideación* que trata sobre sus elementos, sus clases tipos y accidentes... Pero ¿cuál es la morfología de la *ideación*? Y dentro del estudio de su morfología, ¿cuál es la mínima uni-



17 / Ibidem, P. 226.

18 / MOLINER, María, *Diccionario de uso del español (a-i)*, Ed Gredos, A. 2007, P. 1593.

dad continente de significado y común para cualquier tipo de *ideación*, sea gráfica, literaria o musical? ¿Cuáles son los elementos que conforman la morfología esencial de la *ideación*?...

Aalto afirma, implícitamente, la existencia de ésta, aunque en referencia a los productos de la construcción, y enuncia la necesidad de precisar o catalogar dichos elementos:

Exactamente al igual que la utilidad de un idioma demanda la catalogación de palabras y una definición meticulosa de sus significados (o sea, el proceso de estandarización de los vocablos, introduciendo incluso palabras raras en el diccionario), la estandarización y catalogación de productos de la construcción debe igualmente comprender todos los elementos de esta área. 17

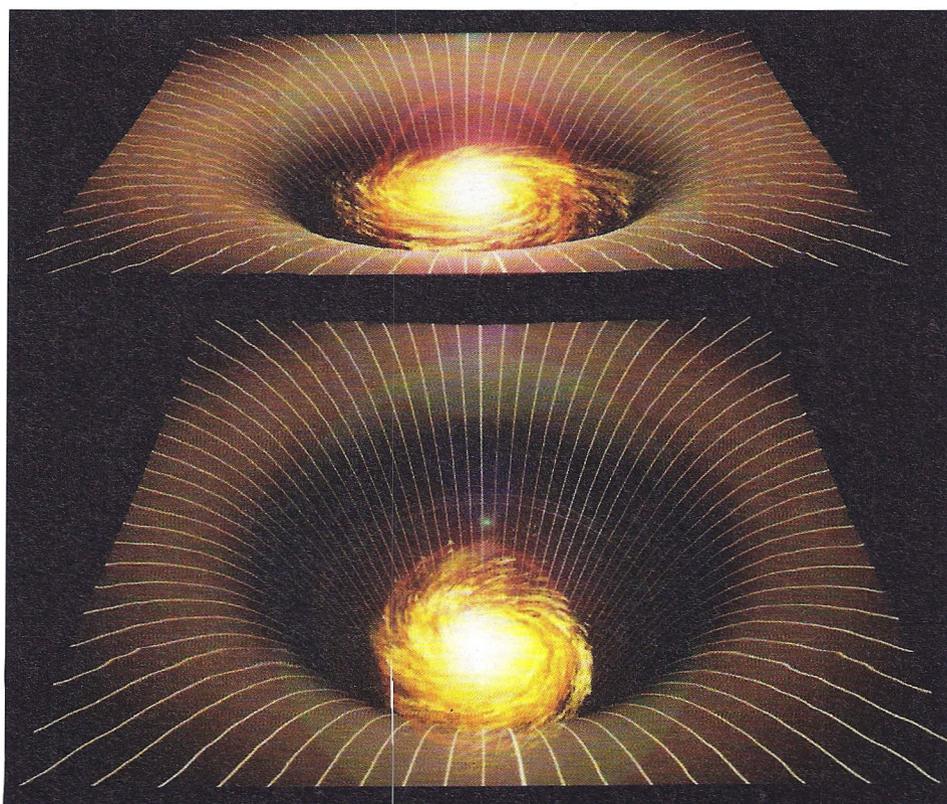
Si entendemos *la ideación como génesis y proceso en la formación de ideas* 18 ¿qué es lo que resulta, entonces, de atomizar o discretizar dicho proceso inherente al sujeto? Y una vez discretizado, ¿cuál es la mínima unidad legible, entendible, analizable y (lo más importante) común a todas las *ideaciones*, sean del tipo que sea?

Basta por el momento, señalar con un símil artesano, que en *la orfebrería de un proceso creativo del tipo que sea*, las herramientas por las que se acuña un objeto ideado y que son propias del sujeto, tienen que ver con lo que anteriormente hemos denominado como *ideatum u objetos propios de la ideación*... Y en este sentido son *entidades virtuales*. Ahora bien, ¿de qué están formadas estas herramientas?

En principio, se puede pensar, que para una *ideación* literaria dicha morfología estará constituida por palabras... o que para la composición de una pieza musical dichas “herramientas-

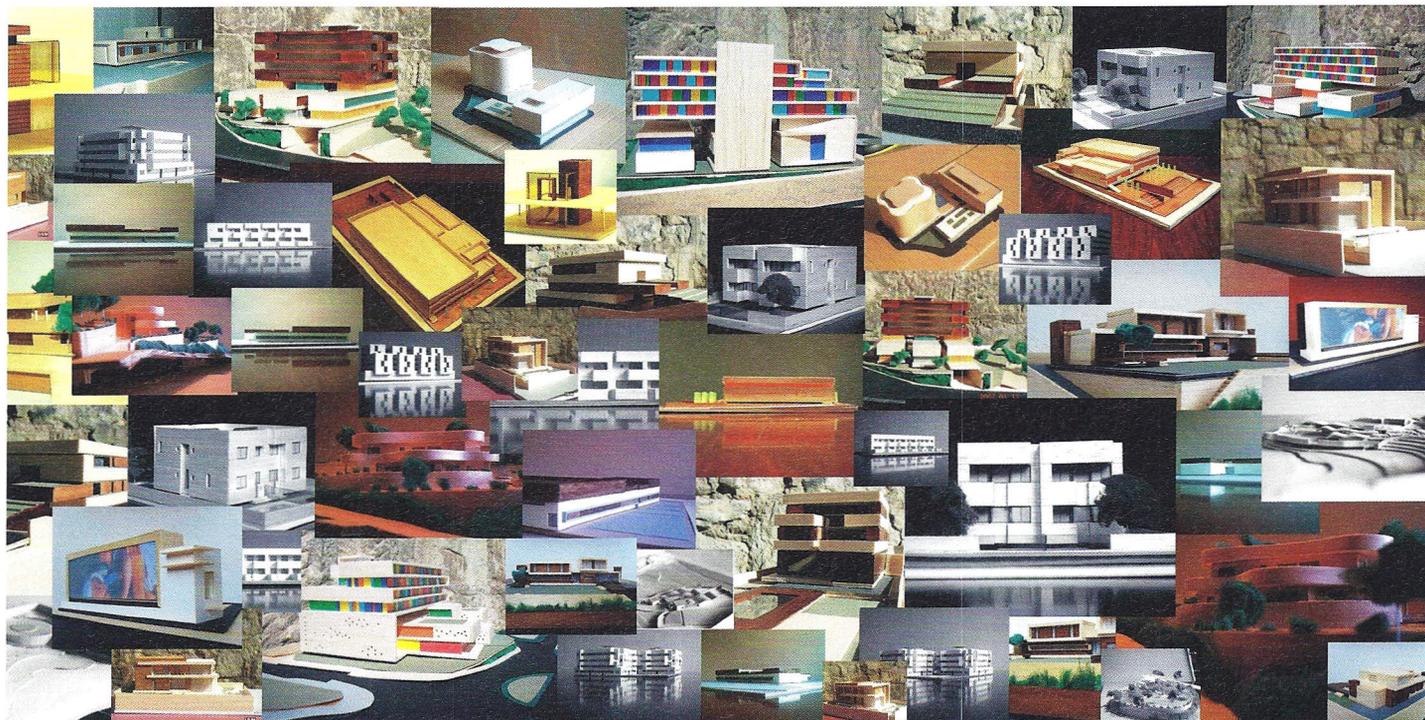
Reloj, Fotografía.

Diagramas de la curvatura del espacio-tiempo en la teoría de la relatividad.



GQA, estudio de arquitectura y urbanismo; *Maquetas de proyectos realizadas en madera de balsa entre los años 2000 y 2008*. Granada.

19 / Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Ed Paidós Multimedia 10, A. 1999, P. 132.



tas” de *ideación* son esencialmente, notas musicales... De igual forma podríamos afirmar, que aquello que contiene la *ideación* gráfica, en su génesis y a modo de *ideatum*, son esencialmente formas concretas... Pero ¿puede haber un nexo común entre las distintas *ideaciones*, de manera que las herramientas que se utilicen en una *ideación* musical, por ejemplo, sean cualitativamente idénticas a las utilizadas en una *ideación* gráfica? ¿Puede existir una morfología esencial de la *ideación*? ¿Puede ser el *espacio-tiempo* virtual parte de dicha morfología esencial?

Recordemos que nos estamos preguntando sobre el *espacio virtual* y el

tiempo virtual, como entidades contenidas en la *ideación* y comunes a los distintos tipos de *creación*, tanto literaria, como gráfica o musical... por citar algunas... En este sentido y citando a Pierre Lévi son entidades provistas de una virtualidad que “*es la propia dinámica del mundo común, aquello por lo que compartimos una realidad. Lo virtual, lejos de delimitar el reino de la mentira, es precisamente el modo de existencia de donde surgen tanto la verdad como la mentira.*” 19

Esencialmente, sólo podemos hablar en estas categorías y dada la amplísima variedad de los distintos tipos de *ideaciones* que recorren el acontecer

humano, de estos dos tipos de entidades que podrían constituir una morfología esencial de la *ideación*, a modo de *ideatum* y común a todas las *ideaciones*: El *tiempo virtual* y el *espacio virtual*. Analizar pormenorizadamente cualquiera de estas dos entidades es una empresa ingente y nos atrevemos a decir que, en cierto sentido, inabarcable, por lo que nos basta introducirlas. Se trata de dos entidades que pueden ser contenidas en todas las *ideaciones* y que se encuentran en potencia de actualizarse en un *espacio-tiempo* concreto.

Veamos tres ejemplos. Uno, sobre la *ideación musical*, que utilizaremos



20 / DONÁ, Massimo, *Filosofía de la Música*, Ed. Global Rhythm Press, S.L., A.2008, P. 33.
21 / *Ibidem*, P. 113.

22 / CROFTON, Ian y FRASEH, Donald, *Carta a Louis Schläsger (1823). La música en citas. Diccionario de citas de la música y los músicos*, Ed. Robinbook, Barcelona, A. 2001, P. 150.

23 / BARRAGÁN, Luis, (Antonio Riggen), , Ed. El Croquis Editorial, Biblioteca de Arquitectura, A. 2000, P. 125.

para ilustrar la existencia del *tiempo virtual*. Otro, en relación a la *ideación gráfica* (para el *espacio virtual*)... Por último concluiremos este apartado con otro ejemplo referido a la *ideación literaria*, con el que trataremos justificar la existencia del *espacio-tiempo virtual* en la *ideación*.

Máximo Doná afirma sobre las prerrogativas de la dimensión temporal en la *ideación musical*. Así afirma: “*Si las artes figurativas tienen su especificidad en la dimensión espacial, la música, al contrario, se define en relación con una naturaleza que es siempre (específica e ineludiblemente) temporal*” 20. Ahora bien, dicha temporalidad cuando se ve desde el punto de vista del compositor, no es una temporalidad “al uso” (tiempo histórico) sino que en el proceso creativo, en la *ideación*, posee unas singularidades específicas que la sitúan más allá del tiempo (*tiempo virtual*). Así Mozart afirma:

La idea crece, se desarrolla, todo se clarifica, el fragmento está ya casi terminado en mi cabeza, aunque sea largo, de tal modo que me es posible entonces, con una sola mirada, verlo mentalmente como un cuadro bonito o una persona agraciada; quiero decir que en la imaginación no veo partes una después de la otra según el orden en el que deberán sucederse, sino todas juntas a la vez. ¡Delicioso instante! Descubrimiento y composición, todo se produce dentro de mí como en un hermoso sueño. 21

¿Cómo puede ser un tiempo histórico si Mozart lo percibe “de una vez” en una especie de instante continente de un tiempo histórico en potencia? ¿Qué es esa suerte de temporalidad incoada o en potencia por desarrollarse?

En efecto, se trata de un *tiempo virtual*, de un tiempo que contiene otros tiempos... Se trata de una suerte de densidad temporal incoada... Ya que ¿cómo puede percibirse una melodía o incluso una sinfonía, de una vez, si no es alterando el mismo “tiempo real” de la música? ¿Cuál es la naturaleza de dicho *tiempo virtual*?

Beethoven afirma igualmente y “entre líneas”, que su primera percepción de la *idea* no se produce, ni siquiera, bajo las coordenadas de las notas musicales:

Me preguntará de dónde vienen mis ideas. No lo se con certeza. Vienen sin que las haya llamado, a veces independientemente, en ocasiones asociadas con otras cosas. Me parece que podría extraerlas de la naturaleza misma con mis propias manos, cuando paseo por el bosque. Vienen a mí en el silencio de la noche o con las primeras luces de la mañana, y cobran vida en virtud de los estados de ánimo que un poeta trasladaría con palabras, pero que yo traduzco en sonidos. Y atraviesan en mi cabeza sin cesar, resonando y cantando y vociferando hasta que por fin las tengo ante mis ojos en forma de notas. 22

Beethoven afirma que “*traduce en sonidos*” lo que “*otros trasladarían a palabras*”... Ahora bien, si tiene que traducir ¿qué es lo que realmente percibe...? Si traduce a sonidos ¿no será que lo que percibe es, en realidad, cualitativamente distinto que dichas notas musicales? ¿Cuál es la naturaleza, entonces, de dicha idea percibida que se manifiesta en un *tiempo virtual*? ¿Es el tiempo como coordenada de la percepción sensible, distinto del *tiempo virtual* como coordenada de ideación?

Por ahora sólo podemos introducirnos en estas entidades, ciertamen-

te resbaladizas. Entendemos que, el *tiempo virtual* puede formar parte de una morfología esencial de la *ideación*, así mismo afirmamos someramente, que aquello que hemos llamado *tiempo virtual* tendrá esa doble faceta: la de instante continente de tiempo y la de temporalidad en la *ideación*:

- Por pertenecer a la *ideación*, pertenece a un tiempo concreto dentro del transcurso lineal de la Historia.
- Por integrar todas las posibilidades del ser dentro de la *ideación* (potencialidad del ser de cada entidad), está más allá del tiempo lineal, y se configura como continente del mismo. El *tiempo virtual* contiene potencialmente las posibilidades de ser de tiempos lineales.

En cuanto a la otra entidad que configura lo que hemos denominado como morfología esencial de la *ideación*, el *espacio virtual*, tenemos el siguiente ejemplo referido a la *ideación gráfica*:

El *espacio virtual* como parte de una morfología esencial de la *ideación* tiene en la *ideación gráfica* su utilización por excelencia. En cualquier caso, si entendemos el *espacio virtual* como parte de una morfología esencial de la *ideación*, estará presente en todas y cada una de las *ideaciones*. En este sentido, Luis Barragán, afirma en relación al objeto de *ideación* inserto en el sujeto ideador:

Cuando empiezo un proyecto, comúnmente lo inicio sin tocar un solo lápiz, sin ningún dibujo: me siento y trato de imaginar las cosas más locas. Es un proceso de locura. Después de imaginar esas ideas, dejo que se asienten en mi mente un par de días, a veces varios. 23

24 / Brainstorming: Lluvia de ideas o tormenta de ideas. Se trata de una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de ideas sobre un tema determinado. Esta herramienta fue ideada en el año 1941 por Alex F. OSBORNE, cuando su búsqueda de ideas creativas derivó en un proceso interactivo de grupo no estructurado.

25 / DELIBES, Miguel, *Discurso a la entrega del premio Cervantes*. Ed. Premio Cervantes, Alcalá de Henares, Madrid, A. 1994

26 / KANDINSKY, Vasili, *De lo espiritual en el arte (1912)*, Ed. Paidós, Barcelona, A. 2007, P. 25
27 / MALDONADO, Tomás: *Lo real y lo virtual*. Ed. Gedisa (Serie Práctica Multimedia), 1994. P. 64.

252



Aquellas personas que se dedican cotidianamente a la *ideación arquitectónica* (y a otros tipos de ideaciones), sabrán entender este “guiño” de Barragán a la “creación” como, *juego aleatorio, locura...* como una especie de *brainstorming* 24 interno del sujeto... Ciertamente está hablando, no de un juego pueril, sino de la misteriosa gravedad de una ideación concreta... No de una actividad demencial, sino de la meridiana cordura que ha de tener quien es capaz de aunar, *pathos* (παθος) y *logos* (λογός), lo sintiente y lo razonable... No de la aleatoriedad de la creación, sino precisamente de la necesaria metodicidad, a veces, “más allá del método” de una *ideación arquitectónica...* En efecto, Barragán “*idea*” una suerte de espacios virtuales, continentes de espacios a desarrollarse, a actualizarse. Lo que él llama humildemente *imaginar*, es en realidad principio de *ideación*, (*creación en gerundio*), es la primera espacialización de la idea... cuando ella misma se hace *espacio virtual*.

Entendemos que, el *espacio virtual* puede formar parte de una morfología esencial de la *ideación* y que tendrá, junto con el *tiempo virtual*, esa doble faceta:

- Por pertenecer a la *ideación* como fenómeno natural, pertenece a un espacio concreto, connatural a aquel donde tiene su acontecer el sujeto.
- Por integrar todas las posibilidades del ser dentro de la *ideación* (potencialidad del ser de cada entidad), está más allá del espacio como medio del sujeto, como espacio histórico, y se configura como continente del mismo. El *espacio virtual* contiene po-

tencialmente las posibilidades de ser de los distintos espacios históricos.

Ahora bien, el *espacio virtual* no se manifiesta como una entidad solitaria... no “*se asentarán en la mente*” al margen del *tiempo virtual...* El *espacio virtual* se encuentra en potencia de ser espacio “real”, y éste, no puede acontecer si no es en un tiempo concreto, en un espacio-tiempo (no virtual)... Luego un *espacio virtual en la ideación*, que se encuentra en potencia de hacerse espacio-tiempo concreto (no virtual), se verá acompañado en la misma ideación, de un *tiempo virtual...* que después será actualizado en un tiempo concreto.

Para concluir esta cuestión (para terminar de hacernos esta pregunta y sólo empezar a responderla), un breve comentario en torno al *espacio-tiempo virtual en la ideación literaria* y en este sentido, constituyente de una morfología esencial de la *ideación*:

Cuando a Miguel Delibes le dieron en 1994 el premio Cervantes, afirmaba que no había podido vivir su vida porque había estado muy ocupado viviendo la de sus personajes literarios:

Éste ha sido, al menos, mi caso en tanto que narrador. Pasé la vida disfrazándome de otros, imaginando, ingenuamente, que este juego de máscaras ampliaba mi existencia, facilitaba nuevos horizontes, hacía aquélla más rica y variada. Disfrazarse era el juego mágico del hombre, que se entregaba fruitivamente a la creación sin advertir cuanto de su propia sustancia se le iba en cada desdoblamiento. La vida, en realidad, no se ampliaba con los disfraces, antes al contrario, dejaba de vivirse, se convertía en una entelequia cuya única realidad era el cambio sucesivo de personajes. 25

Se trata de ese “*quedar abducido*” por las entidades creadas situadas en otro espacio y en otro tiempo... distinto a aquel espacio-tiempo propio del sujeto que las crea... ¿No es ese disfrazarse, ese “coger la piel” de sus personajes, hacerse realmente *espacio-tiempo virtual* en la ideación?

Luego, llegados a este punto y con la autoridad de Delibes, podríamos aventurarnos a responder a la pregunta ¿puede vivirse la vida de los personajes literarios creados... sin *espacio-tiempo virtual*, propio de la *ideación*?... O también: ¿Puede el *espacio-tiempo virtual* formar parte de una morfología esencial de la *ideación*?

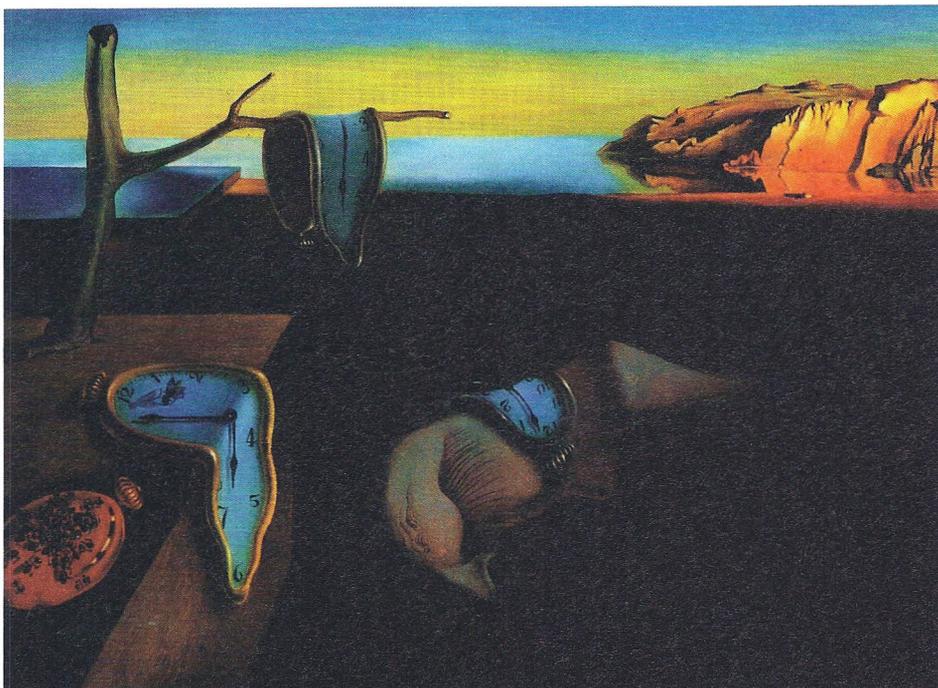
El espacio-tiempo virtual en la ideación, ¿puede ser un espacio-tiempo relativo?

Este arte, que no encierra ninguna potencia de futuro, que es sólo un hijo del tiempo y nunca crecerá hasta ser engendrador del futuro, es un arte castrado. 26

La idea de una realidad virtual entendida como una fuga del mundo real hacia lo virtual puede interpretarse como una fuga ascendente liberadora, hacia lo absoluto, sobre todo si esto se teoriza como algo que acaece mediante una “descorporalizada sensorialidad humana” (disembodied human sensoria), es decir mediante una sensorialidad que las técnicas digitales avanzadas han hecho autónoma respecto del cuerpo. 27



DALÍ, Salvador, *La persistencia de la memoria* (1931), Óleo sobre lienzo (24,1cm x 33cm), Nueva York, Museum of Modern Art.



Einstein plantea en su *Teoría General de la Relatividad*, la alteración del espacio y el tiempo inducida por la masa-energía contenida.

Pensemos en un cajón, situado en un hipotético vacío, del que se está tirando con una fuerza constante. Pensemos que dicha fuerza repercute en una aceleración constante de $9,8 \text{ m/s}^2$. Si fuera así, tendríamos una situación, dentro del cajón, idéntica a la que tiene cualquier cuerpo sometido a la fuerza de la gravedad terrestre. Si además lanzáramos desde ese supuesto vacío que actúa de medio un rayo de luz, y este pasara a través del cajón: ¿Cómo se vería el fenómeno desde el interior del cajón? ¿Y desde el exterior? Des-

de el exterior se vería la trayectoria de la luz como la trayectoria de una línea recta. Pero desde el interior se vería cómo la luz describe una trayectoria curva. De aquí se infiere, según *Einstein* “que los rayos de luz en el seno de campos gravitatorios se propagan en general según líneas curvas” (...) Y continúa:

Así descubrimos, por poner un caso, que un cuerpo que respecto a K ejecuta un movimiento uniforme y rectilíneo (según el principio de Galileo), ejecuta respecto al cuerpo de referencia acelerado K' (cajón) un movimiento acelerado, de trayectoria generalmente curvada. Esta aceleración, o esta curvatura, responde a la influencia que sobre el cuerpo móvil ejerce el campo gravitatorio que existe res-

28 / EINSTEIN, Albert: *Sobre la teoría de la relatividad especial y general* (1916), traducidos por Miguel Paredes Larrucea, Alianza Editorial S.A. Madrid 2002, P. 70.

29 / LORENTZ, Hendrik Antoon, (1853-1928), físico y matemático neerlandés galardonado con el Premio Nobel de Física del año 1902. Célebre por sus expresiones:

$$x' = \frac{x - vt}{\sqrt{1 - \frac{v^2}{c^2}}}; y' = y; z' = z; t' = \frac{t - \frac{v}{c^2}x}{\sqrt{1 - \frac{v^2}{c^2}}}$$

pecto a K'. Que el campo gravitatorio influye de este modo en el movimiento de los cuerpos es ya sabido, de otro modo que la reflexión no aporta nada fundamentalmente nuevo. 28

Esta es la gran consecuencia referida al *espacio-tiempo* de la *Teoría de la Relatividad*. La luz se curva en presencia de campos gravitatorios porque estos son sistemas sometidos a cierta aceleración. Y la luz se curva porque el espacio en esos sistemas no es euclidiano. Es curvo. El espacio se curva en relación a la aceleración de los sistemas gravitatorios. El espacio se curva en presencia de la masa que altera el campo gravitacional. A más masa-energía, más curvatura. Así mismo no hay tiempo que no se vea afectado por la gravedad. Es la gravedad la que va modificando el *espacio-tiempo*. La masa lo curva. Y después de la proporcionalidad entre masa y energía, podemos añadir: es la *energía-masa* la que curva el *espacio-tiempo*.

Einstein apoyado en las transformaciones de *Lorentz* 29, establece las expresiones referentes al cambio de coordenadas de referencia y según estas premisas relativistas. Las transformaciones de *Lorentz* se refieren al cambio de posición en la dirección de un eje (X) manteniendo las coordenadas de los otros dos (Y, Z) constantes. A propósito de las transformaciones de *Lorentz*, *Einstein* dispone su célebre expresión de la energía cinética:

$$E = \frac{mc^2}{\sqrt{1 - \frac{v^2}{c^2}}}$$

Cuando la velocidad del objeto tiende a infinita, la masa tiende a infinito... El espacio también puede curvarse por la inferencia de la velocidad del objeto.

30 / EINSTEIN, Albert: *Sobre la teoría de la relatividad especial y general* (1916), traducidos por Miguel Paredes Larrucea, Alianza Editorial S.A. Madrid 2002, P. 45.

31 / SEGUI DE LA RIVA, Javier, *Consideraciones teóricas acerca del proyecto arquitectónico y su pedagogía básica*, Ed. Revista EGA nº 3, A. 1995, P. 50

GARCÍA QUESADA, Rafael, *Mujer bailando, (Dibujo)*.

32 / GARCÍA CODOÑER, Ángela, *El dibujo del boceto y su contribución a la génesis de la obra artística*, Ed. Revista EGA nº 3, A. 1995, P. 19

Esta expresión se hace infinita cuando la velocidad v se aproxima a la velocidad de la luz c . Así pues, por grande que sea la energía invertida en la aceleración, la velocidad tiene que permanecer siempre inferior a c . 30

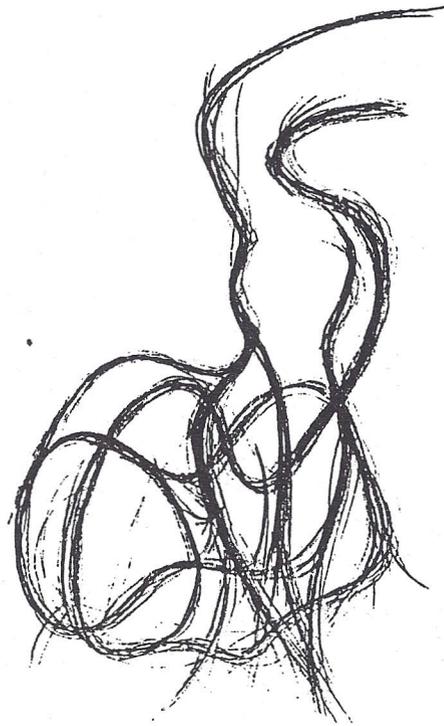
La masa contenida en el *espacio-tiempo*, curva el espacio y ralentiza el tiempo. La velocidad casi infinita de un objeto, altera la *masa-energía* del mismo. Pero esto se produce en el *espacio-tiempo* real. Ahora bien, ¿qué ocurriría en el *espacio-tiempo* propio de todo proceso creativo? ¿Qué ocurre en la *ideación* propia del sujeto?

Hemos admitido anteriormente el *espacio-tiempo virtual* como *ideatum*, como una dualidad objetual insertada dentro del proceso de *ideación* propio del sujeto. Así mismo entendemos que es, la misma *idea* (principio u objeto de ideación), la que encuentra en el *espacio-tiempo virtual* un medio en el que desarrollarse. En este sentido, pensamos, el *espacio-tiempo virtual* es a la *idea* (*ideación incoada*) lo que el *espacio-tiempo histórico* es a la *masa* (*energía*).

Luego tenemos que afirmar, en coherencia con lo anteriormente expuesto, que:

- El contenido de la *ideación* puede ralentizar el *tiempo virtual*. La densidad de la *idea* en la *ideación*, produce la aparente ralentización del *tiempo virtual* y la alteración de los *espacios virtuales*.
- La densidad de la participación de la *idea* en la *ideación* puede ser inducida por la velocidad, por el flujo de ella misma dentro de la misma *ideación*.

Pensamos que los distintos contenidos de la idea, a modo de formas o



espacios, representaciones o símbolos... también la *ideación* o incluso el mismo dibujo, son dependientes de su contenido... Así Javier Seguí de la Riva nos dice: *Cualquier forma desencadenante, entendida como representación o símbolo, tiene una capacidad específica para condensar significados arquitectónicos.* 31 En esta línea no hay que forzar la expresión para ver la convergencia entre “*significados arquitectónicos*” y la “*manifestación de la idea*”... Aunque sólo este punto induciría a una investigación... Dicha afirmación nos puede llevar a una interpretación en la línea de la *expresión gráfica*, del dibujo. Veámoslo.

Ángela García Codoñer nos había dicho en referencia al dibujo de *boceto, encaje, notas gráficas o primeros tanteos*:

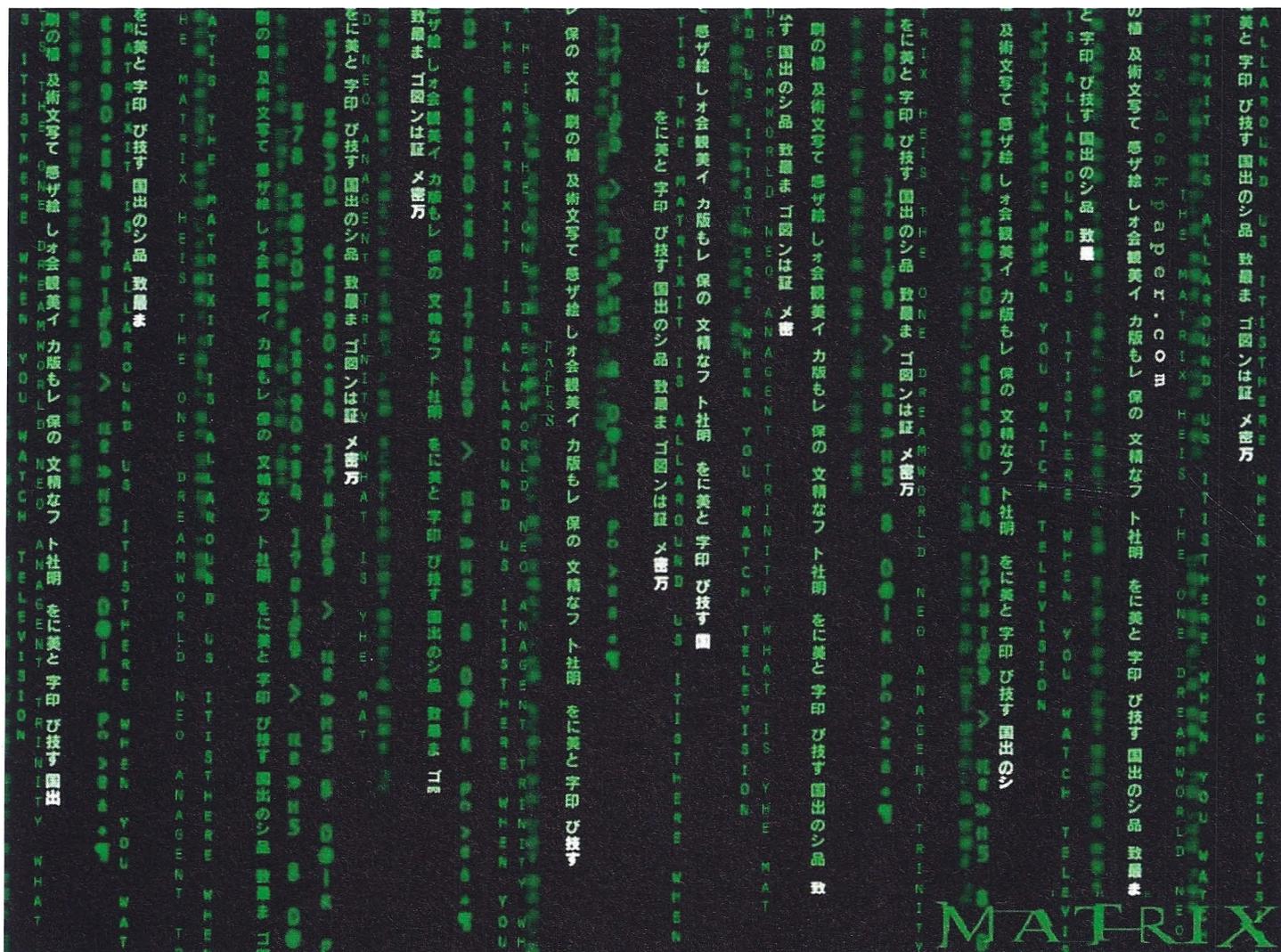
En este estadio creativo, como en toda creación pura, es llamativo la cualidad atemporal que muestran las obras de distintos artistas tan alejados en el tiempo y la historia como son Miguel Ángel y Paul Klee, evidentemente la diferencia, tanto en términos de tiempo y estilos, de lenguajes, existe, pero es difícil advertir en una primera intencionalidad dibujada como nos muestran extraordinarios bocetos de estas personalidades geniales. 32

El dibujo entendido como “*forma desencadenante*”, como “*representación o símbolo*”, es también un continente de la idea, de la *ideación incoada*... y de la misma *ideación*. No sólo es el *espacio-tiempo virtual* quien recibe, alterándose, la misma idea... sino que la *ideación gráfica*, la *expresión gráfica*, la representación gráfica, y cualquier tipo de *manifestación de la ideación*, también lo hace. En este sentido, una alta densidad de la idea, altera el *espacio-tiempo virtual*... y también el dibujo.

¿Cómo pueden converger dos obras de distintos autores, de distintos estilos y de distintos períodos históricos...? ¿Podrá ser por una simple coincidencia de expresión formal? ¿Será que para una alta densidad de la idea, el dibujo converge hacia una manifestación connatural del sujeto? ¿Entroncará dicha expresión con la misma naturaleza humana, y por eso se percibe como una constante? ¿Podrá percibirse esa búsqueda del logos (????) gracias a la alta densidad de la *ideación incoada* que “*deforma*” el dibujo?

Matrix: Entorno gráfico de la trilogía, Matrix.

33 / "El dibujar proyectando es un configurar imaginario, abierto, (...) Este dibujar se llama esbozo o croquización." Seguí de la Riva, Javier, *El dibujo de lo que no se puede tocar*, Ed. Revista EGA nº 5, A.1999, P. 49.



Quizás es en el dibujo del boceto o esbozo, donde puede percibirse la más alta densidad de la idea... donde la misma *ideación incoada* lo deforma, lo tensa y lo rompe, para volverlo a unir en el mismo *logos* (λογός) o razón... Logos que va buscando el *agente ideador*, como el Hilo de Ariadna,

para salir del laberinto del sin-sentido (Minotauro) de su *ideación*... no sin lucha dialéctica entre el ser y la nada de la *idea* (para poder derrotar al "Minotauro")... Se trata del gerundio de la creación artística, la *ideación*, en una de sus más puras manifestaciones... en palabras de Javier Seguí de la Riva 33:

el "dibujar proyectando"