

IMAGENES DIGITALES E IMAGENES ANALOGICAS EN LAS DISCIPLINAS GRAFICAS DE LA ARQUITECTURA

José Manuel de la Puente - *Harvard MDesS*

“Todas las tecnologías tienden a crear un nuevo ambiente humano (...) Las tecnologías no son únicamente inertes contenedores de seres humanos: son procesos activos que remodelan igualmente los seres y las otras tecnologías (...) Cuando una sociedad inventa o adopta una tecnología que da predominio o nueva importancia a uno de sus sentidos, la relación de los sentidos entre ellos se transforma. El hombre se transforma (...)”

Marshall McLuhan

Introducción:

La presencia de los ordenadores en la práctica actual de la arquitectura es un hecho indiscutible. Cada vez más arquitectos piensan que la informática es un factor clave en el ejercicio de su profesión, y el parque de ordenadores en las oficinas dedicadas al diseño y a la construcción crece día a día. Este proceso, siguiendo el interés creciente por adquirir conocimientos en informática de numerosos grupos sociales y profesionales, parece ciertamente irreversible.

A los operadores de ordenadores en el ámbito de la arquitectura, sin embargo, suelen faltarles preparación y conocimientos para emplear con efectividad el nuevo medio. Ello se debe en gran medida a que los programas docentes de las Escuelas de Arquitectura, y en especial los de sus disciplinas gráficas, no han hecho frente aún de un modo