

→ La arquitectura contemporánea se encuentra en una encrucijada. Enfrenta un desafío profundo en la intersección entre lo físico y lo digital: repensar su relación con el entorno y la experiencia del usuario. Lo que antes se entendía como una práctica basada en la representación y la construcción, ahora se ve confrontada por la irrupción de tecnologías interactivas. Estas tecnologías transforman no solo la manera en que percibimos lo que nos rodea, sino también la manera en que lo habitamos. En este número de *Materia Arquitectura*, los editores invitados Pareid (Haden Charbel y Déborah López Lobato) abordan una tensión central en la práctica arquitectónica contemporánea: lo interactivo no es solo una técnica de representación, sino también una forma de pensar, cuestionar y transformar las prácticas arquitectónicas establecidas.

A través de la exploración de la interactividad y la inmersión digital, este número invita a una reflexión crítica sobre el potencial disruptivo de las tecnologías emergentes en la arquitectura. El giro hacia lo interactivo implica una reconfiguración que va más allá de la simple adopción de nuevas herramientas digitales. Con ello se abre la posibilidad de experimentar la arquitectura como un campo abierto a la participación activa, tanto del arquitecto como del usuario. Los textos aquí reunidos exploran cómo la digitalización ofrece nuevas formas de representación y genera nuevas maneras de concebir la espacialidad, la relación entre los individuos y sus entornos, y la interacción constante entre el diseño, la tecnología y los procesos sociales y ecológicos.

Desde esta perspectiva, la arquitectura se convierte en un campo de experimentación en constante evolución. Se erige como una interfaz que activa nuevas formas de conocimiento, desafiando las convenciones históricas que han definido tradicionalmente las prácticas arquitectónicas. En su entrevista, Alenda Chang destaca que lo "interactivo" no es solo una forma de representación, sino una mediación que nos invita a reconsiderar la relación entre los humanos y los no humanos, y entre el entorno construido y la naturaleza. Chang resalta cómo los videojuegos y las simulaciones pueden utilizarse para reflexionar sobre las crisis ambientales y las dinámicas ecológicas. A través de estos medios, los jugadores se convierten en participantes activos de narrativas que cuestionan el propio concepto de naturaleza.

Más allá de las reflexiones teóricas sobre las herramientas digitales, este número invita a un análisis más profundo sobre cómo las tecnologías emergentes están modificando las prácticas de diseño. Los entornos virtuales pueden actuar como agentes activos que modelan, transforman y cuestionan los valores y las prácticas fundamentales de la

→ Contemporary architecture finds itself at a crossroads, facing a profound challenge at the intersection of the physical and the digital: rethinking its relationship with the environment and the user experience. What was once understood as a practice based on representation and construction is now confronted by the emergence of interactive technologies. These technologies transform not only the way we perceive what surrounds us but also the way we inhabit it. In this issue of *Materia Arquitectura*, guest editors Pareid (Haden Charbel and Déborah López Lobato) address a central tension in contemporary architectural practice: interactivity is not just a representation technique, but also a way of thinking, questioning, and transforming established architectural practices.

Through exploring interactivity and digital immersion, this issue invites critical reflection on the disruptive potential of emerging technologies in architecture. The shift towards interactivity involves a reconfiguration that goes beyond the mere adoption of new digital tools. It extends the possibility of experiencing architecture as an open field for active participation by both the architect and the user. The texts gathered here explore how digitalization offers new forms of representation and generates new ways of conceiving spatiality, the relationship between individuals and their environments, and the constant interaction between design, technology, and social and ecological processes.

From this perspective, architecture becomes a constantly evolving field of experimentation. It emerges as an interface that activates new forms of knowledge, challenging the historical conventions that have traditionally defined architectural practices. In her interview, Alenda Chang highlights that 'interactivity' is not just a form of representation but a mediation that invites us to reconsider the relationship between humans and non-humans, and between the built environment and nature. Chang emphasizes how video games and simulations can be used to reflect on environmental crises and ecological dynamics. Through these mediums, players become active participants in narratives that challenge the very concept of nature.

Beyond theoretical reflections on digital tools, this issue invites deeper analysis of how emerging technologies are modifying design practices. Virtual environments can act as active agents that shape,

disciplina. Estas tecnologías también tienen el potencial de ofrecer visiones especulativas, abriendo paso a nuevas formas de conceptualizar ideas. Cuando ciertas ideas se presentan como verdades absolutas, pueden revelar las fuerzas subyacentes que las sostienen. Así, lo interactivo se convierte en una herramienta epistemológica esencial para reconsiderar las relaciones de poder, los sistemas ecológicos y la forma en que la arquitectura responde a las crisis contemporáneas.

En este contexto, lo interactivo emerge como una plataforma crítica con el poder de desestabilizar las jerarquías tradicionales de la disciplina. Aunque esto ofrece nuevas formas de pensar la ciudad, la naturaleza y el entorno construido, es importante reconocer que integrar lo interactivo en la arquitectura no es un proceso sencillo ni exento de desafíos. La adopción de nuevas tecnologías enfrenta resistencias disciplinares, y no todas las prácticas digitales ofrecen soluciones a los problemas actuales. Por lo tanto, esta tensión requiere un análisis más profundo y debe ser discutida dentro de las críticas que surgen desde la propia disciplina.

Cada texto en este número aborda lo interactivo y lo digital desde diversas perspectivas, pero todos comparten una noción clave: lo "interactivo" va más allá de ser simplemente una herramienta de representación. Se convierte en un medio para cuestionar profundamente nuestras prácticas y relaciones con el mundo. Los artículos exploran los conceptos de interactividad, agencia no humana, así como la disolución de las fronteras entre los ámbitos físico y digital, ofreciendo una visión crítica y propositiva del futuro de la arquitectura en un mundo cada vez más digital. Este número nos invita a reconsiderar la arquitectura como un espacio de interacción constante y transformación. Desde pabellones interactivos hasta la revisión de modelos de naturaleza, la comprensión de dinámicas urbanas y las relecturas de las dinámicas patrimoniales, pasando por narrativas ecológicas de videojuegos y experiencias digitales, la interactividad se presenta como un terreno fértil para la innovación arquitectónica. Sin embargo, debe entenderse como un nuevo lenguaje: una forma de pensar y responder a las necesidades sociales y ecológicas de nuestro tiempo, reconociendo, asimismo, las tensiones y desafíos que surgen con esta transformación. 

transform, and question the fundamental values and practices of the discipline. These technologies also have the potential to offer speculative visions, opening new ways of conceptualizing ideas. When certain ideas are presented as absolute truths, they can reveal the underlying forces that construct them. Thus, interactivity becomes an essential epistemological tool for reconsidering power relations, ecological systems, and how architecture responds to contemporary crises.

In this context, interactivity emerges as a critical platform with the power to destabilize the traditional hierarchies of the discipline. While this offers new ways of thinking about the city, nature, and the built environment, it is important to recognize that integrating interactivity into architecture is not a simple process and is not without challenges. The adoption of new technologies faces disciplinary resistance, and not all digital practices offer solutions to current problems. Therefore, this tension requires deeper analysis and must be discussed within the critiques emerging from within the discipline itself.

Each text in this issue addresses interactivity and the digital from diverse perspectives, but they all share a key notion: 'interactivity' goes beyond being merely a representation tool. It becomes a means to deeply question our practices and relationships with the world. The articles explore the concepts of interactivity, non-human agency, and the dissolution of boundaries between the physical and digital realms, offering a critical and forward-thinking vision of the future of architecture in an increasingly digital world. This issue invites us to reconsider architecture as a space of constant interaction and transformation. From interactive pavilions to the revision of nature models, the understanding of urban dynamics, reinterpretations of heritage dynamics, and ecological video game narratives and digital experiences, interactivity is presented as fertile ground for architectural innovation. However, it must be understood as a new language: a way of thinking and responding to the social and ecological needs of our time, while also acknowledging the tensions and challenges that arise with this transformation. 

CONSTANZA LARACH
 Editora general General Editor