

En las dos últimas décadas la sociedad ha sido precursora de una revolución de la tecnología de redes que ha cambiado nuestro modo de habitar. La manera en la que nos comunicamos ha hecho que estemos inmersos en comunidades virtuales que no gozan de un espacio físico pero habitamos mediante un “yo” virtual, conformamos así un habitar online que se extiende por toda la geografía a la vez que se resume tras una pantalla. La disolución de lo virtual y lo presencial en cuanto al habitar se relacionan directamente con la disolución entre ciudad y vivienda. Nos convertimos en artefactos que manejan una gran cantidad de información, se desplazan, buscan arquitecturas en las que cobijarse a través de la media, espacios domesticados que sean contenedores de un habitar a medio camino entre lo público y lo privado, lo real y lo virtual. Experimentamos ciudades mutables y cambiantes variando nuestro lugar de residencia numerosas veces desde temprana edad. Estudiamos así en este trabajo las características del habitar de esta sociedad inestable para después argumentar qué espacios concuerdan con ella en cuanto al núcleo habitativo o cómo percibimos las ciudades en un contexto más urbano.

HABITAR UN TRAYECTO

FRANCISCO LÓPEZ SÁNCHEZ

FRANCISCO LÓPEZ SÁNCHEZ

HABITAR UN TRAYECTO

Tutorizado por: Alfonso Ruiz Robles
Grado en Fundamentos de la Arquitectura
Universidad de Sevilla - Curso 2019/2020



HABITAR UN TRAYECTO, Francisco López Sánchez

Agradecimientos a mi tutor, Alfonso, cuya dedicación, reflexiones, consejos y referencias han sido claves para la conformación de este trabajo.

Al resto de componentes del equipo docente por sus aportaciones.

A familiares, amigos y otros profesores de la escuela de arquitectura de Sevilla, cuyas aportaciones, directas o indirectas, han enriquecido el presente documento.

Y en especial, a mis padres, su apoyo en cada decisión que he tomado en la vida ha permitido que vaya creando mi propio trayecto.

TRABAJO FIN DE GRADO

Título: Habitar un trayecto

Autor: Francisco López Sánchez

Tutor: Alfonso Ruiz Robles

Departamento de Proyectos Arquitectónicos

Escuela Técnica Superior de Arquitectura, Sevilla

17 de junio de 2020



Habitar un trayecto, por Francisco López Sánchez es una obra sujeta a la licencia Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons.

Para ver una copia de esta licencia, visite <http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>.

Contenido escrito original con aportaciones de otros autores referenciadas según normas APA 2020.

Las imágenes creadas mediante collage son de creación propia tomando como base otras obras referenciadas según mismas normas.

RESUMEN

En las dos últimas décadas la sociedad ha sido precursora de una revolución de la tecnología de redes que ha cambiado nuestro modo de habitar. La manera en la que nos comunicamos ha hecho que estemos inmersos en comunidades virtuales que no gozan de un espacio físico pero habitamos mediante un "yo" virtual, conformamos así un habitar online que se extiende por toda la geografía a la vez que se resume tras una pantalla. La disolución de lo virtual y lo presencial en cuanto al habitar se relacionan directamente con la disolución entre ciudad y vivienda. Nos convertimos en artefactos que manejan una gran cantidad de información, se desplazan, buscan arquitecturas en las que cobijarse a través de la media, espacios domesticados que sean contenedores de un habitar a medio camino entre lo público y lo privado, lo real y lo virtual. Experimentamos ciudades mutables y cambiantes variando nuestro lugar de residencia numerosas veces desde temprana edad. Estudiamos así en este trabajo las características del habitar de esta sociedad inestable para después argumentar qué espacios concuerdan con ella en cuanto al núcleo habitativo o cómo percibimos las ciudades en un contexto más urbano.

PALABRAS CLAVE: habitar, experiencia, media, sociedad, emergente.

ABSTRACT

In the last two decades, the society has been the forerunner of a revolution in network technology that has changed our way of living. The way in which we communicate has meant that we are immersed in virtual communities that do not have a physical space but inhabit through a virtual "I", thus forming a communication network that spans the entire geography while summarizing behind a screen. The dissolution of the virtual and the face-to-face in terms of inhabiting are directly related to the dissolution between city and house. We become artifacts that handle a large amount of information, move around, look for architectures in which to take shelter on the path of their life, domesticated spaces that are containers of a dwelling halfway between the public and the private, the real and the virtual. We experience changing and mutable cities varying our place of residence numerous times from an early age. We thus study in this discourse the characteristics and living of this unstable society and then argue which spaces agree with it in terms of the nucleus of habitation or how we perceive cities in a more urban context.

KEYWORDS: inhabit, experience, media, society, emerging.

ÍNDICE

Presentación, p. 9

Motivaciones, p. 9

Estado de la cuestión, p. 11

Objetivos y base metodológica, p. 15

Mapa de itinerarios, p. 19

Itinerarios, p. 21

Habitar en red, p. 21

Lo individual y lo comunitario, p. 33

Variaciones del espacio doméstico, p. 43

Espacio psicogeográfico, p. 61

El individuo como artefacto, p. 73

Conclusiones, p. 85

Punto actual de trayecto. Reflexión, p. 87

Bibliografía y referencias, p. 89

"Antes de conocer siquiera la palabra arquitectura, todos nosotros ya la hemos vivido. Las raíces de nuestra comprensión de la arquitectura residen en nuestras primeras experiencias arquitectónicas: nuestra habitación, nuestra casa, nuestra calle, nuestra aldea, nuestra ciudad y nuestro paisaje son cosas que hemos experimentado antes y que después vamos comparando con los paisajes, las ciudades y las casas que se fueron añadiendo a nuestra experiencia".¹ – Peter Zumthor. Arquitecto –

.....

Partimos de la unión de dos experiencias, por un lado, la experiencia de la enseñanza de proyectos arquitectónicos, sobretudo en sus primeros niveles, en los que nos referíamos a los proyectos con los que dábamos una respuesta a necesidades relacionadas con el habitar como "refugios" o "artefactos"; por otro lado, a una experiencia colectiva vivida desde una generación - concepto que afinaremos más adelante - que vive, vivimos, de manera deslocalizada gran parte de nuestra vida.

A partir de estas experiencias, surge la necesidad y el deseo de comprender y de comprendernos en esa realidad emergente de un habitar deslocalizado.

Estableciendo como base la observación de la generación a la que pertenezco se genera el planteamiento y la cuestión de si el discurso actual de la arquitectura está basado en las experiencias que realmente marcan nuestra vida, o en unas experiencias obsoletas que poco tiene que ver con la sociedad que conformamos hoy. Se pretende realizar una reflexión sobre si como arquitectos incluimos estas cuando proyectamos utilizando modelos heredados como referencia. Nos hacemos eco de que la relación entre vivienda y ciudad ahora ha cambiado y la línea que las divide se diluye cada vez más.

Esta observación y estas cuestiones que enumeramos radican en un cambio de modelo de vida, que ha pasado de un estado estático a uno dinámico, esto hace que sea necesaria la valoración de si este cambio realmente se está abordando desde el punto de vista arquitectónico.

Este modelo de vida deslocalizado nos lleva a la necesidad de cambiar nuestra residencia habitual y la ciudad en la que vivimos un número indeterminado de veces hasta que conseguimos, o no, una estabilidad suficiente para asentarnos en un lugar y establecernos de una manera fija.

*"Habitar es tener un lugar en el mundo desde el cual se extienden los vínculos de comunicación y participación."*² El hecho de la inmersión de la sociedad actual en la tecnología de redes como medio predilecto para la búsqueda de ocio, información, trabajo, establecimiento temporal, o fijo, en un lugar, relaciones personales... es lo que marca cada día nuestro habitar siendo este medio tecnológico el que nos da más libertad de extensión de estos vínculos comunicativos y participativos.

Son las relaciones emergentes entre individuo, media, vivienda y ciudad y su análisis las que motivan y orientan este trabajo de fin de grado.

Así pues queremos fundamentar un discurso interdisciplinar donde la observación de una sociedad en la que predomina *"una cultura del desencanche, de la discontinuidad"*³ es el punto de partida para terminar abordando una revisión cronológica de modelos arquitectónicos y urbanísticos con el fin de acercarnos a una serie de conclusiones referidas a la adaptación o no actual de estos aspectos a la sociedad contemporánea que satisfagan los intereses expuestos.

En definitiva, remitiéndonos al texto inicial de Peter Zumthor, y tras esta exposición de motivaciones "Habitar un trayecto" pretende un discurso interdisciplinar basado en la experiencia perteneciente a una generación que establezca una interrelación entre los conceptos que, tratamos de ver, cómo afectan al habitar actual.

.....

1. ZUMTHOR, P. (1998). *"Pensar la arquitectura"* Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.

2. BAUMAN, Z. (2000). *"Modernidad líquida"*. Madrid, España: S.L. Fondo de cultura económica de España.

3. TAMAYO, J.J. (2017, 19 de enero). *"Zygmunt Bauman: posmodernidad, vida líquida, amor líquido"*. Diario digital ContraPunto Recuperado de: <https://www.contrapunto.com.sv/opinion/academia/zygmunt-bauman-posmodernidad-vida-liquida-amor-liquido/2733>

*"La vida es un flujo continuo de experiencias. Cada acto o momento del tiempo es precedido por experiencias previas y se convierten en el umbral de experiencias siguientes. Si reconocemos que uno de los objetivos de la vida es el logro de un flujo continuo de experiencias armónicas, entonces la relación entre espacios, experimentada en el tiempo, se convierte en un problema principal de diseño. Al ser vista de esta manera, la arquitectura se sitúa al lado de las artes de la poesía y de la música, en las que ninguna parte singular puede considerarse excepto en relación con aquello que inmediatamente la precede."*⁴ – Edmund Bacon. Arquitecto y urbanista –

.....

Actualmente una parte significativa de la sociedad avanza hacia la libertad máxima de acción. Esta parte de la sociedad es la que surge a partir de una generación que se ve abocada a una deslocalización constante, y que a su vez persiguen una formación propia del individuo. Ideas que chocan con todas aquellas que heredamos. *"Hemos pasado del miedo al cambio al miedo al estancamiento"*.⁵

Antes de continuar, debemos establecer el marco temporal en el que incluimos esta generación a la que estamos haciendo alusión y cuyas experiencias son bases de las que partimos. Situamos este marco temporal en un intervalo que va desde principios del siglo XXI y llega hasta la actualidad por diferentes motivos. El comienzo del siglo XXI se caracteriza por el avance y expansión de la digitalización y la propagación de la información a nivel global en muy cortos periodos de tiempo, además de elevar un proceso de globalización que ya comenzó con anterioridad a su máximo exponente.

La omnipresencia de los "mass media" y de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de la sociedad: relaciones personales, ocio, hogar, mundo laboral, mundo estudiantil... ha hecho que nuestra adaptación a estos instrumentos tecnológicos forme parte de nuestra vida diaria y, a causa de esto, los hemos convertido en herramientas necesarias para la mayoría de situaciones cotidianas de nuestra vida como ponernos en contacto con alguna persona, buscar trabajo, buscar alojamientos... Además nos da la oportunidad de crear nuevos entornos laborales abriendo la posibilidad del teletrabajo, el número de personas que desarrollan buena parte de su trabajo ante un ordenador conectado a internet y a su vez está en constante movimiento es cada vez más creciente.

Por otra parte la gran generalización de las redes sociales como un instrumento indispensable en nuestro día a día nos permite estar continuamente conectados con aquellas personas que deseamos, somos una generación *"permanentemente conectada, que se comunica mediante textos, fotos, videos o voz durante todo el día con sus amigos y familiares, y realiza su trabajo al mismo tiempo"*.⁶

Así pues, estos factores, sustentados por la voluntad de globalización económica y cultural actual, traen consigo una creciente libertad de acción que ya adelantábamos con anterioridad. Las fronteras se diluyen y aumenta la libertad para los movimientos internacionales de todo tipo: personas, mercancías, capitales, información... Cada vez son más las profesiones que exigen frecuentes desplazamientos por diversos países y el dominio de varias lenguas, y ya no solo hablamos de exigencias, sino del interés propio para mejorar nuestra formación en una sociedad cada vez más competitiva, por ejemplo una capacidad de habla fluida del inglés resulta ya para nosotros indispensable.

Estas características que desarrollamos y estándares a los que tenemos que llegar, marcan estos últimos 20 años y, por lo tanto, caracterizan a la generación a la que nos referimos, hace que los pertenecientes a esta seamos individuos mucho más flexibles. Nos movemos por un mundo fluido y heterogéneo (Bauman, 2000) conectados constantemente con cualquier lugar que dejemos atrás y que no habitemos presencialmente - si virtualmente - durante un periodo de tiempo.

"El planeta, pues, está encogiéndose y los límites temporales y geográficos se desdibujan, lo cual permite una mayor integración de todos los campos de la vida social".⁷

A causa de esta flexibilidad que marca la vida del individuo perteneciente a esta generación y la situación de cambio que esto conlleva en cuanto al habitar, cómo es la respuesta de la arquitectura y el urbanismo ante esta situación es un tema necesario de abordar.

Este movimiento continuo que marca nuestras vidas y esta huída o imposibilidad de establecerse en un lugar concreto, se traduce en una pluralización de los modos de convivencia, esto es algo que ya podemos ver día a día representado en personas con las que nos relacionamos. Los hogares comparti-

dos, el aumento de hogares monoparentales, aumento de hogares unipersonales, familias complejas reconstituidas... además, tener en cuenta que estos modelos viven sujetos a cambios, por ejemplo, familias reconstituidas cuyo número de hijos va disminuyendo a causa del éxodo de estos por razones de estudios o trabajo, hogares compartidos durante muchos años que finalmente son adquiridos por una persona para establecerse por un tiempo indeterminado... Todo esto se da también en un entorno en el cual el tamaño medio del hogar se reduce a causa del aumento de la gentrificación en las ciudades.

En conjunto, las formas de convivencia se han hecho mucho más plurales en hogares que cada vez son más pequeños y ciudades más abarrotadas.

Por otra parte la manera de vivir las ciudades también cambia. Estos continuos movimientos de personas hacen que vivamos en un espacio conformado como una mezcla sin precedentes de culturas, identidades y realidades. Podemos definirnos como un habitante-turista que descubre y experimenta continuamente con ciudades cambiantes. En definitiva, un entorno en el que las realidades definitivas y herméticas cada vez se alejan más, todo a nuestro alrededor se modifica con el tiempo y la acción.

La arquitectura de la vivienda y el urbanismo de las ciudades son ecuaciones con variables cada vez más complejas que deben de dar como resultado facilidades para la convivencia y el habitar – a nivel de casa y a nivel de sociedad – de los individuos.

La palabra habitar, nos remite a la palabra hábitos, y precisamente estos hábitos son los que han cambiado para esta generación, tenemos que establecer una correlación entre estas palabras en sentido inverso, ir de los hábitos al habitar.

.....

4. BACON, E. (1967). *"Desing of cities"*. Londres, Reino Unido: Thames & Hudson.

5. TAMAYO, J.J. (2017, 19 de enero). *"Zygmunt Bauman: posmodernidad, vida líquida, amor líquido"*. Diario digital ContraPunto. Recuperado de: <https://www.contrapunto.com.sv/opinion/academia/zygmunt-bauman-posmodernidad-vida-liquida-amor-liquido/2733>

6. KLUTH, A. (2008, 10 de Abril). *"Nomads at last"*. Diario digital The Economist. Recuperado de: <https://www.economist.com/special-report/2008/04/12/nomads-at-last>

7. MARTÍN, A. (2013, 6 de septiembre). *"Sobre los orígenes del proceso de globalización"*. Methaodos. Revista de ciencias sociales, vol.1, págs. 7-20.

“¿Cuándo comienza el proyecto de arquitectura y cuando el trabajo del arquitecto? ¿Cuándo debería comenzar? ¿Podríamos replantearnos nuestro papel en relación a estas preguntas? Nos interrogamos sobre esto porque estamos convencidos de que cuando comienza realmente el proceso de un proyecto de arquitectura, el trabajo del arquitecto no ha comenzado aún. Cuando recibimos el encargo, en cierto modo, el proyecto ya ha puesto sus bases.”⁸ – Xavier Monteys. Catedrático de Proyectos arquitectónicos de la ETSAB –

.....

Aproximarnos al habitar contemporáneo partiendo de la incidencia de otros factores en él. Qué papel juega la globalización y la era de la información en la que vivimos en sociedad y cómo se traduce esto en nuevas demandas en cuanto al habitar se refiere. Cómo vivimos la ciudad actualmente. La sociedad se está desarrollando tomando como uno de sus ejes centrales la media, cómo afecta esto al habitar. Referirnos al habitar en su más amplio sentido de la palabra, cómo habitamos las relaciones sociales, cómo habitamos la vivienda, cómo habitamos la ciudad.

“La manera según la cual los hombres somos en la tierra es el habitar. Ser hombre significa estar en la tierra como mortal, significa habitar.”⁹

Partiendo de estas cuestiones se pretende realizar un análisis del habitar actual que se orilla de un discurso eminentemente disciplinar para dar paso a un discurso más interdisciplinar que se desarrolle en base a cuatro pilares: sociedad, media, vivienda y ciudad. Remitiéndonos al texto de Xabier Monteys, un proyecto de arquitectura no empieza cuando el arquitecto comienza a proyectar sino que comienza antes. El proyecto de arquitectura comienza en cuanto la sociedad pone las bases desde las que debe partir cualquier arquitecto analizando concienzudamente la sociedad en la que está inmerso y todas sus condiciones de contorno. Este empieza en cuanto hay un contexto, y no nos referimos únicamente a un contexto físico sino a un contexto social e histórico.

Se pretende así generar con este trabajo una herramienta proyectual, en cuanto a su desarrollo como un análisis y reflexión sobre el habitar de esta generación emergente que va conformando la sociedad.

A la hora de concretar una metodología y siendo conscientes de que este análisis necesita una mirada hacia otras disciplinas para su desarrollo se parte

de una bibliografía multidisciplinar que abarca desde temas relacionados con la globalización, sociedad y media hasta temas referentes a la arquitectura propiamente dicha o urbanismo.

De la misma manera partimos de la relación de esta bibliografía con diferentes obras pictóricas en algunos casos para establecer lazos entre la sociedad y arte como relaciones con la suficiente entidad para el entendimiento de la generación en la que nos basamos. El objetivo de basarnos en una bibliografía tan dispar y su relación con diferentes disciplinas es la creación de un discurso lo más interdisciplinar posible que establezca las bases de análisis del habitar contemporáneo referido a esta generación emergente.

Para acotar el trabajo, además de establecernos en una generación concreta, indagamos en lo más usual y habitual de las relaciones de la misma, lo que marca su día a día. Establecemos esta generación, sus comportamientos, su modo de vida, sus hábitos como campo de estudio para establecer nuestro discurso sobre habitar un trayecto.

Para comenzar a establecer este discurso partimos de la presentación del mismo como una cartografía rizomática, a la que podemos acceder por diversos puntos y que se pueda hacer legible de muchas maneras, además de quedar siempre abierta a nuevas incorporaciones.

"(...) unos relatos donde lo importante es el elemento de transversalidad; constituidos en una cartografía rizomática con diversas raíces, diversos tiempos y diversas sincronías".¹⁰

Atendiendo al concepto nombrado de cartografía. En la década de los 80 G. Deleuze y F. Guattari precisaron el concepto de "rizoma" como un modelo básico para explicar las características de la sociedad contemporánea. Sus premisas básicas serían: la no-jerarquía, la descentralización, la heterogeneidad (conexión y entrelazado de diversidad) y la no-destructibilidad, podríamos afirmar que el rizoma se constituye como devenir o como proceso. Desarrollando este trabajo en cuanto al concepto del rizoma que Deleuze y Guattari proponen, establecemos para llevar a cabo nuestro discurso una serie de itinerarios argumentales que aglutinan estos cuatro pilares que ya nombrábamos anteriormente: individuo, media, vivienda y ciudad.

Creamos así esta serie de itinerarios argumentales abordando diferentes escalas: desde el individuo unitario, su inclusión en la comunidad, la búsqueda de su vivienda y su manera de contemplar la ciudad para volver al individuo ahora visto desde un punto de vista más crítico tras un análisis del mismo y de sus condiciones de contorno actuales.

Separamos las diferentes referencias que nos sirven de apoyo para construir estos itinerarios, tanto bibliográficas como pictóricas, y comenzamos a establecer relaciones entre ellas, además de una cronología de las mismas, de esta manera comenzamos a ordenar el historial de archivos con los que jugamos. Una vez realizado esto trazamos líneas transversales de convergencia entre los diferentes itinerarios. Analizamos las referencias que en cada uno se encuentran de manera intencionada para no perder estas líneas transversales.

Para representar estas convergencias que se dan entre los diferentes itinerarios, creamos un mapa cojiendo prestada la iconografía de un mapa de líneas suburbanas. Hacemos propio el mapa interpretando las diferentes estaciones, llamemoslas en nuestro caso, nodos, como las referencias o ideas por las que pasan los diferentes itinerarios, estos nodos serán mas amplios o más limitados según el número de itinerarios que pasen por los mismos. La línea correspondiente a la última parte de este documento "El individuo como artefacto" se sitúa en una posición central, pasando por todos los nodos principales del mapa al tratarse esta de una reflexión sobre el individuo que se crea a partir de los itinerarios anteriores y, por lo tanto, recoge sus ideas.

Añadimos al documento un universo creado mediante diferentes ilustraciones tipo collage de elaboración propia, no creadas desde su individualidad, sino que cada una parte de diferentes elementos encontrados en las anteriores, éstas llevan al máximo exponente los temas que tratamos mediante una representación visual al inicio de cada itinerario.

.....

8. MONTEYS, X. (2011). *"De la casa collage al proyecto collage"* Zaragoza, España: Institución Fernando el Católico.

9. HEIDEGGER, M. (1994). *"Conferencias y artículos"* Barcelona, España: Ediciones del Serbal.

10. BORJA VILLEL, M. (1 de octubre de 2014). *"Taller con Manuel Borja"*. E. Guerrero (Presidencia). Teor/ética. Conferencia llevada a cabo en San José, Costa Rica.

MAPA DE ITINERARIOS

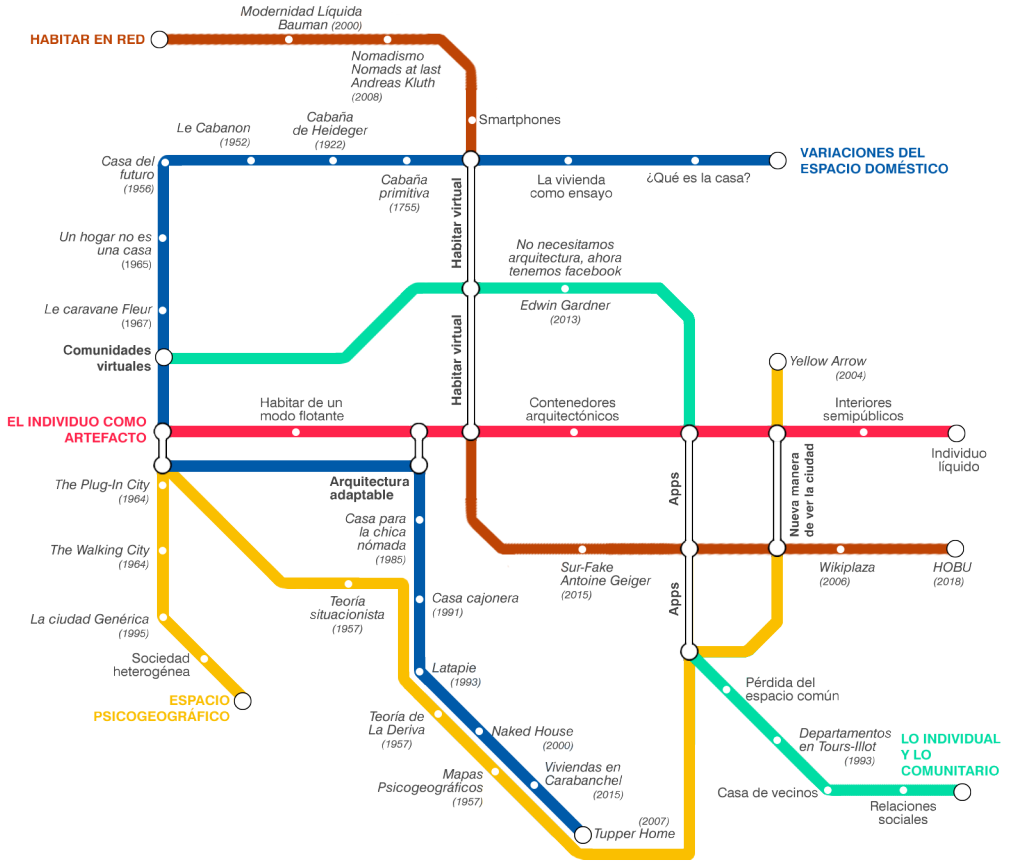


Figura 1. Elaboración propia. (2020). "Mapa de itinerarios" [Diagrama].



HABITAR EN RED

*"Hemos cambiado para siempre la forma en que nos comunicamos, nos informamos, trabajamos, nos relacionamos, amamos o protestamos"*¹¹ –Manuel Castells, Sociólogo–

*"El trapo húmedo de Magritte destruye cualquier idea de beso al prohibir a los protagonistas de sensaciones."*¹² Los amantes de René Magritte son dos desconocidos que se gustan sin verse ni olerse, enamorados que se esconden... Podemos establecer un paralelismo entre estos personajes y las relaciones sociales que se dan hoy día, estamos cerca pero a la vez estamos lejos. Sentirnos identificados con estos dos personajes no es una idea descabellada si sustituimos el velo mojado con el que el artista cubre sus cabezas por las pantallas de los dispositivos de comunicación que utilizamos día a día. Las relaciones se diluyen en cuanto a su componente presencial. Internet, las nuevas formas de comunicación y en especial las redes sociales orbitan nuestra vida construyendo un nuevo habitar virtual.

.

La identidad de la sociedad actual está muy marcada por los avances tecnológicos, especialmente, gracias al desarrollo de internet y su implementación en dispositivos que podemos llevar siempre con nosotros. La red se ha convertido en el medio predilecto para comunicarnos con el mundo y para saber qué ocurre en cada momento en cualquier parte. Lo que ha conseguido esto es que las distancias se acorten e incluso que en un momento dado estas sean nulas, podemos sentirnos mucho más cerca de cualquier cosa, desde una situación que podemos ir viviendo a tiempo real, hasta de cualquier persona.

Por otra parte, este continuo acceso a la información hace que todo sea mucho más rápido, mucho más débil. Las noticias que nos llegan son rápidamente sustituidas por nuevas noticias más actualizadas, las relaciones que comenzamos a través de estas no se basan, en principio, en un vínculo fuerte.

Si tuviésemos que elegir una palabra para definir este estado en el que nos encontramos y que en gran parte viene dado por la media, nos podríamos resguardar bajo el concepto "líquido" propuesto por el sociólogo Zygmunt Bauman en su libro del año 2000, *"Modernidad Líquida"*.

Zygmunt Bauman nos habla de la post-modernidad como modernidad líquida ya que, según él, no estamos en un momento dado tras la modernidad sino que aún estamos dentro de ella pero de otra manera, de una manera líquida. Este cambio en el estado de la sociedad que podríamos denominar de sólido

a líquido viene dado por unos cambios en los ideales. Hemos pasado de un estilo de vida que se basa en unos ideales hechos para durar en el tiempo, pesados y concretos, casi certezas, a un estilo de vida más leve, nos movemos más fácilmente, no tenemos ataduras, los vínculos se diluyen, estamos en *“una cultura del desenganche, de la discontinuidad, del olvido.”*¹³

En este modelo de vida que desarrolla la generación emergente y por tanto la nueva sociedad, nos desprendemos de los patrones y cada uno creamos nuestro propio molde, determinamos nuestras decisiones. El sociólogo analiza la relación de la nueva generación con conceptos que más marcan nuestra vida como el amor, el trabajo, la educación o el consumo.

Muy poco, o nada, tiene que ver actualmente la relación que pudieron tener nuestros abuelos con los compromisos que adquirimos actualmente. Tenemos una filosofía basada en aplicaciones como *Tinder* que te ofrecen un idilio sin compromisos, pero porque nosotros lo elegimos, no hay lugar en nuestra vida para nada que te ate a un lugar porque no sabes durante cuánto tiempo vas a permanecer en el mismo. La liberación de las ataduras es el gran anhelo de la generación emergente, liberación que nos permite el cúmulo constante de nuevas experiencias, experiencias dadas por la libertad de movimientos, experiencias buscadas.

Por otro lado, una de las principales ataduras que siempre ha constreñido el tejido social es el trabajo, por ello Bauman también expone sus ideas acerca del ámbito laboral dentro del mundo líquido en el que nos introduce el sociólogo. Ya no existe ese ansiado trabajo de nuestra vida, por el simple hecho de que los trabajos actuales no sabemos el límite de vida que tienen a causa de la era tecnológica en la que vivimos, que implementa inteligencias artificiales en las empresas y terminan sustituyendo a los trabajadores, *“cada vez que la tecnología ha desplazado el trabajo humano, el hombre ha sabido reinventarse y de una forma u otra ha vuelto a crear nuevos trabajos, pero lo que está ocurriendo hoy en día es que la innovación y la destrucción del trabajo va mucho más rápida que la reinención de trabajos nuevos.”*¹⁴

Por esto, se nos pide más volatilidad y capacidad de trabajo en diferentes áreas, tenemos que tener la capacidad de reinventarnos y esto, se traduce, en un interés por nuestra parte de continua formación, ya no solo educacional, sino laboral, aprovechar esta incertidumbre para convertirnos también en seres líquidos.

En el ámbito de la educación, Bauman reflexiona sobre cómo vivimos este mundo saturado de información y cómo se están preparando las nuevas generaciones ante el mismo. Tenemos el reto por delante de tratar con la gran cantidad de conocimiento al que tenemos un acceso sencillo a través de la red y ante este reto, los docentes deben de propiciar un desarrollo continuo y, en cierta manera, algo independiente de personas que serán tolerantes al cambio, personas que elige su futuro, tienen capacidad de cambiarlo y no encajan en un modelo de vida establecido. *“Cuando el mundo se encuentra en constante cambio, la educación debería ser lo bastante rápida para agregarse a este. Estamos ante la educación líquida.”*¹⁵

Por último es de destacar la era de consumismo en la que estamos inmersos. Ya no solo tenemos que adaptarnos a la situación de sobreinformación que vivimos, sino como los mismos medios que nos la proporcionan nos bombardean con publicidad, una publicidad que en la mayoría de los casos se realiza de manera global y que, por lo tanto, tiende a crearnos a todos las mismas necesidades, colaborando en el desarrollo de un proceso de globalización que se encuentra en auge. Se crea en la sociedad un ansia de renovación que hace que prácticamente todo lo que adquirimos sea efímero.

Estos cambios en la sociedad que estamos exponiendo se han dado a causa de un proceso que ha sido gradual y que ha debido de haber ciertos elementos precursores para que sea posible. La sociedad necesita un catalizador que nos proporcione la suficiente rapidez en la transmisión de conceptos o en la comunicación con otras personas y la suficiente facilidad de adquisición de productos y servicios.

El momento reciente que hemos vivido del desplome de las telefonías fijas supone una muerte de la distancia. Los teléfonos de última generación con conexión a internet ya hacen que en cualquier momento puedas adquirir información, recibir y contestar un correo, alquilar un apartamento para pasar una noche, buscar personas y ponerte en contacto con ellas... Hay un sinnúmero de aplicaciones, *apps*, para estos dispositivos que nos permiten movernos de manera líquida en todos los ámbitos, y que han cambiado nuestra vida en cuanto al amor, la educación, el trabajo y el consumo, conceptos que, como adelantábamos marcan esta posmodernidad, este mundo líquido que habitamos.

La capacidad que tenemos hoy de hacer llegar nuestros mensajes a largas distancias de forma instantánea, a través de la televisión, la radio, el teléfono o el ordenador, transmitiendo casi simultáneamente datos e informaciones, nos es tan familiar que hasta actuamos con indiferencia ante ellos siendo esto una de las cosas que más marca nuestro día a día.

Como ya adelantábamos al inicio de este trabajo, en el artículo de 2008, *"Nomads at last"* publicado por Andreas Kluth en el diario The Economist se nos define como una generación *"permanentemente conectada, que se comunica mediante textos, fotos, videos o voz durante todo el día con sus amigos y familiares, y realiza su trabajo al mismo tiempo."*¹⁶

Nos situamos en 2007, este fue el año en el que el mundo comenzó a hacerse eco de las posibilidades de los smartphones y la implementación de las *apps* en los mismos. Estos productos que ya se vislumbraban mediante dispositivos con los que podías chatear o revisar el correo llegarían a su máximo exponente con la creación del *iPhone* por parte de la compañía *Apple* (fig.3) que provocaría además, un desarrollo en el sistema operativo de *Android* incluyendo nuevas características para la inclusión de *apps* en sus dispositivos. A partir de este momento estos aparatos electrónicos son los que más horas nos acompañan durante el día además de hacer que estemos inmersos en ellos (fig.4). Las *apps* han cambiado por completo la forma de relacionarnos, de educarnos y formarnos, de trabajar, de movernos por la ciudad, de consumir... el impacto social que generan cambia nuestro modo de vida para siempre y nos ofrecen nuevas posibilidades.

El tener todas estas posibilidades al alcance de nuestra mano hace que nos movamos de manera líquida en los aspectos que estas *apps* y estos *smartphones* abarcan. Por ejemplo, mediante las redes sociales, conseguimos conectar con la gente, tanto la que nos rodea como que la no, de diferentes formas y con un gran abanico de posibilidades. Existen redes sociales para encontrar trabajo, buscar gente que comparta nuestras aficiones e incluso encontrar nuestra media naranja.

También afectan de forma significativa a la manera en la que comprendemos nuestro entorno, todo lo sentimos mucho más cercano, mucho más accesible, esto deriva en un movimiento por nuestra parte mucho más líquido entre todas las posibilidades que cada día encontramos a través de estas *apps*. *"El planeta, pues, está encogiéndose y los límites temporales y geográficos se des-*



Fig.3
Presentación del primer
iPhone
2007



Fig.4
Sur-Fake
Antoine Geiger
2015

dibujan, lo cual permite una mayor integración de todos los campos de la vida social”¹⁷

Son infinidad de aplicaciones las que nos permiten ponernos en contacto con otras personas por diferentes motivos: *Whastapp, Facebook, Twitter, Tinder...* estas abren un amplio abanico de relaciones sociales que, en la gran mayoría de los casos no se llegan a consolidar por el hecho de que rápidamente son sustituidas por nuevas relaciones que aparecen a través de estas mismas *apps*. Habitamos de manera frágil y líquida este mundo virtual que con un solo clic puedes cancelar algo, rechazar un trabajo, o dejar de hablar con una persona. Por otra parte, gracias a ellas, podemos estar en la cara opuesta del globo terráqueo al que pertenece nuestro lugar de origen y que sea más fácil sentirse “como en casa” al tener la oportunidad que la creación de estos lazos virtuales nos ofrece, estando siempre cerca de nuestra cultura y la gente que nos importa. La sociedad se vuelve más heterogénea y plural.

Aplicaciones como *JobToday, Linkedin, Indeed o Infojobs* nos permiten movernos también de manera líquida dentro de las oportunidades laborales, lo que nos ofrece un habitar más frágil dentro de nuestro propio itinerario de vida, siendo el trabajo lo que más lo marca como norma general. Podemos encontrar a unos cuantos clics un trabajo en una ciudad lejana y ponernos en contacto con la persona que lo ofrece en el momento.

Incluso el sector educativo se beneficia de estas con plataformas como *Blackboard o Moodle*, que permiten a los docentes ponerse en contacto con sus alumnos sin necesidad de pasar por el aula. A raíz de esto ya se crean incluso masters online y universidades a distancia. La distancia entre el lugar donde comienzas a formarte y donde terminas esta formación ya no importa.

A raíz de todo este nuevo habitar virtual dado por estas redes, *apps* y dispositivos se han creado diferentes instalaciones arquitectónicas con el fin de dar nuevos espacios a estos habitantes. La ciudad comienza a adaptarse.

En 2006, el Ayuntamiento de Sevilla lanza un concurso para remodelar la Plaza de las Libertades y la propuesta ganadora del mismo, *Wikiplaza*, es un espacio híbrido entre arquitectura y tecnología cuya intención es responder a la necesidad de un entorno urbanístico dinámico, que aglutine el espacio físico, las redes sociales y los flujos electrónicos (fig.5).



Fig.5
Diagrama Wikiplaza,
Estudio MG y *hackitectura.net*
2006



Fig.6
Fotografía proyecto *HOBU*
Pop-Up City
2018

Proyectada por José Morales y Sara Giles con la colaboración de la artista Esther Pizarro y el estudio *hackitectura.net*, este es un espacio puesto a disposición de los ciudadanos para explorar los usos de las tecnologías, utilizar ese ámbito como si de un nodo más de la red se tratase. El proyecto se materializa como un espacio vivido por la comunidad a través de múltiples pantallas donde los propios ciudadanos aportan sus grabaciones o comparten experiencias e información. Un territorio físico y digital de convivencia, que incluye un centro social, una mediateca y un archivo donde se almacena lo que allí llega o se crea.

Por otra parte, atendemos a los proyectos de *Pop-Up City*, un estudio que situado en Ámsterdam estudia cómo transformar lo urbano desde una perspectiva muy actual buscando que los elementos arquitectónicos de la ciudad no obstaculicen el desarrollo de actividades espontáneas sino que apoyen una ciudad que está en constante cambio. En su libro "*Pop-Up City. City making in a fluid world*" ("Ciudad emergente. Hacer ciudad en un mundo fluido"), reflexionan sobre la ciudad actual, la cual admiten que se encuentra en un mundo fluido, que es cambiante porque sus habitantes también lo son y sobre estos nuevos individuos que la habitan, reflexión que nos remite a Bauman.

Uno de los proyectos que más puede tener en cuenta esta ciudad fluida es "*HOBU*" (fig.6), que no es un único proyecto, sino que en menos de dos años, se ha convertido en más de 30 proyectos diferentes. *HOBU* es la transformación de un parque industrial con varios edificios vacíos de Amsterdam, Amstel III, en un espacio necesario para una ciudad que es cambiante, al igual que las personas que la habitan. En un mismo espacio se ha dado en menos de dos años mercados nocturnos en las azoteas, una serie de conciertos, exhibiciones de arte y una estrategia de *food truck* que permitió a chefs locales iniciar sus negocios entre otras muchas actividades.

Este mundo virtual que habitamos a través de nuestros dispositivos nos hace la vida más fácil, nos ofrece experiencias y nos facilita la movilidad, en definitiva, nos libera de ataduras y nos llevan a la realidad líquida definida por Bauman. Así pues podemos describir a esta generación emergente como un grupo de individuos habitantes nómadas que se mueven en diferentes ciudades con mezclas sin precedentes de culturas, identidades y realidades. Experimentamos la ciudad y el entorno cambiante que nos rodea, lo estático o definitivo se aleja de nuestra vida mientras nos vemos inmersos en un dinamismo constante al que la arquitectura comienza a dar respuesta.

.....

Figura 2. Elaboración propia. (2020). "*Habitar en red*" [Collage]. Ilustración realizada a partir de las imágenes: Magritte, R. (1928) "*Los amantes*" [Pintura]. Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/los-amantes-de-magritte> e imágenes libres de derechos extraídas de las plataformas: www.pinterest.es y www.picsart.com

Figura 3. Autoría desconocida. (2007). "*Steve Jobs presentando el iPhone*" [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.servicioapplebogota.co/29-de-junio-2007-apple-lanza-el-iphone-y-reinventa-el-telefono/>

Figura 4. GEIGER, A. (2015). "*Sur-Fake*" [Fotografía manipulada]. Recuperado de: <https://antoinegeiger.com/SUR-FAKE>

Figura 5. HACKITEKTURA.NET (2006). "*Wikip plaza*" [Diagrama]. Recuperado de: https://wwb.cc/descargas/libro_wikip plaza/wikip plaza_SP.pdf

Figura 6. Autoría desconocida (2018) "*HOBU*" [Fotografía]. (Amsterdam, Países Bajos). Recuperado de: <https://popupcity.net/projects/hobu/>

-

11. CASTELLS, M. (2013, 1 de junio). "*Internetfobia*". Diario digital de La Vanguardia. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/opinion/articulos/20130601/54374574172/internetfobia.html>

12. CALVO SANTOS, M. (2006, 20 de enero). "*Los amantes*". Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/los-amantes-de-magritte>

13. TAMAYO, J.J. (2017, 19 de enero). "*Zygmunt Bauman: posmodernidad, vida líquida, amor líquido*". Diario digital ContraPunto. Recuperado de: <https://www.contrapunto.com.sv/opinion/academia/zygmunt-bauman-posmodernidad-vida-liquida-amor-liquido/2733>

14. BRYNJOLFSSON, E. y MCAFEE, A. (2013). "*La carrera contra la máquina*". Barcelona, España: Antoni Bosch editor.

15. BAUMAN, Z. (30 de abril de 2013). "*Educación en la modernidad líquida. Educación. Educar para Transformar*". Universidad Europea de Madrid. Conferencia llevada a cabo en Madrid, España.

16. KLUTH, A. (2008, 10 de Abril). "*Nomads at last*". Diario digital The Economist. Recuperado de: <https://www.economist.com/special-report/2008/04/12/nomads-at-last>

17. MARTÍN, A. (2013). "*Sobre los orígenes del proceso de globalización*". *Methaodos*. Revista de ciencias sociales, vol.1, págs. 7-20.



LO INDIVIDUAL Y LO COMUNITARIO

"El espacio social abandona el entorno real, construido, a favor de uno imaginado, virtual. La arquitectura física ya no es necesaria para posibilitar la práctica social; ahora tenemos Facebook".¹⁸ – Edwin Gardner, arquitecto y teórico –

"Una joven se asoma al puerto desde su ventana abierta, por la que se vierte una luz azul y apacible".¹⁹ Si Salvador Dalí retratase a su hermana actualmente, posiblemente se colase en la composición algún elemento no tan liviano como todos los que podemos ver en la original. Haciendo una abstracción actual de la pintura, Ana María Dalí observa el escenario de "Los Amantes" de Magritte desde la ventana mientras que todo el universo está dentro de su propia vivienda. Las ondas en las que orbitan las redes sociales y las plataformas online, se cuelan por los resquicios de la ventana alimentando los dispositivos media y convirtiéndonos en "yos" virtuales que ya dentro de su casa, dotan a esta de infinidad de posibilidades a unos cuantos clics.

.....

Somos seres sociales, criaturas destinadas a vivir en sociedad. Nuestra vida consiste en encontrar nuestro sitio dentro de la comunidad de seres humanos. Nada más nacer, alguien interactúa con nosotros; nos cuida, nos alimenta, y en el mejor de los casos se establece un fuerte vínculo a través del contacto piel con piel. Las relaciones sociales nos acompañan desde que nacemos y juegan un papel fundamental en nuestro desarrollo como persona.

La arquitectura ha tenido siempre el reto por delante de crear espacios para propiciar estas relaciones. No obstante, estamos en un momento de la historia donde el individualismo es una característica que marca la generación emergente y esto afecta al concepto contemporáneo de comunidad. Por esto, las comunidades tradicionales se ven amenazadas por este nuevo individuo. El hecho de pertenecer a una comunidad homogénea aporta seguridad pero por otra parte resta autonomía.

La unión frente a lo exterior y una serie de características que en muchos casos son afines, crea en miembros de una misma comunidad una identidad común. Desde aspectos físicos como puede ser la raza o manera de vestir hasta psicológicos como creencias o culturas. Esto afecta a nuestra construcción como individuos, teniendo en cuenta que las comunidades a las que pertenecemos no son siempre elegidas por nosotros sino que dependen del lugar de donde procedemos o la familia donde nacemos. *"Todos vivimos en*

*comunidad, ¿pero qué tensiones hay entre seguridad comunitaria y la libertad individual?'*²⁰

Basándonos, y para ejemplificar, en un modelo típico de arquitectura comunitaria, podemos fijarnos en Las casas de vecinos (fig.8). Las casas de vecinos, construidas en la primera mitad del siglo XX, son un gran patio rodeado de viviendas que se abrían a este, estructuradas en varios niveles, daban cabida a un cierto número de familias. Estas viviendas estaban equipadas con una o dos habitaciones, baño y cocina. Los vecinos accedían a ellas a través de un corredor que daba directamente al patio. Estos corredores se convertían así en un espacio de comunicación predilecto para las personas residentes en este tipo de viviendas, hasta el punto que hacían que este formase parte de la vida en común adquiriendo incluso una decoración que los vecinos iban poniendo en sus paredes. El patio era un centro de reunión donde se realizaban celebraciones, fiestas o acontecimientos donde participaban los vecinos.

Esta vida en común hacía que los lazos entre las personas que formaban parte de cada casa de vecinos se estrechasen, eran lugares en los que se compartían alegrías, pesares, chismorreos, secretos e intimidades.

A partir de 1950 se produce la transformación de la sociedad rural española en sociedad urbana. Este proceso, conocido como desarrollismo, se generaliza en las grandes ciudades con la reindustrialización, la construcción de nuevas infraestructuras y la transformación de las relaciones económicas y de poder entre la ciudad y su espacio rural cercano. El desarrollismo creó un fuerte movimiento migratorio hacia las ciudades que atrajo a un gran número de habitantes procedentes de zonas rurales de todo el país, en busca de mejores condiciones de vida.

Las ciudades tenían que tomar un modelo de desarrollo diferente al que hasta ese momento se había podido desarrollar a causa de la masificación de las ciudades. Los modelos de vivienda comunitaria empezarían a cambiar al no ser posible una estructura como, por ejemplo, la casa de vecinos, al ser este espacio comunitario un espacio "perdido" por el hecho de no usarlo para la vivienda, que era lo que urgía en ese momento además de no poder ser monetizado.

Con el desarrollo de las ciudades, la especulación inmobiliaria y la masividad



Fig.8
Escena cotidiana en una casa de vecinos
Barrio de Santa María, Cádiz
Juan Encinas



Fig.9
Departamentos en Tours-Illot, 1993
Francia
Jean Nouvel

de la población, se ha creado un conflicto en la creación de estos espacios sociales promulgado también a partir del desinterés por parte de los promotores dada la poca rentabilidad que estos suponen. A causa de esto, estos espacios colectivos quedan reducidos en muchos casos a la adquisición por parte de espacios que tradicionalmente serían considerados de paso, de unas características dimensionales adecuadas para que además de facilitar la circulación puedan ser usados como lugares de encuentro y esparcimiento. Podemos nombrar como ejemplo el Edificio de departamentos en Tours-Ilot, Francia, que diseñados por el arquitecto Jean Nouvel en 1993, proyectaba como espacio comunitario una serie de galerías acristaladas que rodeaban las viviendas (fig.9).

El hecho de que cada vez estemos ante una sociedad más variada, más heterogénea, y que en un mismo bloque de pisos convivan personas con una realidad muy diferente: cohabitaciones, personas que viven solas, familias numerosas, familias monoparentales... cada una con una serie de características, creencias o mentalidades muy diferentes, hacen que las comunidades no sientan una necesidad de crear más vínculos de relación con sus vecinos que los estrictamente derivados de compartir un mismo inmueble.

Esto alimenta esa idea de que no hay una buena razón para considerar que los vecinos de un mismo edificio terminen estableciendo una comunidad estrechamente relacionada. Se puede llegar a considerar que la creación de espacios colectivos va terminar generando un espacio residual en el edificio que finalmente se traducirá en una complicación en la gestión de los mismos, más gastos comunitarios o disminución de la seguridad, esto se une al ánimo de la sociedad por crear elementos con una rentabilidad directa, arquitectura que se pueda vender en su totalidad aprovechando hasta el último metro cuadrado.

En todo caso, se considera generalmente que las promociones más idóneas para la creación de espacios de relación son las destinadas a grupos de ocupación homogéneos y, en especial, a gente de edad avanzada y a jóvenes, por ejemplo residencias de estudiantes o residencias de ancianos que sí que presumen de espacios para la colectividad amplios y en continuo uso pero por las características comunes de la gente que habita los inmuebles en los que estos se encuentran.

Actualmente los modelos de vivienda comunitaria ya no invitan a quien consigue una vivienda a esta vida en comunidad, lo más normal ahora es que ni siquiera conozcas a tu vecino o simplificar tu relación con este a una conversación en el rellano del edificio o en el ascensor.

Es ahora que vivimos en ciudades tan heterogéneas en cuanto a población se refiere, cuando nos damos cuenta de que estas relaciones que nos proporcionaban las construcciones que nos unían con una serie de personas no dejaban de ser unas relaciones "impuestas", coincidías y estrechabas lazos con estas personas que vivían contigo pared con pared y con las que compartías un espacio común, era algo azaroso. La reducción o, en la mayoría de los casos, la desaparición de los espacios comunitarios en la mayoría de comunidades no nos hace privarnos de las relaciones sociales y esto es porque ahora somos nosotros los que creamos nuestra propia comunidad y esta, ya no es azarosa, ahora podemos elegirla.

Hay que tener en cuenta también que la independización de estos servicios en útiles para la ciudad: lavanderías, boleras, bares, bibliotecas... del ámbito de la comunidad, hacen que tengan una gestión totalmente autónoma, rentable, que activa la economía y que pueden ser utilizadas por un público mucho más amplio.

El arquitecto y teórico Edwin Gardner, con el cual comenzábamos este itinerario, escribe en 2013 el artículo llamado *"No necesitamos arquitectura, ahora tenemos Facebook"* donde explica que *"la arquitectura definitivamente ha perdido terreno en el mundo virtual cuando se trata de mantener contacto social"*.²¹ El autor, así como este itinerario, no quiere llevar a la idea de que un mundo sin arquitectura colectiva es posible, ya que las relaciones sociales presenciales siempre van a prevalecer sobre las virtuales, pero si se hace eco del hecho de que estos espacios ahora no son inherentes a la arquitectura residencial, sino que se construyen de forma autónoma y uno elige si frecuentarlos o no.

Esta pérdida de espacio colectivo construido se traduce en la necesidad de creación mediante otros medios de estas comunidades ya que el paso de los años no ha hecho que dejemos de ser seres sociales. Debemos de frecuentar otros recursos que sustituyan a estas comunidades presenciales perdidas a causa de una falta de espacios

comunitarios que activen un espíritu colectivo. Así pues, todos somos miembros actualmente de algunas de estas comunidades, que han entrado a nuestra vida casi sin darnos cuenta, estas so las comunidades virtuales.

Estas comunidades virtuales involucran a individuos que pueden ser de distinta procedencia, de geografías distantes o grupos sociales diversos, organizan a sus miembros en torno a un tema o interés específico, ya sea un debate en torno a un tema concreto, un foro de creación literaria, un muro donde compartir fotografías relacionadas con un tema en concreto, el amor por el cine o la música, los videojuegos, la oportunidad de citas románticas o incluso de relaciones sexuales esporádicas.. y un larguísimo etc, no poseen una sede ni un lugar material al que acudir, sino una plataforma web o *app* disponible de manera digital y crea en los individuos que las siguen un sentido de pertenencia en sus miembros tan fuerte como las comunidades tradicionales, ya sea que se preste o no para el intercambio físico y presencial.

Estamos ante un nuevo tipo de comunidades, mucho más flexibles, donde el individuo se siente reconocido y libre, comunidades cuya creación ha sido propiciada por los media, en concreto las redes sociales, y la sociedad heterogénea que habitamos hoy día. De este modo internet se ha convertido en un lugar predilecto para estrechar lazos con diferentes personas y para compartir conocimiento que en un segundo pasa de estar en tu cabeza a estar en una plataforma que opera a nivel global. A través de las pantallas de nuestros dispositivos todo parece cercano, accesible y hasta lo más inhóspito y diferente cuenta con una comunidad y cientos de seguidores, todo tiene su público.

“Se trata de una comunidad de quienes piensan como ellos y actúan como ellos; una comunidad de mismidad, que, cuando se proyecta sobre la extensa pantalla de una conducta extensamente replicada/ copiada, parece dotar a la identidad individual electiva de la sólida base que, de otro modo, quienes eligieron esa identidad no podrían confiar que tuviera.”²²

Son infinitas las plataformas donde estas comunidades desarrollan actividad diaria: *Facebook, Instagram, Twitter...* no son comunidades en sí mismas, que en cierto modo si lo representan al hacernos partícipes de una herramienta común, sino que pone a nuestra disposición la creación o unión por nuestra parte a diferentes grupos, a estas comunidades de las que hablamos.

Estos son los lugares donde ahora, desde nuestra individualidad, compartimos y estrechamos lazos con diferentes personas.

La red se convierte así en un conjunto de comunidades cuya característica en común es que son virtuales. Se nos ofrecen comunidades en las que tenemos facilidad para relacionarnos y un medio para llevar a cabo estas relaciones. Lo colectivo y lo individual, lo global y lo local se mezclan.

.....

Figura 7. Elaboración propia. (2020). "*Lo individual y lo comunitario*" [Collage]. Ilustración realizada a partir de las imágenes: DALÍ, S. (1925). "*Figura en una ventana*" [Pintura]. Recuperado de: <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/figura-finestra-figura-ventana> e imágenes libres de derechos extraídas de la plataforma: www.pinterest.es

Figura 8. ENCINAS, J. (Año desconocido). "*Casa de vecinos*" [Fotografía]. (Cádiz, España). Oficina de rehabilitación del casco histórico de Cádiz.

Figura 9. Autoría desconocida (Año desconocido). "*Departamentos en Tours-Illot*" [Fotografía]. (Tours-Illot, Francia). Recuperado de: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/departamentos-en-tours-illot/>

-

18. GARDNER, E. (2017, 8 de noviembre). "*No necesitamos arquitectura; ahora tenemos Facebook*". Código. Recuperado de: <https://revistacodigo.com/arquitectura/ensayo-no-necesitamos-arquitectura-tenemos-facebook/>

19. FISHER, A. (2017, 18 de septiembre). "*Suspiros de sal: Muchacha en la ventana*". Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/suspiros-de-sal-muchacha-en-la-ventana>

20. ZYGMUNT, B. (2009). "*Los retos de la educación en la modernidad líquida*". Barcelona, España. Editorial Gedisa.

21. GARDNER, E. (8 de noviembre de 2017). "*No necesitamos arquitectura; ahora tenemos Facebook*". Código. Recuperado de: <https://revistacodigo.com/arquitectura/ensayo-no-necesitamos-arquitectura-tenemos-facebook/>

22. ZYGMUNT, B. (2009). "*Los retos de la educación en la modernidad líquida*". Barcelona, España. Editorial Gedisa.



VARIACIONES DEL ESPACIO DOMÉSTICO

“La relación entre tiempo y arquitectura ha cambiado, la arquitectura eterna, la casa de toda la vida, no responden al estado actual de la sociedad. Todos somos ahora más nómadas, más que estar en un espacio, transitamos en el espacio, habitamos trayectos.”²³
– María Jesús Muñoz Pardo. *Arquitecta ETSAM* –

El filósofo Martin Heidegger sitúa la casa entre el cielo y la tierra, entre lo doméstico y lo divino. Lavinia Fontana, pintora italiana del primer barroco, solía pintar figuras divinas, como la diosa Minerva en un plano humano, como por ejemplo, vistiéndose. La vivienda ha sido siempre uno de los temas principales de la arquitectura, cómo proyectar cada espacio, desde el que debe proporcionar más intimidad hasta el más público ha sido objeto de proyectos y teorías según diferentes arquitectos. Cómo debe abordarse la vivienda en el momento actual en la que se configura prácticamente como un espacio abierto al mundo es motivo de reflexión por parte de la arquitectura.

.....

Estamos en un momento merecedor de realizar una reflexión sobre el espacio doméstico, espacio por excelencia de desarrollo de lo íntimo y de la vida privada. Las variaciones del espacio doméstico han sido objeto de estudio toda la historia de la arquitectura ya que la unidad habitable se ha ido adaptando a los requerimientos de la sociedad en cada momento.

Nuestro modo de habitar, es diferente al modo de habitar de hace unas décadas, esto es, porque nuestras experiencias ahora, son también diferentes a las de hace unas décadas. El cambio de vida del individuo y su relación con la ciudad nos lleva a los arquitectos a la creación de un nuevo marco proyectual que debemos aplicar al espacio habitativo y, por tanto, a la vivienda. Es nuestro deber como arquitectos plantear nuevas estrategias proyectuales que tengan en cuenta nuestras experiencias actuales: cómo nos movemos, cómo nos relacionamos con otras personas, cómo vivimos la ciudad.

A lo largo de este itinerario exponemos una serie de referencias que, más que un recorrido proyectual por el gran ámbito que supone la vivienda en la arquitectura, algo que resulta casi inabarcable, propone un recorrido por las ideas las cuales nos interesa destacar su mutabilidad a lo largo del tiempo y que nos servirán para examinar estas variaciones que nos interesa analizar sobre la casa.

Comenzamos así realizando el ejercicio de pensar qué es la casa y qué es

el espacio doméstico. Podemos definir la casa o la vivienda como el espacio funcional y simbólico donde realizamos gran parte de nuestra vida privada, si el espacio público es donde somos vistos y oídos y donde definimos nuestra identidad, es en el espacio privado donde se despliega la parte más íntima de las personas.

Los arquitectos siempre han desarrollado prototipos de vivienda más o menos teóricos que diesen respuesta a una necesidad demandada por la población o por la arquitectura. Nos referimos a proyectos mediante los cuales se realiza una investigación sobre los modos de habitar o acerca de materiales, texturas, vistas, etc, si nos vamos al plano más puramente arquitectónico. En definitiva, la vivienda se ha utilizado muchas veces como una arquitectura de ensayo.

La *Ville Savoye* de Le Corbusier, o Casa máquina, las Casas-patio de Mies Van der Rohe, proyectos teóricos con los que este enseñaba a sus alumnos a proyectar una vivienda o la Casa experimental de Muratsalo, de Alvar Aalto que se realiza con una infinidad de materiales con el objetivo del estudio de los mismos, son solo tan solo 3 ejemplos de viviendas que se proyectan con el fin de teorizar sobre el habitar o una intencionada investigación arquitectónica.

*"Aún no existe la vivienda de nuestro tiempo, sin embargo, la transformación en la manera de vivir exige su realización".*²⁴

El momento actual por el que pasamos en el que profesamos un habitar virtual además del presencial, donde las comunidades salen de la envolvente arquitectónica para entrar también en un plano virtual, nos deslocalizamos desde una temprana edad y los modos de convivencia se pluralizan cada vez más, se crea la necesidad de una reflexión más sobre el modelo habitacional que tenemos actualmente. Es por este hecho que recuperamos esta frase de Mies Van der Rohe, que vuelve a tener sentido en el siglo XXI, momento en el que la vivienda de nuestro tiempo quizá no exista y deba ser repensada a causa de todos los cambios que transitamos.

Si hablamos de vivienda, la cueva o cabaña primitiva es el arquetipo base. Un lugar donde conseguimos resguardo, cobijo y protección. Un referente inconsciente. *"La idea del origen de la arquitectura como respuesta producida por la habilidad humana a una necesidad inmediata de tipo físico y el desarrollo de la arquitectura como arte a partir de estos orígenes".*²⁵

Entendemos la vivienda como el primer lugar del habitar, el lugar donde desplegamos nuestros valores más primarios. En *"Essai sur l'architecture"*, escrito en 1752 encontramos los primeros escritos y las primeras formalizaciones realizadas por Marc-Antoine Laugier sobre la casa, donde se habla de la cabaña primitiva (fig. 10) como la configuración de un entorno de refugio, un lugar donde resguardarse de las inclemencias externas, mantenerse seco, a una buena temperatura y protegido.

La casa también es protagonista de muchos pensamientos y reflexiones filosóficas. Martin Heidegger en 1922 comenzó a habitar una pequeña cabaña en las montañas de la Selva Negra, al sur de Alemania (fig.11). Heidegger trabajó desde esa cabaña en muchos de sus más famosos escritos, desde sus primeras conferencias hasta sus últimos y enigmáticos textos, además esta manera de habitar le llevo a reflexionar sobre el significado de la vivienda. Heidegger sitúa la casa entre el cielo y la tierra, entre lo domestico y lo divino, según él este es el lugar que toma este primer espacio del ser.

Para Adolf Loos *"La casa representa un módulo especial, donde todos los contenidos vitales reciben cierta forma típica (...) La casa es una parte de la vida, pero, al mismo tiempo también un modo especial de la vida, de reflejarse, de plasmar la existencia"*²⁶ Loos introduce la reflexión de que el habitante tiene un tiempo de vida inferior al de la vivienda, y que por lo tanto, los siguientes inquilinos viven en una vivienda que no corresponde a las necesidades de su sociedad coetánea.

Entrando en un plano mas arquitectónico de vivienda construida, *Le Cabanon* de Le Corbusier, construido en 1952 y siendo una de sus obras más paradigmáticas, podríamos interpretarlo actualmente como un estudio de la célula mínima de habitabilidad, un proyecto realizado a partir del estudio de cuáles son las necesidades básicas humanas y cómo darles una respuesta sencilla arquitectónicamente tras una compleja reflexión (fig.12).

Nos situamos ahora en 1956, año en el que se celebra el X congreso del C.I.A.M. momento en el que los arquitectos más tardíos del movimiento moderno no dudarían en ser más críticos ante lo tradicionalmente establecido por arquitectos anteriores de este mismo movimiento, nos referimos a la aparición de la tercera generación.



Fig.10
Grabado alegórico de la cabaña
primitiva
Charles Eisen
1755



Fig.11
Fotografía de Heidegger delante
de su cabaña en Alemania
1922



Fig.12
Fotografías de *Le Cabanon* de Le Corbusier
1952

Los arquitectos pertenecientes a esta tercera generación afirmaron que la arquitectura moderna, al no conseguir alinearse con la vida de su tiempo, había perdido el contacto con la realidad (Drew, 1973). Estos catapultaron el movimiento moderno a una nueva fase de crítica, renovación y madurez. Tras una racionalidad propia de la primera generación que ya era incompatible con un entorno heterogéneo y en constante cambio y una segunda generación basada predominantemente en un exhibicionismo propio de los años 50 cada vez más anticuado y menos a lugar en cuanto a las demandas de la sociedad, se acentuaron las presiones a favor de una revisión de las bases tanto ideológicas como estilísticas de la arquitectura del momento.

Esta generación, referida a la vivienda que es nuestro objeto de estudio, ya no presentaba un programa monolítico y autoritario, muestra una tolerancia nueva y una visión más madura de las condiciones de contorno de la sociedad para la que se proyecta.

En 1956, Alison y Peter Smithson proyectaron La casa del futuro (fig.13) tras recibir carta blanca para proyectar como sería una casa suburbana convencional al cabo de 25 años. Este proyecto se realiza en un momento de la historia en que existía un particular interés, a causa de la novedad que suponían, por los artículos de alta tecnología y de nueva generación. Los patrocinadores de la vivienda pedían a cambio de su aportación económica que sus artículos fuesen instalados en la casa, así pues esta contaba con lo último en accesorios de cocina y electrodomésticos, como "un recogedor de polvo electroestático" o un "teléfono con altavoces *Tellaloud*". Los Smithson crearon una promesa liberalizadora de la movilidad en masa y globalización con la inclusión de diversos objetos tecnológicos estandarizados que cada vez la sociedad incluía más en su habitar diario, dentro de un futurista marco arquitectónico.

En esta línea de reflexión sobre la nueva sociedad, sus demandas, nuevos hábitos y adquisiciones, Cedric Price y el grupo Archigram, comienza a crear modelos utópicos sobre el habitar, sobre el espacio doméstico, sobre la unidad mínima habitacional.

Este grupo ya proyectaba modelos también utópicos de ciudades en base a los requerimientos de la sociedad, *The Walking city* o *The Plug in City*, ambas proyectadas en 1964 son dos ejemplos de ciudades capaces de complementarse que resolvían de una manera teórica el problema de cómo abordar una



Fig.13
Fotografía de La casa del futuro de Alison y
Peter Smithson
1956

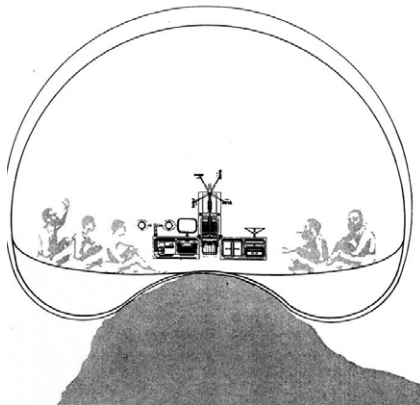


Fig.14
Dibujo de Una hogar no es una casa de
Reyner Banham y François Dallegret
1965



Fig.15
Vista en planta *Le Caravane Fleur*
Lotiron + Perriand
1967

ciudad en un mundo cada vez más cambiante, pero sobre la vivienda, la investigación se hacía palpable mediante estructuras móviles, cambiantes, ligeras, neumáticas... su orientación era totalmente futurista y "antiaarquitectura", iba en un camino contrario al marcado por la arquitectura tradicional y su concepción monumental (Drew, 1973). El envoltorio habitable, neumático y normalizado recogido en Un hogar no es una casa, en 1965 por Reyner Banham y François Dallegret es la apoteosis de sus ideales, un núcleo habitable conformado por una burbuja de plástico transparente, la cual estaba completamente climatizada por aparatos extremadamente complejos que haciendo uso de una alta tecnología tornaban comfortable ese ambiente (fig.14).

"La antiarquitectura abrió un proceso contra las preocupaciones minimizantes de la arquitectura tradicional, y esto era un índice de la profunda frustración que provocaba una arquitectura que impedía a los arquitectos abordar directamente los problemas. La arquitectura moderna promulgó un lenguaje arquitectónico único para el entorno. No es de extrañar que acabara siendo insuficientemente flexible para abarcar la necesidad y complejidad de la vida moderna".²⁷

Con la proliferación de la tercera generación y la creación de un imaginario entorno a la vivienda nunca antes visto, los horizontes para los arquitectos crecen a un ritmo vertiginoso y se plantean cómo deben adaptarse las viviendas a una sociedad cada vez más cambiante y que comienza a buscar experiencias fuera de sus fronteras natales.

Inmersos en todo este momento de creación de nuevos modelos arquitectónicos, algunos arquitectos llegan a plantear incluso prototipos de vivienda móvil, siendo conscientes de que la movilidad comienza a ser una de las necesidades de la sociedad. *Le Caravane Fleur* de Lotiron + Perriand en 1967 es un prototipo de vivienda que en el momento del viaje se reduce a 6m³ en los que quedan contenidas las instalaciones de esta (baño y cocina). Cuando se llega al lugar de destino se puede desarrollar una superficie de hasta 24,5 metros cuadrados en 30 minutos, todo esto integrado dentro de un cerramiento compuesto por una superficie hinchable (fig.15).

Vemos que la vivienda llega a ser proyectada incluso como un artefacto capaz de transportarse, claro que esto se da en un momento en el que la movilidad en masa aún o estaba en su pleno auge, además de no ser algo sencillo ni económico. Dados los actuales cambios socioeconómicos que permiten

una facilidad en la movilidad sin precedentes, nosotros seríamos los que nos movemos hacia territorios deseados, considerados los artefactos, no necesitamos una arquitectura móvil porque somos nosotros los que realizamos esa acción y allá a donde vayamos tenemos que encontrar una arquitectura que responda a nuestras necesidades.

Ideas que ya estaban en los prototipos de arquitectura creados en estos años comienzan a abordar las mismas cuestiones a las que actualmente sigue enfrentándose la vivienda como proyecto. Seguimos haciendo una inclusión de la tecnología dentro de la vivienda, viendo como esta se tiene que enfrentar a una generación emergente que se ve inmersa en una deslocalización constante e investigando sobre los materiales siendo conscientes de la emergencia climática. Además, remitiéndonos a Loos, somos conscientes de que nosotros tenemos un tiempo limitado relativamente corto en cuanto a nuestro paso por una vivienda, pero la vivienda tiene un tiempo, no indefinido, pero si mucho las longevo en cuanto a su paso por la ciudad.

La línea que divide la vivienda y la ciudad cada vez se diluye más a causa de lo doméstico que nos ofrece la ciudad, y lo social que nos ofrece la vivienda en cuanto a nuestra configuración como individuos virtuales. Álvaro Soto en el libro *"EXIT"* dice *"la ciudad llegaría así al interior de las viviendas en forma de infraestructura"*²⁸ y es que si las infraestructuras del movimiento moderno se basaban en cuestiones funcionales e higiénicas, las de nuestro tiempo se basan en cuestiones tecnológicas y que consigan relacionarnos unos a otros amplificando nuestro habitar fuera del puro cerramiento arquitectónico de la vivienda, llevando este a otro punto de la geografía mediante la tecnología de redes.

Ya en una reflexión que se acerque más a nuestro tiempo, procede nombrar el proyecto Casa para la chica nómada de Toyo Ito (fig.16), este proyecto se desarrolla en el año 1985 y consiste en un espacio creado para una mujer independiente, consumista y con un estilo de vida deslocalizado, características del habitante contemporáneo.

Este proyecto es una especie de tienda-cabaña separa del exterior por una ligera membrana que se apoya sobre una mínima estructura. No hay división de usos, no es un espacio condicionado, solo un espacio diáfano con 3 muebles, uno para la información, otro para el acicalamiento de la mujer y otro

para para comer y almacenar la vajilla. Cabe destacar la perspectiva de género de este proyecto en un momento en el que el papel de la mujer deja de ser predominantemente doméstico para pasar a ser una mujer trabajadora y que comienza a liberarse de ataduras tradicionales que la ligan directamente a las tareas del hogar.

En una línea parecida Alan Wexler proyecta en 1991 La casa cajonera (fig. 17). Este proyecto comprime toda una vivienda en un cubo de menos de dos metros y medio de lado y cuatro cajones, todo completamente transportable. Aísla cada función primordial de una vivienda básica: cocina, baño, sala de estar y dormitorio. Cuando se precisa de una de ellas, ese cajón se desliza dentro del núcleo. Por la noche, la totalidad del cubo se convierte en un dormitorio; cuando la persona que lo habita tiene hambre, la totalidad de la vivienda se entiende como cocina.

Podemos definir estos dos últimos proyectos como reveladores del hecho de que ya en un momento más próximo al siglo XXI seguíamos realizando ensayos de la vivienda tan antiguos como los de Le Corbusier con su mítico *Le Cabanon*, pero estos se actualizan en cuanto a sus materiales, puro avance tecnológico, y en cuanto a las necesidades que debe suplir la vivienda, avance social, que demanda nuevas funciones en cómo se conforman las diferentes partes que configuran el proyecto.

Cabría nombrar el interés porque la vivienda sea móvil, transformable y no personalizada, e incluso como en el caso del proyecto Casa para la chica nómada de Toyo Ito, que esta tenga un lugar exclusivo para la información, en definitiva que se adapte al movimiento constante de flujos de la ciudad, a la deslocalización que presenta la generación emergente, que presentan como característica común la de pasar por numerosas viviendas a lo largo de su vida. No obstante, ambos no dejan de ser proyectos teóricos, el propio Allan Wexler reconoce que su proyecto se basa en la idea del no confort ya que se encontraba interesado en este concepto. Pero no dejan de esclarecer una serie de intenciones traducidas en base a los requerimientos de la sociedad que exponemos.

Inclinándonos hacia un plano más verosímil basándonos en vivienda construida que de una manera u otra ha tenido en cuenta ciertos requerimientos no tradicionales de la sociedad actual, abordamos una serie de referencias



Fig.16
Fotografías del proyecto Casa para la chica nómada
de Toyo Ito
1985

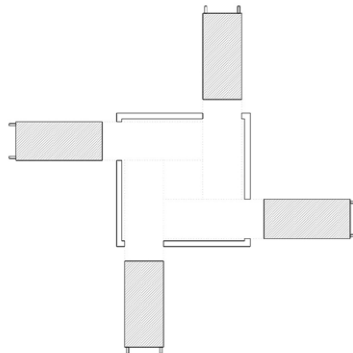
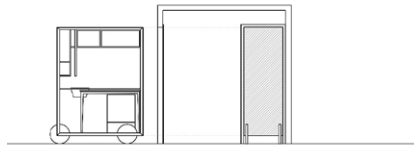


Fig.17
Vistas Casa cajonera (Sin escala) de
Alan Wexler
1991

que pueden ser interesantes para nuestro objeto de estudio, el habitar.

En 1993 Lacaton y Vassal proyectan y construyen Latapie (fig. 18), proyecto que pretende repensar los principios de la vivienda mediante la economía de medios y el pragmatismo. Esta es una vivienda pensada para el habitante nómada, atemporal, que sería capaz de dar cabida a una serie de personas con circunstancias muy diferentes. *“La movilidad de las fachadas este y oeste permite a la casa pasar de estar muy cerrada a más abierta, según las necesidades y los deseos de iluminación, de transparencia, privacidad, de protección o de ventilación. El espacio habitable de la casa puede variar dependiendo de las estaciones, desde la dimensión más pequeña, de estar-habitaciones, a la más grande, incorporando todo el jardín en verano.”*²⁹

Además de jugar con el interior y el exterior permitiendo una pluralidad de modos adaptables a las circunstancias exteriores, circunstancias que incluso podemos considerar como subjetivas ya que incluso estas dependen de quien las viva, en su interior, las dos plantas que la conforman son completamente diáfnas, solo se construye un núcleo húmedo con cocina y baño y un núcleo de comunicación en el centro de la misma. El resto de la vivienda suscita de ser colonizado por los habitantes y ordenado por los propios muebles que estos aporten a la vivienda.

*“La sociedad, cada vez más participativa y democrática, demanda a los arquitectos la posibilidad de intervenir en el proceso de diseño de viviendas con esquemas abiertos que respondan a los nuevos modos de agrupación social derivados de los cambios en la vida familiar. El poder del usuario informado y exigente se manifiesta en la aspiración a customizar su vivienda, a adaptarla a sus particulares necesidades.”*³⁰

La nueva vivienda debe de buscar una adaptación a diferentes situaciones, satisfacer a una sociedad heterogénea y cambiante que refleja en la vivienda su identidad y modo de vivir.

En este sentido Shigueru Ban proyecta su *Naked House* en el año 2000. Esta vivienda se compone de un espacio diáfano sobre el que circulan unos volúmenes cúbicos transportables, se basa en la idea total movilidad del individuo entre estos elementos y la de los cubos entre sí mismos (fig.19). El movimiento de estos cuatro volúmenes permite la unión de los mismos, creando así una

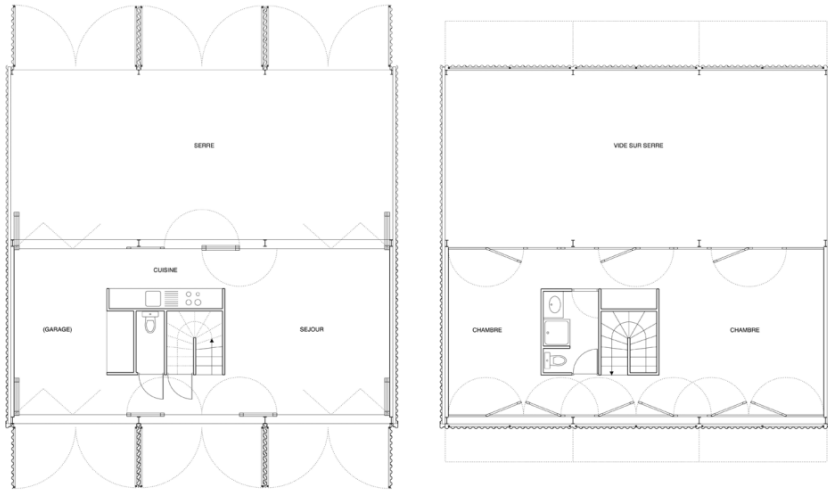


Fig18
 Vistas Planta baja (izquierda) y planta primera (derecha) de Latapie (Sin escala)
 Lacaton y Vassal
 1993



Fig.19
 Fotografía *Naked House* de Shigeru Ban
 2000

única habitación más grande, se pueden sacar del cerramiento principal de la vivienda, creando una envolvente en el espacio exterior, así como usarlos de piso adicional para conformar incluso una segunda planta de la vivienda.

Por otra parte un ejemplo más contenido de esta adaptabilidad lo encontramos en el proyecto Viviendas en Carabanchel de Arangueren + Gallegos cuya construcción en 2005 se ve marcada por la falta de medios económicos. Esto hace que los arquitectos repiensen la adaptabilidad de la vivienda para economizar espacio y buscar una vivienda que, partiendo de un núcleo fijo y tabiquería móvil, fuera adaptable y transformable en función de los requerimientos del habitante y sus condiciones externas (fig.20).

En una línea proyectual diferente, enfocada a la rehabilitación de vivienda existente, podemos nombrar un proyecto que repiensa la vivienda proyectándola desde las necesidades actuales pero en estas condiciones de adaptabilidad necesarias para una vivienda ya construida. *TUPPER HOME* de Andres Jaque, proyectada en el año 2007, es un proyecto que se basa en la creación de un catálogo de componentes arquitectónicos que permiten mediante la combinación de estos reconstruir viviendas existentes, introduciendo en estas un mayor rango tecnológico y un incremento de la calidad en cuanto al diseño (fig. 21).

Además, este proyecto es el primer proyecto de urbanismo invertido, este parte del hecho de que la repercusión del suelo sobre el precio final tiende a ser una de las cuestiones más importantes a la hora de adquirir o alquilar una vivienda: menor superficie implica menor hipoteca o renta, lo que a su vez se traduce en una mayor libertad individual para tomar decisiones de cada individuo sobre su propia vida.

“Como efecto indirecto, el sistema de TUPPER HOME pretende contribuir a la construcción de una sociedad de usuarios que por la reducción en los gastos derivados de la financiación de sus viviendas, cuenten con un mayor grado de emancipación respecto a la necesidad de obtener ingresos regulares, ganando en movilidad y disfrutando de más tiempo libre.”³¹

Los conceptos que barajamos en este itinerario sobre el habitar actual así como los que barajan las diferentes viviendas expuestas pretenden acercarse a lo que el habitante contemporáneo demanda.



Fig.20
Viviendas en Carabanchel de
Arangueren + Gallegos
2005

Item	Price
Luci (200x100)	72€.-
Maria & Luis & Lucía (200x100)	199€.-
Miguel (200x100)	42€.-
Podido (200x100)	78€.-
Escalera comoda	95€.-
Decoración interior	103€.-
Puerta Lucía	78€.-
Decoración exterior	30€.-
Decoración interior	250€.-
Escalera comoda	89€.-
Decoración exterior	112€.-

Fig.21
Catálogo TUPPER HOME de Andres Jaque
2007

La vivienda nunca puede dejar de ser una arquitectura de ensayo, la sociedad está en continuo cambio, continuo proceso, es imposible pensar en una vivienda atemporal pero mediante estos ejercicios y proyectos si podemos acercarnos a viviendas que se adapten a las nuevas realidades, que marcan, y marcarán la sociedad de aquí en adelante.

En definitiva, la casa del siglo XXI se encuentra impactada por los cambios globales constantes, una casa que transforma su espacio a partir de las redes de comunicación, que debe resolver nuevas formas de familia, distintos núcleos de convivencia y también formas diferentes en la que sus miembros se relacionan, una casa cada vez más urbana en un mundo cada vez más urbano, cambiante y volátil.

.....

Figura 9. Elaboración propia. (2020) "*Variaciones del espacio doméstico*". [Collage]. Ilustración realizada a partir de las imágenes: FONTANA, L (1613) "*Minerva vistiéndose*" [Pintura]. Recuperado de: <https://trianarts.com/lavinia-fontana-el-manierismo-tardio-de-bolonia/#sthash.XMqQ1J2p.dpbs>, Autor desconocido (Año desconocido). "*Maison de Louis Carré de Alvar Aalto*" [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.pinterest.es/pin/179932947596976774/> e imágenes libres de derechos extraídas de la plataforma: www.pinterest.es

Figura 10. EISEN, C. (1755). "*Grabado alegórico de la cabaña primitiva*" [Grabado]. Frontispicio de la obra de Marc-Antoine Laugier: *Essai sur l'architecture*. Recuperado de: <https://www.arquiscopio.com/pensamiento/el-origen-de-la-arquitectura/>

Figura 11. Autoría desconocida. (1922). "*Heidegger delante de su cabaña en Alemania*" [Fotografía]. Recuperado de: <https://alredordelaarquitectura.wordpress.com/2014/10/24/viernes-clasico-casas-de-madera-la-cabana-de-heidegger-un-espacio-para-pensar-2/>

Figura 12. Autoría desconocida. (Año desconocido). "*Interior de Le Cabanon en Roquebrune-Cap-Martin (1952)*" [Fotografías]. Recuperado de: <https://www.descubrirelarte.es/2015/08/28/le-corbusier-el-genio-de-la-vida-contemporanea.html>

Figura 13. Autoría desconocida. (1956). "*La casa del futuro de Alison y Peter Smithson*" [Fotografía]. Recuperado de: <https://es.wikiarquitectura.com/edificio/casa-del-futuro/>

Figura 14. BANHAM, R., DALLEGRET, F. (1965). "*Un hogar no es una casa*" [Dibujo]. Recuperado de: <https://averyreview.com/issues/23/toward-a-critical-ergonomics>

Figura 15. LOTIRON, J., PERRIAND, P. (1967). "*Le Caravane Fleur*" [Dibujo]. Recuperado de: <http://marionmoissinac.blogspot.com/>

Figura 16. Autoría desconocida. (1985). "*Casa para la china nómada*" [Fotografía]. Recuperado de: <http://www.ruespace.com/2010/11/25-anos-de-la-chica-nomada.html>

Figura 17. Autoría desconocida. (Año desconocido). "*Vistas Casa Cajonera (1991)*" [Dibujo a ordenador]. Recuperado de: <https://eaadiproyectos.wordpress.com/2016/02/26/el-confort-segun-wexler/>

Figura 18. 29. LACATON, A., PHILIPPE VASSAL, J. (2013). "*Vistas Casa Latapie*", Tectónica. Recuperado de <https://tectonica.archi/projects/casa-latapie/>

Figura 19. Autoría desconocida. (Año desconocido). "*Naked house*" [Fotografía]. Recuperado de: ht-

tp://101planosdecasas.com/tag/naked-house/

Figura 20. Autoría desconocida. (2005). "Viviendas en Carabanchel" [Fotografía]. Recuperado de: <https://www.pinterest.cl/pin/574771971177088807/>

Figura 21. JAQUE, A. (2007). "Catálogo TUPPER HOME" [Catálogo]. Recuperado de: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-362473/tupper-home-andres-jaque>

-

23. MUÑOZ PARDO, M. J. (2006, 1 de septiembre). "Nomadic reflections". Recuperado de www.espacioema.com > reflexiones-nomadas

24. NEUMEYER, F. (2009), "Mies Van der Rohe. La palabra sin artificio. Reflexiones sobre la arquitectura 1922-1968", Madrid, España: El Croquis Editorial.

25. CALATRAVA ESCOBAR, J. A. (1991, 1 de junio). "Gazeta de Antropología". Recuperado de https://www.ugr.es/~pwlac/G08_09JuanA_Calatrava_Escobar.html

26. HERNÁNDEZ J.M. (1990), "La casa de un solo muro: arquitectura doméstica en Adolf Loos". Donostia, España: Editorial Nerea.

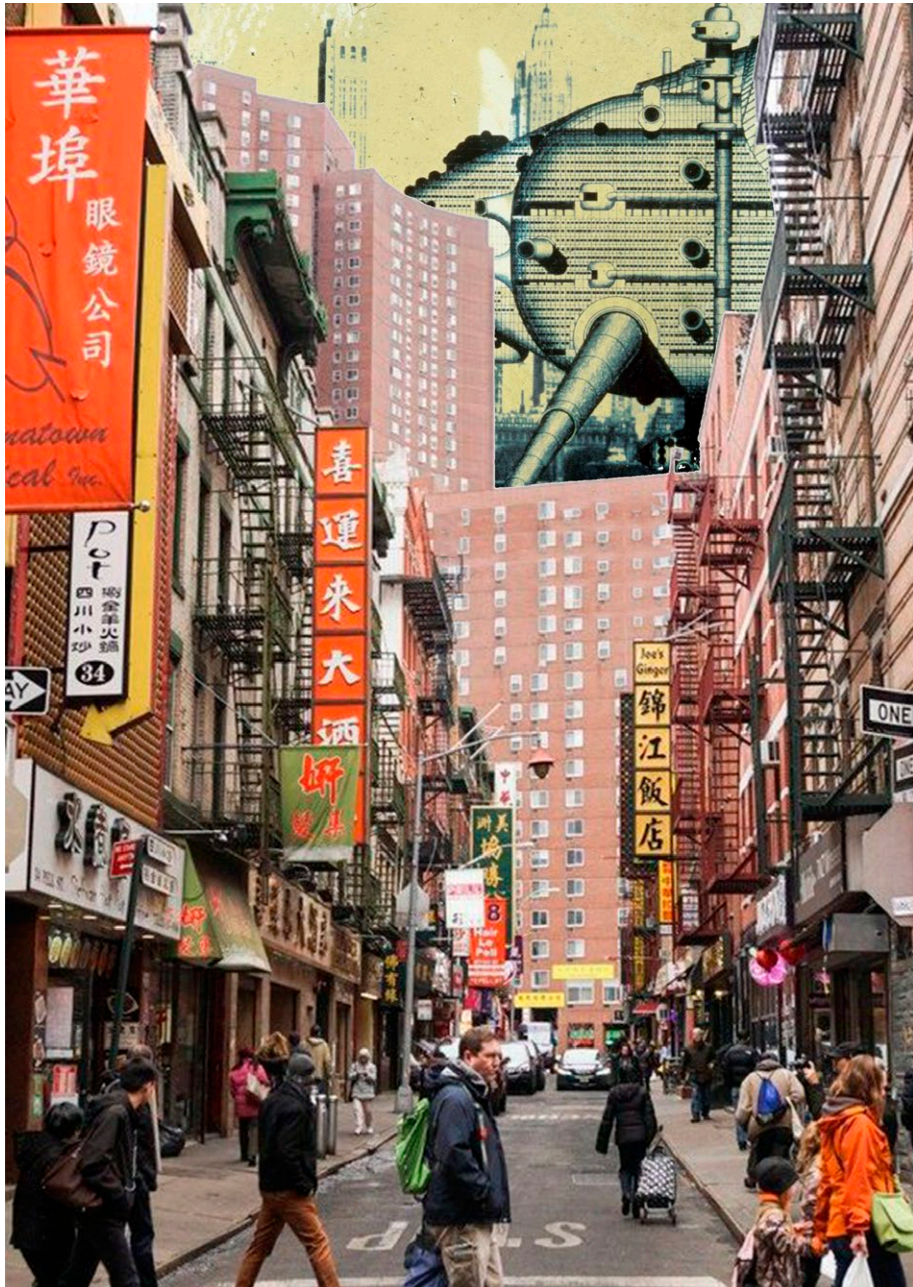
27. DREW, P. (1973). "Tercera generación: la significación cambiante de la arquitectura", Barcelona, España: Gustavo Gili.

28. SOTO, A. (1994). "En una habitación y media. Una metáfora animal", En ÁBALOS, I., (LMI), "EXIT" (pp. 7-21), Madrid, España: Celeste Ediciones.

29. LACATON, A., PHILIPPE VASSAL, J. (2013, 19 de junio). "Casa Latapie. Lacaton & Vassal", Tectónica. Recuperado de <https://tectonica.archi/projects/casa-latapie/>

30. HERNÁNDEZ, E., ROJAS, G., CAMPAÑA, E. y TORREGOSA, A. (2014). "Vivienda contemporánea: apuntes para una teoría. I Congreso Internacional de vivienda Colectiva Sostenible". Barcelona, España.

31. ROMERO, R., GUZMAN, M. (2019, 29 de abril). "Tupper Home, Imagen Subliminal". Recuperado de <http://imagensubliminal.com/tupper-home/?lang=es>



ESPACIO PSICOGEOGRÁFICO

“Si ha de haber un Nuevo urbanismo no estará basado en las fantasías parejas de orden y omnipotencia; será el escenario de la incertidumbre; ya no estará preocupado por el orden de objetos más o menos permanentes sino con la irrigación de territorios con potencial; ya no apuntará a configuraciones estables sino por la creación de campos habilitantes que acomoden procesos que rechace ser cristalizado en una forma definitiva; la imposición de límites, pero sobre nociones que se expanden, negando los límites, no sobre separar e identificar las entidades, sino sobre descubrir híbridos innombrables; ya no estará obsesionado con la ciudad sino con la manipulación de la infraestructura para interminables intensificaciones, diversificaciones, atajos y redistribuciones, la reinención del espacio psicológico.”³² –Rem Koolhaas. Arquitecto –

La ciudad cambiante que habitamos ya no esta tan lejos de esos proyectos teóricos de Archigram de la tercera generación del movimiento moderno, solo que la ciudad sigue siendo un elemento estático, no obstante somos nosotros, los habitantes-nómadas, los que hacemos de esta un lugar completamente dinámico.

.....

La ciudad es, actualmente, un escenario de flujos y movimientos constantes, la manera en la que vivimos la ciudad es el habitar más puro hoy día, deambulamos por las urbes y nos enriquecemos de experiencias. Encontramos en estas nuestro hábitat perfecto: mutables, precursoras de revoluciones culturales, espaciales, sociales, políticas...

La continua movilidad de los habitantes enriquece cada día las urbes, creándose en ellas una sociedad heterogénea que da pie a cambios en las mismas. La ciudad del siglo XX es un paradigma con el cual ya nos cuesta sentirnos identificados, esta representaba una imagen pública, una muestra de las virtudes de una población que era mayoritariamente homogénea y que se entendía como un conjunto prácticamente inmutable. Actualmente esa imagen es insuficiente y superficial ante la sociedad diversa que transita las metrópolis. Además, hoy las ciudades cuentan con un desarrollo constante de la tecnología que permite reducir la dimensión del espacio a distancias muy abarcables e incluso nulas, en el caso de la comunicación con otra persona o la adquisición de información. Esto afecta a la proyección de la persona, que pasa de tener una sola imagen presencial a múltiples imágenes virtuales.

Estas imágenes virtuales, desvirtualizadas en cuanto a su presencia en las ciudades buscan experiencias del presente. Además, tenemos que tener en

cuenta, que la ciudad actual se conforma entre lo real y lo virtual, al igual que sus habitantes, a medio camino entre lo global y lo local.

Estos límites de la nueva ciudad se entremezclan "(...) una es la ciudad como objeto material, la cual es una presencia física sostenida por objetos físicos. (...). Tiene un sistema de redes que se van extendiendo en círculos concéntricos y que dispone de un orden estático y estable (...) Frente a ello, la ciudad como fenómeno es la que surgió junto con los media filtrados en la sociedad que había venido desarrollándose. Es la ciudad como información y también es la ciudad virtual como acontecimiento. (...). Estas dos ciudades corresponden a las dos caras de una misma moneda que no pueden ser separadas"³³

En este marco de individuo, vivienda, media y ciudad, esta última muta, y se convierte en algo definido por Rem Koolhaas como La Ciudad Genérica (1995). Ante la voluntad que tenemos de diferenciarnos como individuos más que como sociedad y ante ese ansia de experimentación de todo aquello que podamos ver en el mundo, que parece tan abarcable actualmente, el marco es homogéneo pero diversificado y ofrece las mismas posibilidades de experimentación a todos los habitantes. Se produce así una contradicción pero que no por el hecho de serlo es menos real, un mundo homogéneo y neutral es el que mejor acoge a una sociedad heterogénea y personificable (fig.23).

La ciudad genérica replantea las bases de la ciudad histórica, su memoria y fuerza simbólica, para dar lugar a una ciudad más neutral preparada para la coexistencia de grupos sociales, culturas, géneros, lenguas o religiones diferentes. Esta ciudad no tiene una identidad común, se basa en la diversidad e identidad de sus habitantes. La ciudad genérica pasa a ser el nuevo laboratorio de relaciones, miradas, tolerancias y reconocimientos que confrontan directamente el modelo heredado de la antigua ciudad, dominada por la memoria de un tiempo sobre el que se construía la ciudad con una identidad marcada.

Esta se constituye en base a una explosión de la expansión y la demografía, representa otro modelo de concebir y mostrar la ciudad. Dada la debilidad actual – podríamos decir incluso la inviabilidad – de una identidad dominante para la ciudad, se produce en las urbes una estructura urbana que nutre a un nuevo ser social, construido a partir de las diferencias y las experiencias, de la ausencia forzada por, en muchos casos, la distancia del lugar de origen.



Fig.23
The city of the captive globe
Rem Koolhaas
1972

*“La Ciudad Genérica es la ciudad liberada del cautiverio del centro, de la camisa de fuerza de una identidad. La Ciudad Genérica rompe con este destructivo ciclo de dependencia: no es sino el reflejo de las necesidades y aptitudes del presente.”*³⁴

Nos remontamos ahora a los años sesenta, cuando el grupo Archigram, dentro de un marco de antidiseño, futurista, antiheroico y pro-consumista, se inspiraba en la tecnología con el fin de crear una nueva realidad en cuanto a la ciudad se refiere.

En 1964 Ron Herron, miembro de Archigram, propuso *The Walking City* (fig.24), una ciudad cuya principal característica era la posibilidad de desplazamiento, como si de una máquina se tratase, a territorios lejanos; una ciudad ambulante. Las intenciones de Herron al proyectar esta ciudad eran abiertamente utópicas, *“si a la ciudad no le gusta donde está, si los residentes encuentran su entorno aburrido, opresivo o cuasi-fascista, toda la ciudad puede simplemente ponerse de pie y marcharse caminando, asentarse de nuevo en otra parte, liberada de las constricciones de la ley y de la geografía.”*³⁵

A la ciudad andante de Herron sólo le hace falta, para su pleno –siempre utópico– funcionamiento, encontrar un lugar en el que se pueda conectar, así pues, otro de los participantes de Archigram, Peter Cook, crearía la *Plug-in City* (fig.25) también en 1964. Este proyecto sugiere una hipotética ciudad, que contiene unidades residenciales modulares que se conectan a una gran maquinaria central, una megaestructura en constante evolución que incorporaría residencias, transporte y otros servicios esenciales. Ambos proyectos sugerían un modo de vida nómada y ambas ideas se complementan: mientras una ciudad se mueve, la otra se forma de partes que se conectan unas con otras.

Cook y Herron, arquitectos de los dos proyectos que explicamos, y sus otros compañeros de Archigram, anticiparon dos temas que actualmente están a la orden del día: la conectividad y la movilidad. Y aunque la analogía entre la ciudad y máquina hoy ya no es ni tan simple ni tan clara, esa manera de entender las metrópolis nos puede hacer reflexionar sobre la relación entre lo social y lo urbano.

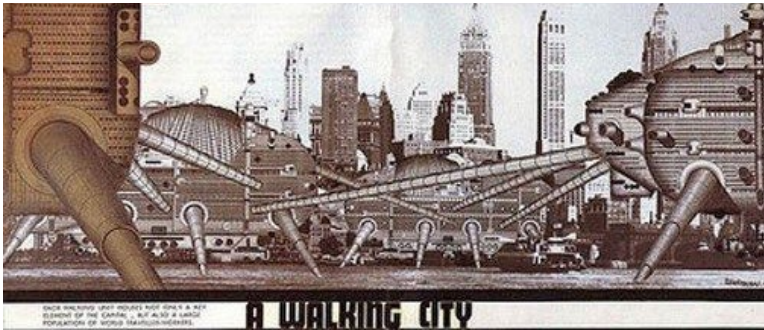


Fig.24
 Dibujo *The Walking city*
 Archigram
 1964

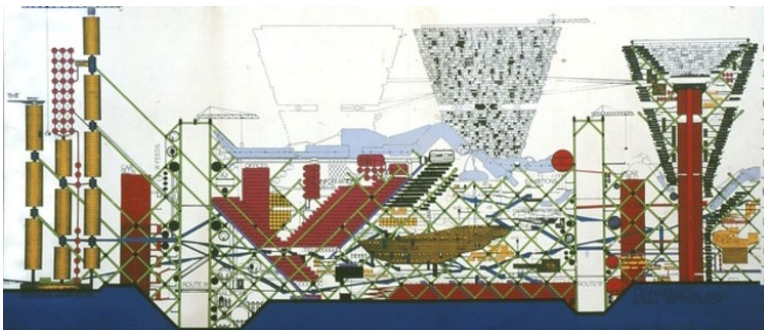


Fig.25
 Dibujo *The Plug-in city*
 Archigram
 1964

Hablar de estas utopías y reflexiones acerca de la ciudad que respondían o se desarrollaban en entornos de grandes cambios sociales no es algo caprichoso. Esto nos hace ver que las diferentes experiencias sociales a lo largo de la historia se han traducido en la creación, aunque utópica, de un modelo, o en otros casos en la reflexión acerca de la misma.

Volviendo a La Ciudad Genérica de Koolhaas, una parte de su esencia es la búsqueda de experimentación y, si atendemos a la sociedad emergente actual, esta es una de las características que más la marca actualmente, la búsqueda constante de experiencias, la deslocalización masiva. Se defienden así la ciudad como forma de expresión, nos vale para expresarnos, para satisfacer nuestros deseos de experiencia. Deambulamos por el espacio sin un punto de referencia o rumbo fijo.

No tiene sentido interesarse actualmente en la idea de que la ciudad se mueva porque somos nosotros los individuos los que gozamos de esta libertad de movimiento, somos nosotros los artefactos, los que cambiamos de atmosfera. A este hecho se suma el interés de generar imágenes de la ciudad a partir de nuestra percepción, de nuestras experiencias en ellas.

A causa de esto es interesante realizar el ejercicio de entender el urbanismo desde La Teoría Situacionista. Esta teoría se basa en los conceptos de la sociedad y su moralidad. La Internacional Situacionista se crea en el año 1957 en Italia, desde donde pretendían criticar el urbanismo funcionalista y racional. No solo defendían temas arquitectónicos y urbanísticos, sino que englobaban multitud de disciplinas: sociología, urbanismo, arte, literatura, política...

Así pues, los situacionistas entendían la ciudad como una excusa para un deambular artístico y social, como un objeto que se puede fotografiar y en el que retrataban sus miedos y pasiones. El habitante contemporáneo, esta generación emergente de la que hablamos, no se aleja demasiado de los situacionistas en cuanto a la concepción de la ciudad como una fuente de experiencias.

De este estudio de la experimentación del espacio por parte de los situacionistas surge la teoría de La Deriva. Esta teoría desarrolla la idea de deambular por el espacio, de experimentar este, incluso con desorientación y percibirlo

como fragmentos, de esta manera tendríamos un papel activo en la composición de la imagen de la ciudad, fragmentando la misma de una manera subjetiva. Estos fragmentos podrían ser reconocidos por el individuo como un lugar de recreo y esparcimiento como un *"Playground"*³⁶ o un lugar de transitoriedad que carece de importancia, un no-lugar. Esta fragmentación siempre dependerá de la experiencia vivida del situacionista, del individuo que se desplaza según sus propios deseos. *"Si nos dedicamos a la exploración directa del territorio es que preferimos la búsqueda de un urbanismo psicogeográfico"*.³⁷

La relación que establecemos entre la teoría de La Deriva y el individuo actual se basa en la manera de moverse por la ciudad, de percibirla como fragmentos. Las percepciones y conocimientos del espacio urbano cambian no solo entre personas, sino en una misma persona con el paso del tiempo.

La Internacional Situacionista definió la psicogeografía en el año 1958 como el *"estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos"*³⁸. Por lo que nos relacionan directamente urbanismo con psicología y añaden la teoría de La Deriva como manera experimentar la ciudad.

Inmersos en este concepto de la subjetividad de la ciudad, aparecen los mapas psicogeográficos (fig.26) como aportación gráfica de los situacionistas a esta idea de la psicogeografía y la teoría de La Deriva. Estos mapas reflejaban las diferentes percepciones que se tenían de una ciudad durante el proceso de deriva. No era un mapa con una única visión, sino que plasmaban las diferentes y subjetivas visiones que cada uno poseía de la ciudad. Representando así una ciudad que cambia según el habitante, según el observador.

Podemos establecer un paralelismo entre la manera que tenemos de vivir la ciudad actualmente, y la manera en la que la vivían los situacionistas, no obstante, nosotros si tenemos un rumbo preestablecido, nos movemos por un espacio que de alguna manera si reglamos y conocemos antes de transitarlo, porque este espacio es nuestra propia ciudad, o porque estamos visitando un espacio que ya hemos explorado anteriormente mediante plataformas online. Cada uno de nosotros podemos establecer nuestro propio mapa psicogeográfico según las experiencias que vivimos en nuestra propia ciudad y las que vivimos en las ciudades que habitamos y visitamos a lo largo de nuestra vida.

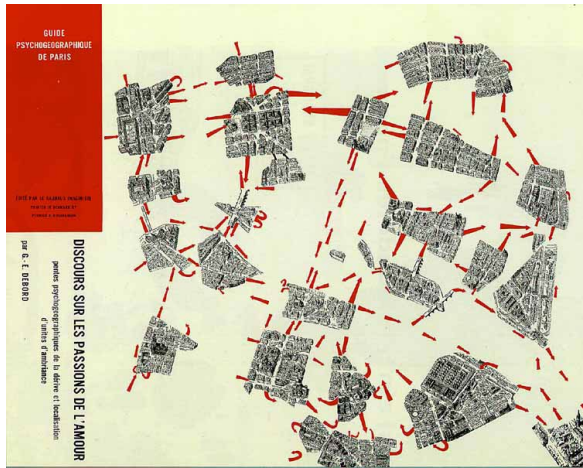


Fig.26
 Guía psicogeográfica de París
 Guy Bebord
 1957



Fig.27
 Imagen de la plataforma Yellow
 Arrow
 2004



Fig.28
 Foto detalle de una flecha pega-
 da del proyecto Yellow Arrow

Las personas podemos incluso modificar esas percepciones de la ciudad una vez nos alejamos y después volvemos a ellas, en ese momento le encontraremos nuevas carencias o virtudes que antes no conocíamos, que hemos conocido ahora aprovechando nuestra libertad de movimiento y el conocimiento que adquirimos.

En la actualidad, diferentes proyectos basados en la psicogeografía y La Deriva han surtido a la sociedad de diferentes experiencias. Uno de ellos fue *Yellow Arrow*, que creado en 2004 por diferentes artistas de Nueva York, Berlín y Gotemburgo planteaba buscar una nueva forma de explorar las ciudades, explorarlas a partir de los mapas psicogeográficos de los diferentes transeúntes (fig. 27). Así pues podías registrar en la plataforma tus recorridos, fotografiando lugares y compartiendo experiencias y, dando un paso más, dejar una huella del mismo en la ciudad donde estuvieras, colocando un adhesivo con una flecha amarilla que podías conseguir a través de la página web (fig.28). En este proyecto la sociedad aprovechaba todas las ventajas del habitar en red que profesamos y los nuevos medios digitales que tenemos a nuestro alcance. Con los dispositivos que nos acompañan día a día, podemos geolocalizarnos, fotografiar y compartir.

Las ciudades desdibujan sus límites dentro de nuestro mapa psicogeográfico ordenado a partir de nuestras ciudades conocidas y nuestras experiencias. Habitamos un lugar físico y virtual, individual y global. La sociedad que germina ahora habita la ciudad, la recorre, la experimenta, interacciona con ella, la comparte y la añade a su memoria.

.....

Figura 22. Elaboración propia. (2020). "*Espacio psicogeográfico*" [Collage]. Ilustración realizada a partir de las imágenes: HERRON, R (1964). "*The Walking city*" [Dibujo]. Recuperado de: <https://revistabifrontal.com/archigram-la-arquitectura-como-rebelion-nomada/> e imágenes libres de derechos extraídas de la plataforma: www.pinterest.com

Figura 23. KOOLHAAS, R. (1972). "*The city of the captive globe*" [Dibujo]. "OMA", Architectural Desing 47, no.5.

Figura 24. HERRON, R. (1964). "*The Walking city*" [Dibujo]. Recuperado de: <https://revistabifrontal.com/archigram-la-arquitectura-como-rebelion-nomada/>

Figura 25. COOK, P. (1964). "ThePlug-In city" [Dibujo]. Recuperado de: <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-302799/clasicos-de-arquitectura-the-plug-in-city-peter-cook-archigram>

Figura 26. DEBORG, G. (1957). "*Guía psicogeográfica de París. Discurso sobre las pasiones del amor. Pendientes psicogeográficas de la deriva y localización de unidades de ambiente*" [Guía]. recuperado

de: <http://h2o-arquitectura.blogspot.com/2005/12/la-deriva-situacionista-por-guy.html>

Figura 27. Autor desconocido. (2004). "*Web del proyecto Yellow Arrow*" [Imagen extraída de una web]. Recuperado de: <https://cartografiarussafa.wordpress.com/2-los-mapas-como-experiencia/>

Figura 28. Autor desconocido. (Año desconocido). "*Foto detalle de una flecha pegada del proyecto Yellow Arrow*" [Fotografía]. Recuperado de: <https://cartografiarussafa.wordpress.com/2-los-mapas-como-experiencia/>

-

32. KOOLHAAS, R (2006). *La Ciudad Genérica*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.

33. ITO, T (2000). *Escritos*. Barcelona, España. Arquitectura

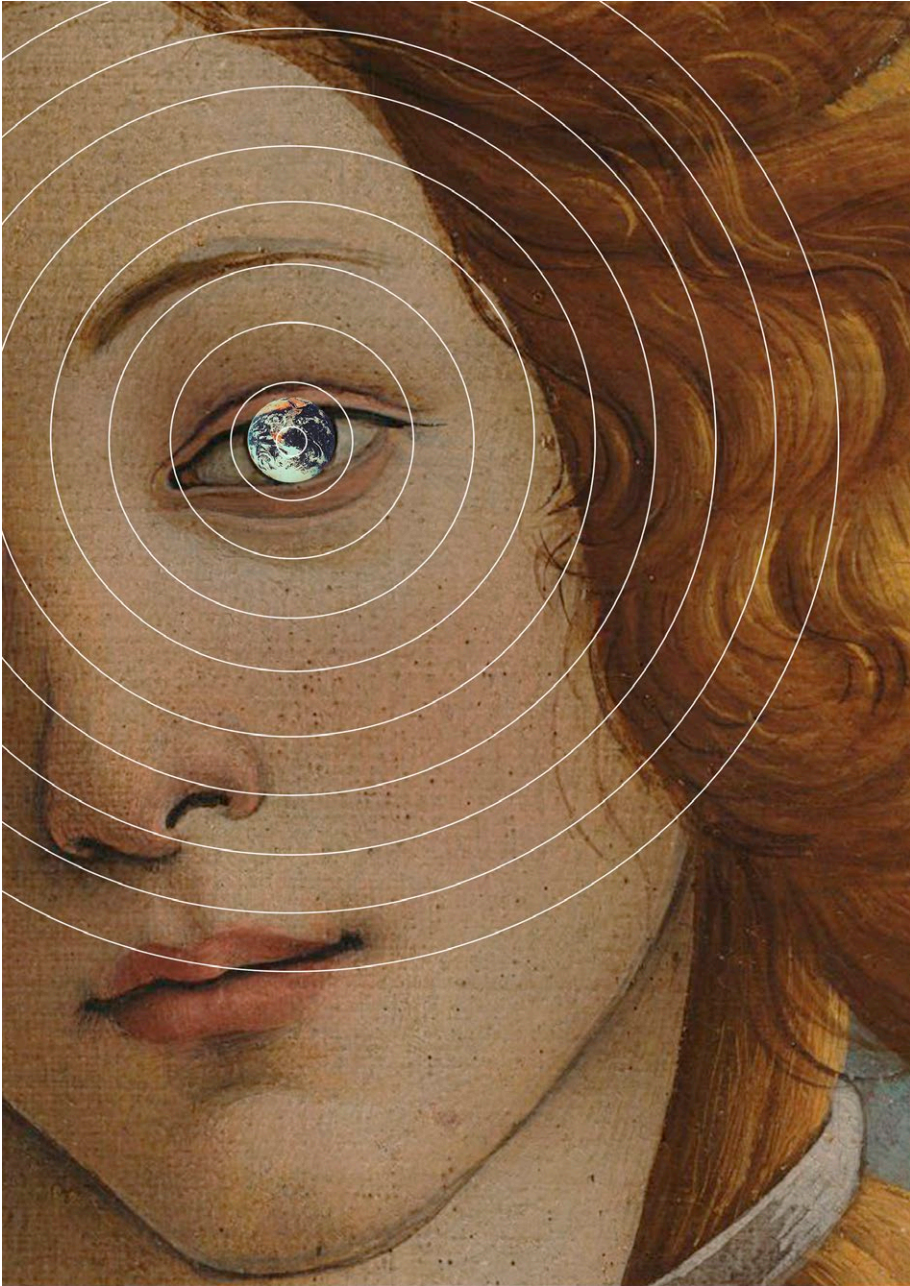
34. KOOLHAAS, R (2006). *La Ciudad Genérica*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.

35. MANAUGH, G (2006, 13 de Abril). *The Helicopter Archipelago*. Blog BLDGBLOG. Recuperado de <http://www.bldgblog.com/2006/04/the-helicopter-archipelago/>. Traducción propia. Texto original: "If the city didn't like where it was, for instance – if its residents found their surroundings boring, oppressive or even quasi-fascist – the whole thing could simply stand up and walk away, re-settling itself elsewhere, freed from the constraints of law and geography."

36. ROODE, I, LEFAIVRE, L. (2002). "*Aldo Van Eyck: Playgrounds*". Rotterdam, Países Bajos: NAI PUBLISHERS.

37. DEBORD, G (1958, 1 de diciembre) "*Teoría de la deriva*". Texto aparecido en el # 2 de *Internationale Situationniste*. Traducción extraída de *Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*, Madrid, España, Literatura Gris.

38. DEBORD, G (1958) "*Teoría de la deriva*". Texto aparecido en el # 2 de *Internationale Situationniste*. Traducción extraída de *Internacional situacionista*, vol. I: *La realización del arte*, Madrid, España, Literatura Gris.



EL INDIVIDUO COMO ARTEFACTO

"Mis alumnos, por ejemplo, prestan atención a varias cosas a la vez. Los estudios muestran que la atención es menos intensa cuando estamos sometidos a varios medios de comunicación. Y por lo tanto, la tendencia es la de almacenar menos. Sin embargo, por otro lado, permite realizar múltiples tareas, diferentes señales de proceso al mismo tiempo de la información y la recombinación de la misma. La recombinación es la base de la creatividad, mientras que la memorización es la base de la reproducción, intelectual y cultural".³⁹ – Manuel Castells. Sociólogo –

El individuo actual, que conforma la generación emergente de la que hablamos es un individuo que se deslocaliza desde temprana edad y que gran parte de su habitar lo consume en un mundo virtual, transforma la arquitectura en un contenedor habitable donde encontrar su personalidad y lo adapta a sus condiciones, habita un trayecto a lo largo de su vida que es conformado por numerosas ciudades y viviendas. Al igual que el Nacimiento de Venus, una defensa del humanismo antropocéntrico, ahora estamos asistiendo al nacimiento de este individuo, lo que significa el nacimiento de una nueva sociedad. Somos artefactos que habitan.

.

La sociedad contemporánea está siendo ocupada por una generación emergente que habita de un modo flotante. Una serie de individuos que se ven abocados a una deslocalización constante. El nuevo siglo nos lleva a cambios en nuestro modo de vivir y concebir las ciudades, así como habitar el espacio arquitectónico. Somos seres dinámicos habitando modelos arquitectónicos estáticos.

La arquitectura del siglo XX se caracteriza por la creación de modelos estáticos que diesen cobijo a gran parte de la población, proporcionando viviendas dignas para la sociedad. Estos modelos han caído en muchas ocasiones en la obsolescencia por su inmutabilidad al pasar los años.

Los individuos de la generación emergente, cada vez más urbanos y cosmopolitas, cada vez más nómadas, ya no encuentran sentido a la adquisición de un bien inmueble por el hecho de que este te ata a ese lugar, termina siendo prácticamente un lastre dentro de un sistema laboral y unas condiciones de vida que cada vez demandan más movimiento.

Por otra parte, la arquitectura dinámica ha sido objeto de estudio por parte de los arquitectos, en cuanto a la función de habitar, creando vivienda, como en

su función urbanística, creando ciudades. La mayoría de estos modelos han terminado siendo aportaciones teóricas a la disciplina pero con el valor añadido de hallar y resolver un problema social, aunque fuese de manera utópica. La década de 1960 fue prolífica en la creación de estos modelos. Los arquitectos comenzaron a teorizar sobre modelos dinámicos de ciudad y vivienda alternativos a modelos sedentarios de los mismos.

El grupo Archigram con *The Walking City*, o Toyo Ito con su Casa para una chica nómada podemos considerarlos modelos que ejemplifican este espíritu por la reunión de estas condiciones de transporte de las que hablamos.

No obstante, el problema que estos arquitectos planteaban y al que daban respuesta mediante sus proyectos aún sigue vigente, más que nunca podríamos decir, en el individuo contemporáneo. El individuo que pertenece a la generación emergente se ve abocado, o incluso opta, por un modo de vida en constante desplazamiento por el mundo.

Esto nos insta a los que creamos esta disciplina a un replanteo en el funcionamiento de las ciudades y configuración de la vivienda. Estas personas no desean enraizarse en un territorio, por el hecho de que es contraproducente para ellos en su modo de vida. Habitan ciudades en un momento dado, sea por motivos laborales, estudiantiles, o por el placer de vivir fuera un tiempo, y cuando ya se ha terminado su periodo en esta la abandonan. Quieren habitar de una manera reversible, que en cualquier momento puedan desraizar sin impedimento. Se consideran ciudadanos de un territorio que consideran temporalmente como propio.

Estos individuos, como ya adelantábamos, tienen un modo flotante de habitar por el mundo, son ellos los que se desplazan, no precisan de una arquitectura que se desplace. Lo que trasladan son solo algunos bienes importantes o imprescindibles, estos se comportan como artefactos, se trasladan creando flujos sociales, laborales, económicos... y gracias a estos bienes son capaces de adaptarse a las situaciones que les ofrece una ciudad diferente a la habitual en la que residen, solo necesitan un contenedor arquitectónico que les permita hacer propio ese espacio.

Cuando hablamos de estos bienes, no nos referimos a más que aquellos objetos que nos permite acceder a la red y nos permiten comunicarnos, estos

objetos ya no solo nos permiten estar en contacto con las personas que queremos o con nuestros entornos laborales, sino que nos permiten encontrar ese contenedor arquitectónico perfecto para personalizar y vivir la ciudad de una manera más fluida por nuestra parte a causa de toda la facilidad que nos ofrece para recórrela y encontrar lugares en concreto.

Mediante *apps* de renta online como *Airbnb* o *Couchsurfing*, la manera de encontrar un lugar donde hospedarse un tiempo definido ha causado una revolución en el mundo del alquiler y en nuestro modo de habitar. Estas *apps* han virtualizado las viviendas de la misma manera que nos virtualizamos nosotros a través de un perfil y eliminado la línea entre lo público y lo privado, convirtiendo las viviendas en un espacio prácticamente semipúblico y haciendo de los interiores de cada una de las viviendas un interior conocido.

En el caso concreto de *Airbnb* estamos hablando de una página que no es propietaria de sus viviendas sino que un grupo de personas ceden esta a la plataforma para su gestión. Los anfitriones de estas viviendas alquilan varios tipos de alojamientos durante periodos que pueden ir de días a varios meses y los espacios que se alquilan pueden ser de diferente índole: desde habitaciones privadas o compartidas que habitas mientras que el anfitrión está dentro de la misma vivienda, lo que supone hacer el interior de esta un espacio semipúblico aun utilizando la misma como residencia habitual, a viviendas completas en las que el propietario no esté presente durante la estancia.

Los contenedores arquitectónicos preparados para ser alquilados mediante un dispositivo electrónico, poniendo a tus disposición un espacio elegido por ti, conocido por todos, dentro de una plataforma, crea en la configuración de estos proyectos un elemento de impersonalidad que es el que permite al habitante personalizar de alguna manera este espacio. Además la plataforma es capaz incluso de ofrecerte alojamientos que supone que te puedan gustar, reduciendo la construcción de los mismos a simples algoritmos que vayan acorde a tus necesidades.

Estamos ante la antítesis de las viviendas completamente personalizadas que proyectaba Adolf Loos al comienzo de la arquitectura racionalista porque estamos también ante la antítesis en cuanto a la manera de vivir. Las viviendas en ese momento eran para personas estáticas, que ya la adquirirían sin contemplar la posibilidad de abando-

narla algún día. El individuo actual no se plantea este hecho por lo que la arquitectura ofrecida a este debe de ser también diferente.

Ya en el caso del *Couchsurfing* nos vamos a un modo de vida mucho más nómada donde ni siquiera demandas un espacio privado para ti, sino que habitas un espacio común de la vivienda, espacio que pasa a ser prácticamente público a pesar de pertenecer a tu núcleo habitacional, haciendo de este espacio, un espacio a medio camino entre lo común y lo privado. La plataforma se define a sí misma como “una red de viajeros” y en este caso ni siquiera hay un acuerdo monetario de por medio, la finalidad es intercambiar experiencias e informarte de una ciudad de la mano de una persona que también la está experimentando, intercambiar lugares que visitar o donde comer, los mapas psicogeográficos de las personas se despliegan en un afán por compartir experiencias enriquecedoras entre habitantes deslocalizados.

El interior de las viviendas es un espacio incapaz de mantenerse dentro de unos límites establecidos abriendo sus puertas a lo virtual, expandiéndose por la ciudad. Las viviendas se conforman como una red.

Por otra parte, la manera de vivir la ciudad donde te estas hospedando también cambia, todo el mapa de la ciudad, lo tienes al alcance de tu mano también mediante los dispositivos electrónicos, una pieza más del individuo que le da facilidad para entender cómo se comporta esta, las zonas que posee y cómo moverse por ella. Poseemos herramientas para entender mejor el urbanismo de una ciudad en concreto. Incluso en una escuela de arquitectura, antes de proyectar, puedes visualizar virtualmente un lugar en concreto antes de visitarlo presencialmente para ya ser consciente de alguna de sus características.

Hay muchas *apps* que ofrecen estos servicios, en el caso de los *maps* de *Google* o de *Apple*, posiblemente las más conocidas, contamos incluso con modelos en 3D de la ciudad que queramos ver.

Además estas aplicaciones que reducen todo el conocimiento de la ciudad a una pantalla son incluso colaborativas, es decir, nos proporcionan información a tiempo real ya que todos los mapas pueden ser consultados por cualquier persona y añadir información en un momento dado: si algún edificio está en obras, si alguna calle está cortada, si el tráfico es muy denso en una vía en concreto...

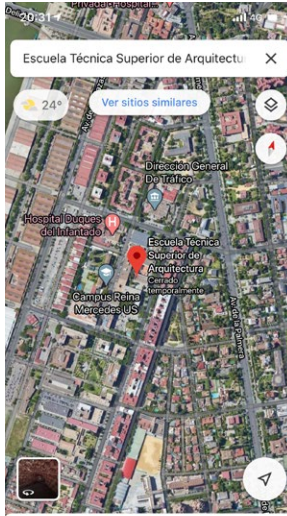
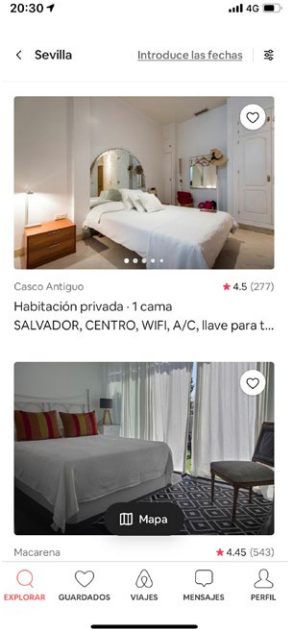
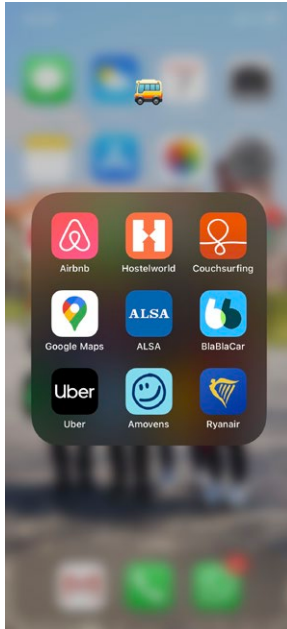


Fig.30
Collage de apps (Airbnb, Google maps)

El papel del habitante en la ciudad contemporánea se transforma a la misma velocidad que la propia ciudad. El individuo de la generación emergente se convierte en un sujeto que se desplaza de un punto a otro, precedido por su "yo" virtual que de alguna manera ya ha transitado estos lugares con anterioridad gracias a la tecnología de redes (fig. 30).

Somos transeúntes anónimos que se desplazan entre realidades diferentes, viajeros en busca de experiencias. Nos hemos convertido en estos artefactos que se proyectaban para suplir la falta de movilidad de la arquitectura estática ante la gran complejidad que supone una arquitectura dinámica.

La experiencia modifica nuestra identidad, una identidad fluida que se adapta al mundo fluido que habita y experimenta. Esta nueva manera de vivir implica un cambio en la manera de experimentar el espacio habitable. Si experimentamos lo urbano a través del movimiento y lo terminamos haciendo nuestro, nuestro hogar se encuentra en la propia ciudad, en sus lugares interiores y exteriores, privados y públicos. Sus calles, plazas, tiendas, restaurantes, gimnasios, parques y oficinas. Estamos, como hemos visto en este itinerario, en un proceso de exteriorización de la vivienda, pero también de domesticación de lo público.

En definitiva, hemos creado una red de individuos-artefacto que a través de diferentes pestañas buscan alojamiento, experiencias, y se mueven por la ciudad como si ya la conocieran, llegando a un espacio arquitectónico adquirido durante unos cuantos días, complementando con este el trayecto que habita, un trayecto que va saltando entre espacios virtuales y reales, en constante creación de su identidad y de su vida.

La manera de vivir la arquitectura y las ciudades cambia para ellos apoyados por un yo virtual que se mueve por los espacios antes incluso de conocerlos presencialmente, arquitectura que se convierte en algoritmos, las ciudades se diluyen en un mapa mental, pertenece a comunidades al alcance de la mano y tiene una vivencia constante de experiencias.

.....

Figura 29. Elaboración propia. (2020). "El individuo como artefacto" [Collage]. Ilustración realizada a partir de las imágenes: BOTICIELLI, S (1485). *"El nacimiento de Venus"* [Pintura]. Recuperado de: <https://artsandculture.google.com/asset/the-birth-of-venus/MQEeq50LABEBVg?hl=es&avm=2> e imágenes libres de derechos extraídas de la plataforma: www.pinterest.com

Figura 30. Elaboración propia. (2020). "Collage de apps (Airbnb, Google maps)" [Captura]. Capturas de pantalla realizadas en mi móvil.

-

39. ANTHONY, L., (2013, 11 de octubre), "El cambio está en la mente de las personas. Entrevista con Manuel Castells". Recuperado de <https://sociologos.com/2013/10/27/manuel-castells-el-cambio-esta-en-la-mente-de-las-personas/>

Podemos establecer una serie de **conclusiones** en base a estos itinerarios:

Estamos en un momento de continuo cambio, la revolución que vivimos tecnológica, virtual y de transporte ha creado una sociedad heterogénea y cambiante en todos los puntos de la geografía. Todo el espacio que nos rodea o visitamos es una mezcla sin precedentes de diversidad de culturas e identidades.

Por otra parte, nos caracterizamos por la autoconformación de nuestra identidad a partir de las experiencias que vivimos, tarea propulsada por las redes sociales. Estas nos hacen partícipes de comunidades, nos permiten mostrar nuestras diferentes capas haciendo que formemos parte de múltiples realidades al alcance de nuestra mano conformándonos como seres virtuales que profesan un habitar virtual.

Este habitar virtual que practicamos cada día nos envuelve en un habitar presencial que se convierte en inestable y que suscita de cambios ya sea por motivos laborales, estudiantiles, o de puro placer. Lo estable y perdurable lo concebimos como algo negativo frente a lo ligero y volátil. Ante esta situación de dinamismo que adquiere nuestra vida, nos convertimos en artefactos con un modelo basado en el movimiento entre lugares virtuales, físicos y psicológicos, contrario a todo lo predefinido, que buscan la experimentación.

Este habitar, que cambia el concepto de relación con una comunidad y pluraliza los modos de convivencia choca con una arquitectura predefinida y en muchos casos heredada de modelos completamente estáticos y personalizados que ya no responden a la generación emergente y su modelo de vida deslocalizado.

El espacio urbano actual que vive la generación emergente se basa en el movimiento, lleno de experiencias y posibilidades. La consecuencia de este espacio y sus opciones es una ciudad en red, compuesta por lugares principales y secundarios que cada uno clasificamos subjetivamente en un mapa psicogeográfico propio, una ciudad sin centro ni identidad común, dominada por la heterogeneidad, La Ciudad Genérica. Conformamos mediante nuestro habitar en los diferentes núcleos urbanos un mapa psicogeográfico que finalmente no entiende si quiera de fronteras, solo de experiencias relacionadas con los lugares donde las vivimos.

Nos vemos inmersos en una deslocalización desde temprana edad, pero esto no quiere decir que podamos prescindir de la vivienda como punto de referencia. No podemos establecer un modelo inmutable de la vivienda de nuestro tiempo, esto es algo utópico y más en un momento en el que todo es tan cambiante. No obstante si podemos asegurar que la vivienda no puede dejar de ser una arquitectura de ensayo, que los modelos del movimiento moderno que solemos coger como referencias por su buen funcionamiento en el siglo pasado, los aplicamos de una manera muy superficial y resultan insuficientes actualmente.

La vivienda debe de favorecer el cambio y el dinamismo, siendo consciente de su longevidad, definiéndose como un elemento intermedio entre la vivienda tradicional y el espacio urbano. Para direccionar estos nuevos replanteamientos, debemos de cuestionarnos qué es la vivienda retornándonos al origen y liberándonos de ideas preconcebidas. Proyectar según nuestras experiencias y hacer de nuestros proyectos un reflejo de la sociedad que nos rodea, cambiante, mutable, heterogénea y dispar.

El replanteamiento del espacio doméstico suscita de variaciones, algunas funciones domésticas se han exteriorizado, otras funciones urbanas se han domesticado, tenemos que entender la vivienda como un lugar de interacción con un habitante cambiante, un lugar donde desplegar nuestros intereses y necesidades. Debemos proyectar en base nuestras experiencias actuales, relacionar más que nunca la vivienda con la ciudad, proyectar entornos seguros en las ciudades que conformen un mapa psicogeográfico que cambie nuestra percepción de lo que conocemos a priori de una ciudad una vez que la vivimos. Entender que todas las funciones que tenemos que realizar cada día ahora se establecen en un espacio entre lo virtual, lo presencial, lo urbano y lo doméstico.

Nuestro oficio es proyectar en base al habitante, la arquitectura debe de estar siempre estrechamente relacionada con la sociedad para la que construye. El habitante es el inicio de la arquitectura, el urbanismo e identidad de todo proyecto. El proyecto, sea de la índole que sea debe de desarrollarse en estrecha relación con la sociedad a la que sirve, en caso contrario la arquitectura dejaría de tener sentido y ya solo sería pura invención formal.

Este trabajo se ha realizado durante un periodo de confinamiento a causa de una emergencia sanitaria que ha afectado a toda la población. Considero que es un punto de trayecto en el que hacer una **reflexión**.

El habitar en red que se describe ha tenido el mayor despliegue visto nunca a causa de tener que prescindir por un momento del habitar presencial con las comunidades a las que pertenecemos. La comunidad universitaria, por ejemplo, ha cambiado las aulas por las plataformas online para poder continuar con la docencia y toda la bibliografía y correcciones de este trabajo se han conseguido o llevado a cabo a través de la red.

Las viviendas que habitamos han sido espacios prácticamente semipúblicos ya que las videoconferencias necesarias para relacionarnos, trabajar o seguir el ritmo universitario han hecho que, a través de una pantalla, numerosas personas entren en nuestro hogar.

Nos hemos dado cuenta de que en muchos casos la vivienda se convierte en una serie de espacios demasiado marcados por un solo uso y con una falta de flexibilidad incapaz de abordar los cambios que ha supuesto este momento o que demanda la vida en general, el trayecto que habitamos. Las viviendas se han transformado en guarderías, oficinas, universidades y tras esta vivencia muchas personas se plantean ahora más que nunca la posibilidad del teletrabajo o continuar sus estudios online, pero para ello se necesita una vivienda que se adapte, una vivienda fluida en un momento en el que habitamos de manera flotante.

Muchas ciudades peatonalizan sus calles porque es la necesidad actual, al igual que dentro de unos años, pueden existir una serie de necesidades que el urbanismo también tenga que hacer frente. Los urbanistas despliegan estrategias para hacer las ciudades seguras, cogiendo referencias de su propio mapa psicogeográfico.

Los individuos nos hemos adaptado a esta situación, pero en muchos casos no la arquitectura y el urbanismo estáticos que nos rodean.

Seguimos habitando nuestro trayecto y viviendo experiencias que, remitiéndonos a Koolhaas, arquitecto con el que empezaba este trabajo de fin de grado, nos deben servir para establecer las bases de la arquitectura actual y del futuro.

BIBLIOGRAFÍA

- BAUMAN, Z. (2000). *"Modernidad líquida"*. Madrid, España: S.L. Fondo de cultura económica de España.
- BACON, E. (1967). *"Desing of cities"*. Londres, Reino Unido: Thames & Hudson.
- BRYNJOLFSSON, E. y MCAFEE, A. (2013). *"La carrera contra la máquina"*. Barcelona, España: Antoni Bosch editor.
- DREW, P. (1973). *"Tercera generación: la significación cambiante de la arquitectura"*, Barcelona, España: Gustavo Gili.
- HEIDEGGER, M. (1994). *"Conferencias y artículos"*. Barcelona, España: Ediciones del Serbal.
- HERNÁNDEZ, E., ROJAS, G., CAMPAÑA, E. y TORREGOSA, A. (2014). *"Vivienda contemporánea: apuntes para una teoría. I Congreso Internacional de vivienda Colectiva Sostenible"*. Barcelona, España.
- HERNANDEZ J.M. (1990), *"La casa de un solo muro: arquitectura doméstica en Adolf Loos"*. Donostia, España: Editorial Nerea.
- ITO, T (2000). Escritos. Barcelona, España. Arquitectura
- KOOLHAAS, R (2006). La Ciudad Genérica. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili.
- MONTEYS, X. (2011). *"De la casa collage al proyecto collage"*. Zaragoza, España: Institución Fernando el Católico.
- NEUMEYER, F. (2009), *"Mies Van der Rohe. La palabra sin artificio. Reflexiones sobre la arquitectura 1922-1968"*, Madrid, España: El Croquis Editorial.
- ROODE, I., LEFAIVRE, L. (2002). *"Aldo Van Eyck: Playgrounds"*. Rotterdam, Países Bajos: NAI PUBLISHERS.
- SOTO, A. (1994). *"En una habitación y media. Una metáfora animal"*, En ÁBALOS, I., (LMI), *"EXIT"* (pp. 7-21), Madrid, España: Celeste Ediciones.
- ZUMTHOR, P. (1998). *"Pensar la arquitectura"*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- ZYGMUNT, B. (2009). *"Los retos de la educación en la modernidad líquida"*. Barcelona, España. Editorial Gedisa.

CONFERENCIAS

- BAUMAN, Z. (30 de abril de 2013). *"Educar en la modernidad líquida. Education. Educar para Transformar?"* Universidad Europea de Madrid. Conferencia llevada a cabo en Madrid, España.
- BORJA VILLEL, M. (1 de octubre de 2014). *"Taller con Manuel Borja"*. E. Guerrero (Presidencia). Teor/ética. Conferencia llevada a cabo en San José, Costa Rica.

ARTÍCULOS Y ENTREVISTAS

- ANTHONY, L., (2013, 11 de octubre), "El cambio está en la mente de las personas. Entrevista con Manuel Castells". Recuperado de <https://sociologos.com/2013/10/27/manuel-castells-el-cambio-esta-en-la-mente-de-las-personas/>
- CALVO SANTOS, M. (2006, 20 de enero). "Los amantes.". Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/los-amantes-de-magritte>
- CALATRAVA ESCOBAR, J. A. (1991, 1 de junio). "Gazeta de Antropología". Recuperado de https://www.ugr.es/~pwlac/G08_09JuanA_Calatrava_Escobar.html
- CASTELLS, M. (2013, 1 de junio). "Internetfobia". Diario digital de La Vanguardia. Recuperado de: <https://www.lavanguardia.com/opinion/articulos/20130601/54374574172/internetfobia.html>
- DEBORD, G (1958, 1 de diciembre) "Teoría de la deriva". Texto aparecido en el # 2 de Internationale Situationniste. Traducción extraída de Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte, Madrid, España, Literatura Gris.
- FISHER, A. (2017, 18 de septiembre). "Suspiros de sal: Muchacha en la ventana". Recuperado de: <https://historia-arte.com/obras/suspiros-de-sal-muchacha-en-la-ventana>
- GARDNER, E. (2017, 8 de noviembre). "No necesitamos arquitectura; ahora tenemos Facebook". Código. Recuperado de: <https://revistacodigo.com/arquitectura/ensayo-no-necesitamos-arquitectura-tenemos-facebook/>
- KLUTH, A. (2008, 10 de Abril). "Nomads at last". Diario digital The Economist. Recuperado de: <https://www.economist.com/special-report/2008/04/12/nomads-at-last>
- LACATON, A., PHILIPPE VASSAL, J. (2013, 19 de junio). "Casa Latapie. Lacaton & Vassal", Tectónica. Recuperado de <https://tectonica.archi/projects/casa-latapie/>
- MANAUGH, G (2006, 13 de Abril). The Helicopter Archipelago. Blog BLDGBLOG. Recuperado de <http://www.bldgblog.com/2006/04/the-helicopter-archipelago/>.
- MARTÍN, A. (2013, 6 de septiembre). "Sobre los orígenes del proceso de globalización". Methaodos. Revista de ciencias sociales, vol.1, págs. 7-20.
- MUÑOZ PARDO, M. J. (2006, 1 de septiembre). "Nomadic reflections". Recuperado de [www.espacioema.com > reflexiones-nomadas](http://www.espacioema.com/reflexiones-nomadas)
- ROMERO, R., GUZMAN, M. (2019, 29 de abril). "Tupper Home, Imagen Subliminal". Recuperado de <http://imagensubliminal.com/tupper-home/?lang=es>
- TAMAYO, J.J. (2017, 19 de enero). "Zygmunt Bauman: posmodernidad, vida líquida, amor líquido". Diario digital ContraPunto Recuperado de: <https://www.contrapunto.com.sv/opinion/academia/zygmunt-bauman-posmodernidad-vida-liquida-amor-liquido/2733>

