

SIGLO XXI.  
ARQUITECTURA EN LA ERA DE LA INFORMACIÓN

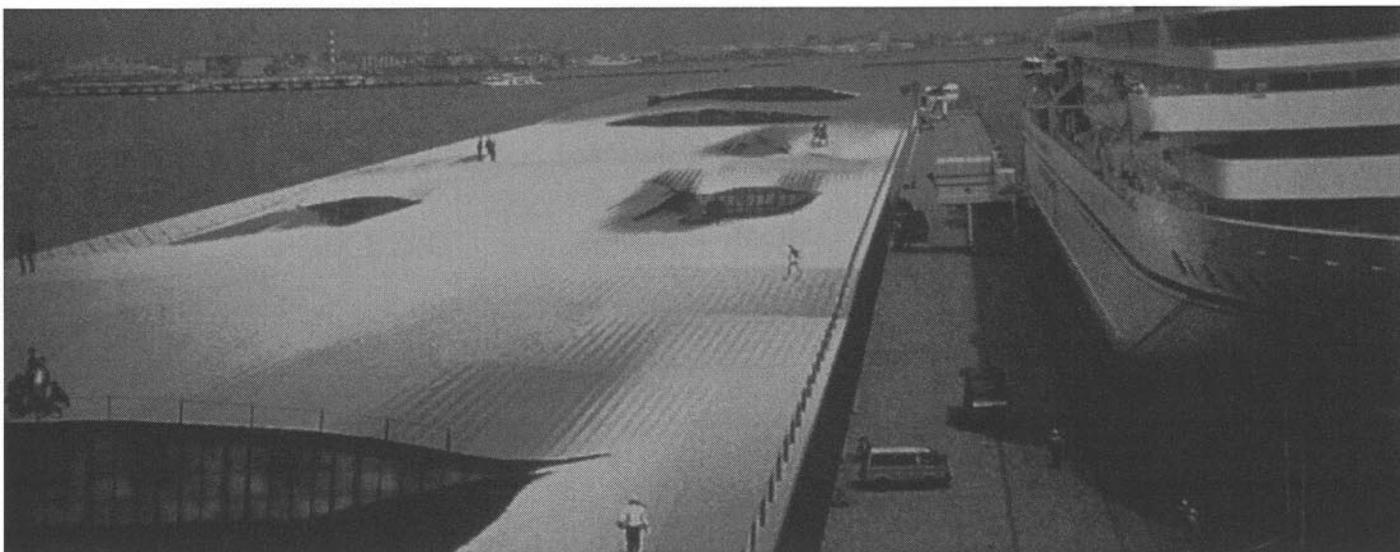
PAOLO SUSTERSCIC

La arquitectura siempre es la expresión espacial de la voluntad de una época. Hasta que no se reconozca con claridad esta sencilla verdad no podrá dirigirse con acierto y eficacia la lucha por los fundamentos de una nueva arquitectura (...) Por ello la pregunta sobre la esencia de la arquitectura tiene una importancia decisiva. Se tendrá que entender que cualquier arquitectura está vinculada a su tiempo y que solo se puede manifestar a través de tareas vivas y mediante medios de su tiempo. En ninguna otra época ha sido diferente.  
MIES VAN DER ROHE, *Baukunst und Zeitville*, 1924

Tal como la ciencia-ficción lo venía imaginando desde hace décadas, el siglo XXI se nos está presentando como el comienzo de una nueva era que se abre con el triunfo de la tecnología sobre lo humano, con la conversión de una idea del futuro en un presente en el que la especie quizás está empezando a ver sus límites de cerca. En efecto, se trata del ingreso en un nuevo sistema en el que el procesamiento de la información se convierte en momento central de cualquier actividad humana: la sociedad de la información ya es una realidad para una parte de los habitantes del planeta. Esta reorganización productiva y socio-cultural de dimensiones planetarias implica cambios sustanciales en todos los ámbitos y, en el plano teórico, reabre el debate sobre el fin o la compleja transformación de la modernidad, apuntando a una serie de nuevos problemas abiertos.<sup>1</sup>

Nox, *Beachness* proyecto para un paseo y el nuevo Palace Hotel, Noordwijk, Holanda (1997), rendering del interior del hotel.

<sup>1</sup> En especial me refiero a la oposición entre la lógica de la red y la de las identidades, planteada por Castells y Turaine; a la dualidad del mundo físico y la realidad virtual, desarrollado en los estudios de Maldonado, Lévy y Mitchell; al conflicto entre los límites de lo humano y el poder de la tecnología, apuntado por Virilio y De Kerckhove; a la preponderancia de la cultura de la imagen y la inmediatez sobre el texto escrito y la reflexión, que ya en su momento indicaba McLuhan; a las relaciones entre poderes públicos y espacios privados como consecuencia de la invasión de los media, planteado por Echeverría, sólo por citar algunos de los principales.



Foreign Office Architects, *Terminal del puerto internacional, Yokohama (1995)*, rendering.

Entre los muchos factores de transformación, el nuevo paradigma tecnológico y social propone tres aspectos arquitectónicamente relevantes: la transformación de la vivienda y la aparición de nuevas categorías interpretativas con respecto al espacio privado como consecuencia de la modificación de determinados hábitos sociales, la transformación de la ciudad y el vaciamiento de contenido de sus espacios como consecuencias de las reestructuraciones inducidas por las tecnologías de la información, el cuestionamiento de algunas de las teorías más autorizadas de la composición arquitectónica y la afirmación de una nueva estética como consecuencias del uso creativo de los medios informáticos. El hilo rojo que une estos aspectos aparentemente heterogéneos es el renovado interés de la arquitectura hacia las formas de la técnica, en su paso de lo mecánico a lo electrónico. La fascinación por este prometedor horizonte de la post-modernidad y la creencia en el poder redentor de los nuevos instrumentos vuelven a formar parte del imaginario colectivo como posibilidades muy concretas pero también mucho más poderosas, sutiles y desconcertantes que en la época del movimiento moderno.

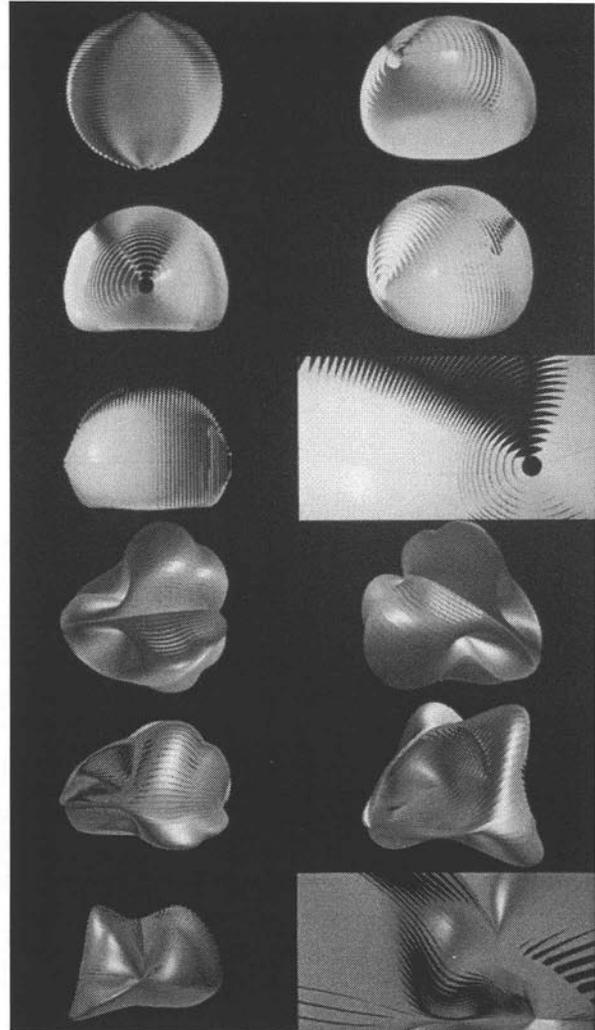
Uno de los aspectos más relevantes de este nuevo contexto es la integración de diferentes medios en un sistema global que se caracteriza por la construcción de una virtualidad real, un ámbito donde la realidad es capturada y resituada en un escenario de imágenes virtuales que convierten el hecho de hacer creer en un poderoso instrumento de construcción de la realidad misma. La aparición de una nueva dimensión donde la información circula a escala planetaria y en tiempo real transforma profundamente a la percepción de las coordenadas espaciales y temporales. En sus estudios sobre la sociedad de la información, Manuel Castells ha propuesto los términos de *espacio de los flujos* y *tiempo atemporal* para definir las dos categorías fundamentales de la nueva cultura de la virtualidad real.

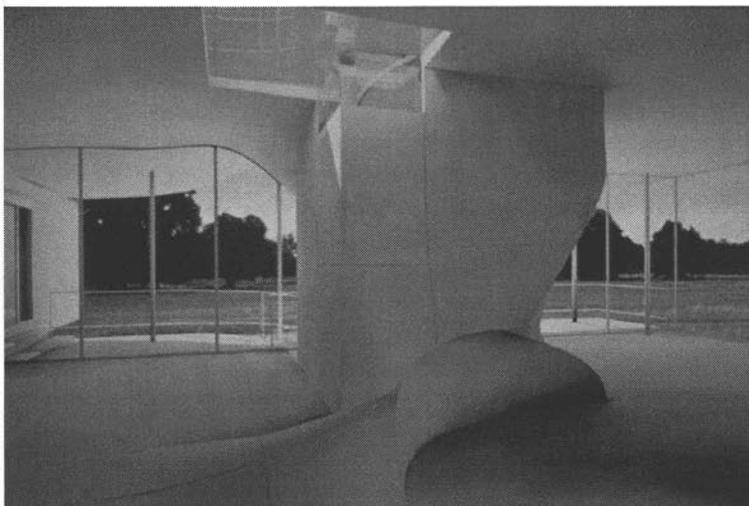
Puesto que actualmente los flujos estructuran la vida social, política y simbólica, la forma espacial característica de la sociedad de la información se puede definir como espacio de los flujos, un ámbito que, a pesar de no ser el único, se configura como la nueva expresión dominante, en cuanto representación de las funciones clave de nuestra sociedad y de sus élites

cosmopolitas. El circuito global de impulsos electrónicos, además de representar el principio de organización espacial de esta sociedad-red, es también su base material. En este nuevo contexto, los lugares no desaparecen, pero su lógica y su significado quedan absorbidos en la red. Según Castells, se plantea por lo tanto una división entre la experiencia del desarraigo y la homologación de valores impulsada por las élites que necesitan un espacio reconocible en cualquier lugar del mundo y la dimensión local de la gente cuya vida y experiencia se arraiga en los lugares, en su cultura, en su historia. Aunque las élites se han servido siempre de los grandes sistemas arquitectónicos como de códigos «universales» de reconocimiento de su estatuto, el elemento de novedad es quizás la crisis de los conceptos espaciales en los que estos sistemas se sitúan. La modificación del concepto de lugar y de la idea de proximidad y lejanía —que se distancian cada vez más del estatuto puras de categorías físicas y espaciales— son prueba de ello. Se trata de un conflicto evidente también en las interpretaciones arquitectónicas. En sus varias formulaciones, las teorías del habitar se fundamentan en la permanencia de una relación que vincula el hombre a un lugar en la tierra, que con sus características marca en profundidad a las personas. Si consideramos nuestra relación actual con los lugares, cada vez menos estable, podemos encontrar motivos de crisis. Actualmente parece difícil seguir imaginando estas relaciones como permanentes o duraderas, y también la idea de estabilidad nos resulta demasiado vinculante, por su oposición intrínseca a la retórica de la transformación que pauta los acontecimientos en la realidad mediática. La condición del habitar contemporáneo se alimenta de la tensión entre una necesidad básica de vuelta a un lugar en el que recuperar —aunque idealmente— la identidad y la intimidad, y la tendencia a la dispersión, propia de sujetos en continuo y acelerado devenir, de figuras en tránsito cuya existencia se desarrolla en aquel espacio estimulante pero inhabitable de los flujos de información.

Por otra parte las categorías temporales sufren también cambios significativos: desaparece el valor universal y compartido del tiempo de los relojes, lineal, irreversible y medible. No se trata solo de una relativización según exigencias locales, sino de una transformación dirigida a crear un tiempo atemporal, donde la tecnología es utilizada para escapar de los contextos específicos y apropiarse selectivamente de cualquier valor aprovechable para la construcción de un presente eterno. En este proceso quedan afectadas

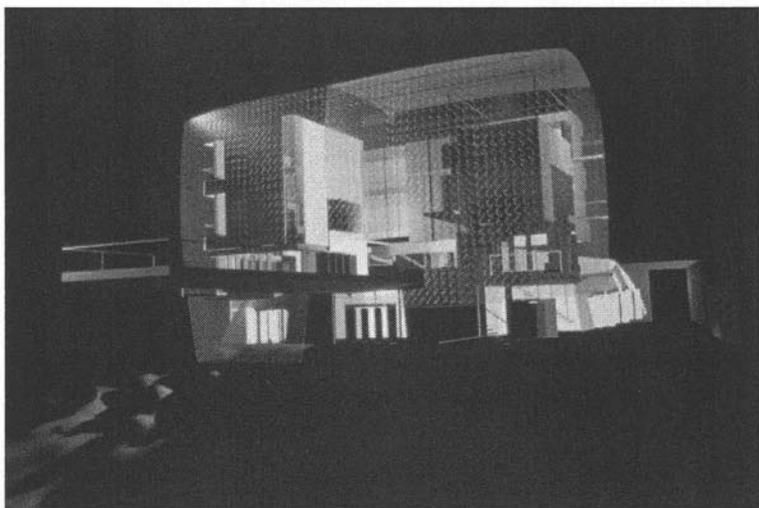
Greg Lynn, *Embryo House* (1998), estudios.





Preston Scott Cohen, *Torus House*, Old Chatham, New York (1998) rendering del interior.

dECOi-Objectile, *Pallas House*, Malaysia (1997), rendering nocturno.



también algunas de las coordenadas básicas de la existencia: los modos del trabajo se modifican, el ciclo vital se desdibuja en consecuencia de la ruptura de los esquemas biológicos, el acontecer de los eventos en tiempo real y en la esfera mediática influye sobre la capacidad de reacción o directamente sobre la construcción de las opiniones.

Esta nueva percepción de la espacialidad y la temporalidad, que se superpone e interfiere con las estructuras existentes, se configura por lo tanto como el horizonte de los fenómenos contemporáneos. Se plantea así una relación no predeterminada, pero potencialmente conflictiva, entre globalización y localización, entre un espacio de los flujos interpretado como espacio de poder y conocimiento y un espacio de los lugares como el espacio de las personas.

## LA ESTÉTICA DE LA INFORMÁTICA

Haciendo referencia a la conocida frase de Mies Van Der Rohe que abre este artículo, podríamos preguntarnos qué valores transmitiría actualmente una arquitectura que se propusiera expresar nuestro tiempo. Frente a los códigos arquitectónicos clásicos, basados en los sistemas harmónicos de la naturaleza y del hombre, la modernidad ha planteado la necesidad de representar la racionalidad de las máquinas en cuanto expresión más propia de la cultura de la época. Si la técnica es uno de los componentes esenciales de lo humano, la arquitectura se encarga de expresarla de una forma particular, que no se limita al hecho de usar una serie de nuevos materiales y tecnologías. La arquitectura en realidad parece poetizar sobre un determinado sistema técnico y —de la misma manera que junto con otras artes contribuye a definir unos cánones estéticos— contribuye también a la aceptación social de aquel determinado sistema. Participa en definitiva de un proceso de introyección de las innovaciones. Es esta —muy en síntesis— la razón por la cual resultan especialmente significativos los esfuerzos actuales para convertir los sistemas informáticos en instrumentos creativos de proyectación, y este es el motivo que indica que dicha arquitectura se propone como prosecución de parte de las intenciones del movimiento moderno.

Sin embargo se plantea también la duda sobre la capacidad actual de la arquitectura para expresar un determinado sistema de valores compartidos, especialmente en la tradición occidental donde se le ha considerado como un sistema de códigos que representaban a su habitante, hablaban de su estatuto social, de sus gustos, de su vida y sus aspiraciones. En la sociedad de la información las tarjetas de presentación son más bien las páginas web; es allí donde verdaderamente el hombre informático se presenta al mundo. ¿Existen por lo tanto metáforas capaces de expresar la nueva dimensión virtualizada de procesos que se desarrollan principalmente en el ciberespacio?

Para plantear algunas posibles respuestas es interesante considerar cómo se está tratando de dar una expresión arquitectónica a las demandas planteadas por la sociedad de la información, y como algunos arquitectos están considerando sus edificios como la materialización de un nuevo *zeitgeist*, que nace de la reinterpretación de una serie de temas ya presentes en la modernidad y de otros menos evidentes, como el recurso a los repertorios no completamente gastados del expresionismo, de lo orgánico, de estímulos que provienen del mundo de la ciencia-ficción, del comic, del diseño, de lo futurible y que tienen sus raíces en otros tantos aspectos de la cultura del siglo XX.

Hasta ahora la arquitectura se ha encargado de actuar principalmente en la realidad material. Sin embargo, como toda operación creativa que consiste en proyectar —es decir en imaginar a priori— ha vivido en parte en una dimensión «virtual» donde ha simulado objetos o situaciones que luego se han materializado en el mundo físico. Y casi siempre quedaba claro que la simulación recreaba aspectos de la realidad. Hoy, al contrario, la realidad virtual —generada a través de sistemas que integran dispositivos sensoriales y medios informáticos— tiene recursos suficientes

para configurarse como algo independiente, regido por leyes propias que no necesariamente coinciden con las que determinan el mundo físico. Puesto que se trata de un ámbito dominado principalmente por la representación, las posibilidades son infinitas, determinadas por las capacidades técnicas e inventivas de visualizar o sensorializar dichas representaciones. En el horizonte se perfila la posibilidad de visualizar los pensamientos gracias a una conexión entre el cerebro y una terminal. Si esta puede ser la dirección de un viaje interior, de una exploración en las dimensiones insospechadas de lo real-virtual, es también cierto que no podemos desvincularnos del todo de aquella otra realidad material que constituye nuestro entorno más inmediato. Se plantea por lo tanto una relación cada vez más estrecha entre dos niveles de la experiencia: la del entorno físico de nuestra corporeidad y la del entorno virtual extendido que nos abren las prótesis electrónicas.

A lo largo de los años noventa ha quedado claro que los ordenadores juegan un nuevo y determinante papel en el campo arquitectónico, siendo empleados como instrumentos de creación y no de simple reproducción informatizada de prácticas proyectuales consolidadas. La introducción de la informática en la arquitectura ha planteado la posibilidad de trabajar con variables complejas, imposibles de gestionar —y a veces incluso de representar— con instrumentos tradicionales, que llevan a múltiples experimentaciones formales.

Por lo que se refiere a la representación, los criterios de la perspectiva han sido definitivamente reemplazados por las visualizaciones de un hiperespacio en el que se cruzan flujos de datos capaces de originar simulaciones y animaciones con los objetos creados en esta dimensión exclusivamente virtual. Aunque el impacto de estas fascinantes formas de representación encierra el riesgo de convertirlas en un fin en sí mismas, este es un primer paso en el intento de moverse entre los dos niveles de la realidad contemporánea. Al mismo tiempo el cruce entre la realidad *soft* de la mediasfera y aquella otra *hard* del entorno físico plantean la existencia del que se ha definido como un «espacio híbrido» que algunos arquitectos consideran a la dimensión más propia del proyecto contemporáneo.

Al significado clásico de la topología como estudio de un lugar, se está sustituyendo el significado matemático del término, relacionada en este caso a la experimentación con superficies complejas que hacen referencia a geometrías no euclidianas (por ejemplo el toro, la cinta de Möbius o la botella de Klein), o directamente a las geometrías *soft* de las cavidades corporales, y que tienden a explorar dimensiones sin principio ni fin, sin exterior ni interior, ¿analogías formales quizás del tiempo atemporal? Las investigaciones sobre la forma híbrida plantean el fin de la arquitectura como disciplina tectónica, relacionada con una determinada expresión del proceso de ensamblaje de las partes, de la construcción y de los materiales, puesto que en esta nueva situación el objeto parece determinado más bien por el diseño de la envolvente o de una piel. Por lo tanto, el proceso clásico de proyecto a través de plantas, secciones y alzados es sustituido por una modelación tridimensional controlada informáticamente que guía tanto la ideación del edificio, como la producción de sus partes. La arquitectura se convierte así en *firmware*, la construcción digital de un espacio proyectado mediante un *software* y materializado en el *hardware* de la construcción. Los mismos datos que describen la geometría compleja de las superficies son los que determinan el proceso de producción material de los componentes constructivos.

Definida por estos parámetros —sostiene Bernard Cache— la arquitectura se convierte en un «arte electrónico técnico». El ordenador, de la condición actual de instrumento manejado por el arquitecto, está a punto de convertirse en un colaborador con su propia inteligencia virtual y «cultura» del proyecto. Hay quienes, como Peter Zellner, ya afirman que al arquitecto no le queda que el papel de coreógrafo de espacios y producción material.<sup>2</sup> Así, la arquitectura se instala definitivamente en su nueva dimensión —la del espectáculo— donde parece oscilar entre la necesidad de reflexionar sobre las transformaciones en acto apropiándose de nuevos instrumentos y el riesgo de convertirse en un poderoso antifaz al servicio de sofisticadas estrategias de mercado.

Sin embargo, detrás de una superficie reluciente donde se despliega la estética de lo nuevo, parecen esconderse dos «dolencias» espacio-temporales complementarias: el aburrimiento y la nostalgia, dos sentimientos propios de la condición moderna que han cobrado una renovada importancia. Mientras que el aburrimiento se refiere esencialmente al presente, a la duración excesiva del instante o a la repetición de actos, la nostalgia se manifiesta como la imposibilidad de volver a un pasado que adquiere valencias míticas. Si la primera es consecuencia de una abundancia llevada hasta el extremo de resultar indiferente, el segundo revela una sensación de falta y deseo continuos. En definitiva, ambos indican una voluntad de huida.

A pesar de los intentos de eliminarla del brillante horizonte del futuro electrónico, la nostalgia a menudo se instala en lo contemporáneo como necesidad de reconstruir una memoria ficticia del pasado, que mantenga sólo los valores —y aun más las imágenes— considerados positivos. Cuanto más rápido el proceso de eliminación de hábitos y culturas, tanto más intensa la necesidad de recrearlos en el espacio de una memoria nostálgica, fragmentaria y desnaturalizante, susceptible de presentarse según formas y modalidades diferentes en las que coexisten restos de espacios y tiempos heterogéneos. Mientras que la nostalgia es el motor de la recreación de una actualidad dirigida hacia el pasado, el aburrimiento es el vector de la producción de lo nuevo. Frente a la monotonía de los hábitos el antídoto es la diversión, la búsqueda de sensaciones siempre diferentes, de promesas futuras. Cuanto más profundo el aburrimiento, más necesaria la invención continua de novedades instantáneas, destinadas a ser rápidamente sustituidas por novedades más nuevas, por futuros tan prometedores como instantáneos, en un ciclo continuo de producción, consumo y desecho. Es entonces cuando se manifiesta la necesidad de una estética —y aun más de una retórica— de lo nuevo, de aquello que todavía no ha sido gastado, que todavía aparece brillante pero al alcance de la mano. Sin embargo, este futuro no es ya una utopía o algo por el cual luchar, sino un ahora o un pasado mañana, puesto que el ciclo de expresión del deseo y su satisfacción tiene que ser necesariamente breve para ser efectivo.

<sup>2</sup> Zellner, Peter (ed.), *Hybrid Space. New forms in Digital Architecture*, Londres: Thames & Hudson, 1999.

## ESPACIOS DOMÉSTICOS DEL SIGLO XXI

A pesar de su aparente estabilidad, el espacio doméstico es profundamente afectado por las dinámicas antes esbozadas, hasta el punto de convertirse en un contexto mucho más complejo en términos de usos y programas, como de dotaciones e infraestructuras. En efecto, la casa sigue acogiendo las actividades tradicionales, pero en la actualidad éstas no representan su contenido exclusivo. Los sistemas relacionados con las nuevas tecnologías están produciendo cambios sustanciales no sólo en los hábitos, sino también en el tipo y en los modos de las actividades que se desarrollan en las casas. Por lo tanto, el espacio doméstico contemporáneo se presenta como un paisaje de cambios —a menudo conflictivos— impulsados por actitudes sociales, reestructuraciones funcionales y transformaciones de los contenidos simbólicos.

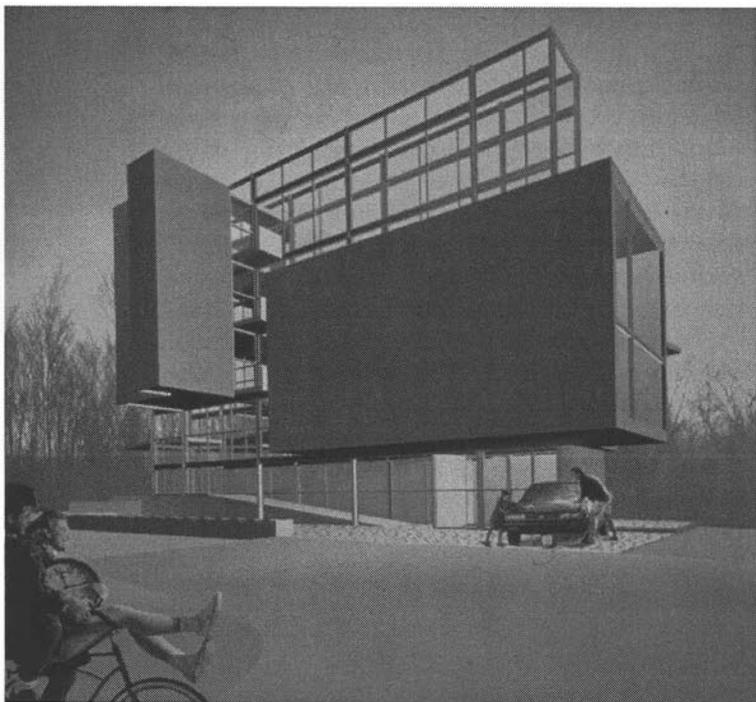
Tres podrían ser las claves de lectura de las transformaciones actuales del espacio doméstico: las relaciones entre la casa y los medios, el trabajo y el cuerpo. Cada uno de los temas plantea una serie de cuestiones, tanto con respecto al impacto sobre los hábitos, como a su resolución proyectual. Se trata en definitiva de valorar nuevas posibilidades que crean relaciones inéditas y a veces problemáticas entre esferas hasta ahora separadas de la vida cotidiana como el trabajo, el ocio y la intimidad.

La casa contemporánea se configura como un lugar de conexión, centro de un sistema de redes de distribución de información que se añaden a las otras ya existentes. El nuevo entorno doméstico resulta más permeable a los acontecimientos externos y se presenta como un punto interactivo desde donde es teóricamente posible llegar a cualquier parte del planeta y al cual se puede llegar de cualquier parte. La casa sigue constituyendo un soporte material para unas actividades humanas cada vez más diversificadas, pero entra en competencia con otros medios no estrictamente físicos que representan dimensiones propias del habitar contemporáneo. Ejemplos de ello pueden ser las relaciones que se establecen a través de internet o del correo electrónico, que ya hacen parte de lo cotidiano y lo doméstico, a pesar de ser espacios físicamente inaccesibles. Esta dualidad entre la vivienda como lugar de la intimidad de las relaciones físicas y como ámbito de encuentro de una comunidad virtual extendida representa uno de los aspectos más interesantes y problemáticos de la casa actual.<sup>3</sup>

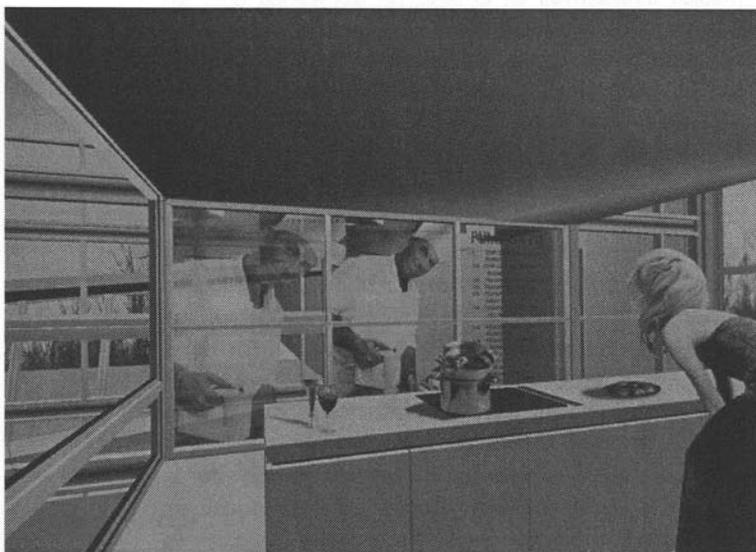
Por otra parte, se plantean también fuertes contradicciones. Uno de los tópicos más difusos es la insistencia sobre las nuevas formas de nomadismo relacionadas a la movilidad de las personas y de las culturas. Estas declaraciones chocan con el hecho de que la posibilidad de entrega de la información a domicilio convierte al hombre en un ser tendencialmente más sedentario, física y quizás intelectualmente. Habría que ver hasta que punto la ampliación de nuestro horizonte a través de unas prótesis cada vez más extensas es cierta. Los acontecimientos a los cuales podemos tele-presenciar difícilmente se sustituyen a la experiencia, aunque puedan ser otra de sus formas. Se podría hablar más bien de un estrechamiento de los ámbitos, hasta el punto de admitir en la esfera «particular» casi exclusivamente la información seleccionada y deseable, eliminando todo vestigio de lo ajeno. La casa, aparentemente abierta y disponible, puede llegar a convertirse en un reducto que refleja cada vez más la imagen de su habitante, eliminando del horizonte virtual todo lo que se prefiere ignorar.

En términos arquitectónicos, la inserción de medios interactivos en el entorno doméstico abre un nuevo campo de experimentación, que se añade a los recursos proyectuales tradicionales. Las pantallas, a parte de ser instrumentos de trabajo, pueden convertirse en medios privilegiados de contacto con el exterior; pueden incluso llegar a ser las nuevas paredes interactivas de la vivienda, como en el proyecto *The Digital House* (1998) de Hariri & Hariri, donde el corazón de la casa se configura como un gigantesco hogar electrónico compuesto por pantallas planas de cristales líquidos, que los arquitectos mismos definen como «los elementos de construcción del futuro». Los días en la *digital house* son pautados pues por los momentos de conexión a las redes y los de desconexión y vuelta a la realidad material. Ocasiones, por otra parte, cada vez menos frecuentes: incluso en la preparación de la comida la rubia ama de casa en traje de noche es ayudada por un cocinero virtual que desde la pantalla le

<sup>3</sup> Véase, por ejemplo: Echeverría, Javier, *Cosmopolitas domésticos*, Barcelona: Anagrama, 1995.



Hariri & Hariri, *Digital House* (1998), renderings del exterior y de la cocina.



explica paso a paso como preparar un *pumpkin pie*. La presencia del mundo de la informática no se limita a esos aspectos: los volúmenes de la vivienda, prefabricados y llevados a la obra en camión, se enchufan a la estructura principal como las aplicaciones se instalan en el disco duro del ordenador. La casa, inteligente, se propone como una extensión de la mente, una mente que cada vez más prefiere consumir imágenes ajenas antes que fabricar a las suyas propias.

En otros casos la relación con los media pasa por el filtro de la experiencia artística. El procesamiento de la información y de la imagen por lo tanto se configura como una nueva dimensión creativa, como en la *Kramlich Residence* (1997-2000) de Herzog & De Meuron, concebida como vivienda y lugar de exhibición de una extensa colección de arte electrónico, donde los arquitectos intencionadamente juegan con la ambigüedad de la casa como instalación mediática y el hecho de una instalación como ámbito doméstico permanente. Las escenas de lo cotidiano se mezclan y superponen constantemente al flujo de las imágenes proyectadas en pantalla, el viejo sueño de mezclar arte y vida reverdece.

Estos ejemplos parecen indicar que la casa contemporánea con su ostentada extraversión, tiende a negar el querer ser también un lugar donde es posible distanciarse de las circunstancias. Sin embargo, se plantea una situación paradójica: mientras que cualquiera se siente atacado si alguien se introduce en su vivienda, porque considera este acto como una violación de su dimensión más privada e íntima, tolera con toda tranquilidad la continua intromisión de cualquier tipo de medio en su esfera particular. La casa se sigue percibiendo pues como un lugar separado, relacionado en varios aspectos con la esfera de lo privado, pero la defensa de la privacidad se vacía de sentido, puesto que en su interior volvemos a encontrar —ritualizado y mediatizado— el mismo espectáculo del exterior.<sup>4</sup>

Recientemente la crítica ha hablado de una casa que no es privada o que ya no responde a los criterios de confort, intimidad, protección que tradicionalmente se atribuían al entorno doméstico.<sup>5</sup> Se puede hablar de una crisis de estos valores en referencia a una idea de lo que podía ser la privacidad o la domesticidad según los cánones de la sociedad burguesa, pero, más que declarar el fin de estos conceptos, se plantea su transformación. Más bien, se observa cómo el espacio

<sup>4</sup> Hay también otro aspecto relevante en la relación entre los medios y el espacio doméstico que enlaza con los temas del aburrimiento y de la diversión, una de cuyas formas más asequibles e inmediatas es el placer de mirar. En la actualidad la mirada sin responsabilidades de la televisión o de la navegación en internet, que permite «explorar» realidades lejanas desde la comodidad de la casa, sin esfuerzo, sin compromiso, sin contacto real parece ser una de las manifestaciones más características de la domesticidad contemporánea. Con el cuerpo protegido por la distancia, el ojo y la mente pueden aventurarse en viajes y navegaciones con la plena seguridad de una vuelta cierta. Una parte de la casa se convierte así en un dispositivo para mirar, ya no hacia paisajes interiores, sino hacia una realidad captada por cámaras de vídeo.

<sup>5</sup> Véase: Riley, Terence, *The Un-private House*, New York MoMA, 1998. La mayoría de las casas comentadas en este artículo se encuentran en el libro. Riley afirma

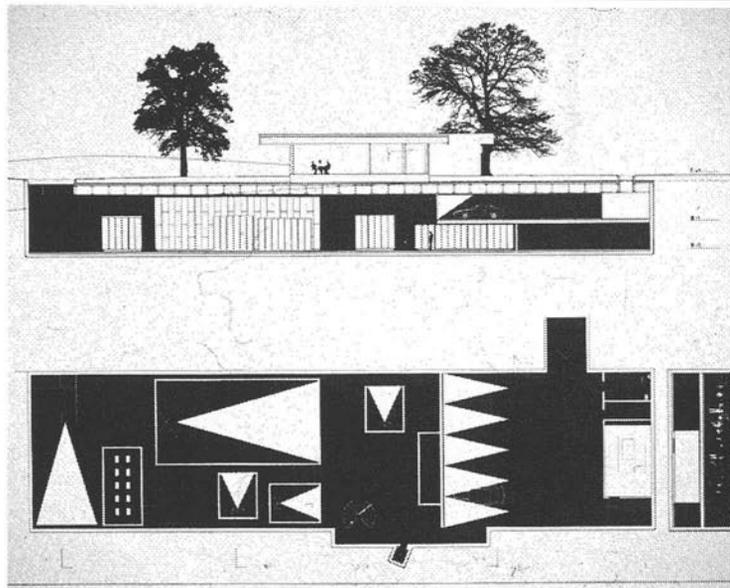
doméstico parece destinado a ser el escenario de un nuevo conflicto entre lo público y lo privado. Con su multiplicidad de terminales, la casa parece destinada a convertirse en un entorno donde nos llegará un flujo continuo de información, deseada e indeseada. Contemporáneamente una información cada vez más detallada sobre nuestra esfera privada estará disponible en ámbitos relativamente públicos y será usada —en el caso más optimístico— con fines comerciales. Cuando el habitante se sienta atacado hasta en el espacio de su propia intimidad, la reacción más natural será la defensa y un control cada vez más estricto del acceso. Es posible por lo tanto que las formas de la privacidad contemporánea no pasen sólo por la limitación del acceso físico, que se materializan en la obsesión por la seguridad, sino también por el establecimiento de claves electrónicas y por niveles más sofisticados de protección.

El teletrabajo posiblemente no sea una práctica todavía muy extendida, pero también plantea algunas reflexiones con respecto al entorno doméstico. Varios autores han querido ver en dicha práctica un retorno al espíritu de la casa medieval con su unión de actividades productivas y domésticas. En términos más generales, la vuelta del trabajo a la residencia plantea el final de una actitud típica de la sociedad industrial y de su organización espacio-temporal, basada en la separación de funciones, e impone una reorganización tanto de los hábitos productivos, como de los espacios domésticos. Si el aspecto más evidente de esta nueva modalidad laboral es la eliminación de los desplazamientos entre casa y lugar de trabajo, con un considerable ahorro de recursos por parte de los trabajadores y las empresas, los efectos más impactantes se registran en la modificación de la división tradicional del tiempo. Hasta ahora buena parte de la organización de la vida cotidiana ha sido marcada por los ritmos y los horarios impuestos por una jornada laboral poco flexible, que se ajustaba básicamente a las exigencias productivas. En la actualidad, la posibilidad de plantear otras pautas de producción modifica sustancialmente la división del tiempo cotidiano e introduce también una mayor flexibilidad en la organización de cada trabajador. Si éste puede ser un factor positivo, en la realidad el límite entre el tiempo dedi-

cado al trabajo y las otras actividades domésticas o de ocio se desdibuja para diluirse en un continuo, que corre el riesgo de convertirse en un día laboral sin fin, en el cual es incluso difícil calcular el tiempo dedicado a cada actividad.

Considerado desde un punto de vista estrictamente funcional, en la mayoría de los casos el equipo para el teletrabajo, que se reduce a una terminal de ordenador y unas conexiones a la red, no ocupa un espacio relevante. Sin embargo, su aspecto más problemático es la colocación en un ámbito donde a menudo se desarrollan otras actividades. Uno de los tópicos actuales consiste en hablar de espacios flexibles, que se transforman durante el día para acoger actividades diferentes, o en la proyectación de «postaciones» que se podrían colocar en el estar, el dormitorio, la cocina o en cualquier otro lugar que se le ocurra al teletrabajador. Esta actitud evidentemente intenta solucionar el problema a partir de modelos existentes, a través de una comprensión de las funciones en un espacio ya limitado, pero no parece reflexionar sobre las necesidades reales y los problemas de adaptación que conlleva el hecho de reintroducir la producción en el entorno doméstico, y que requiere quizás respuestas más complejas.

Herzog & De Meuron, *Kramlich Residence* Napa Valley, California (1997-2000),

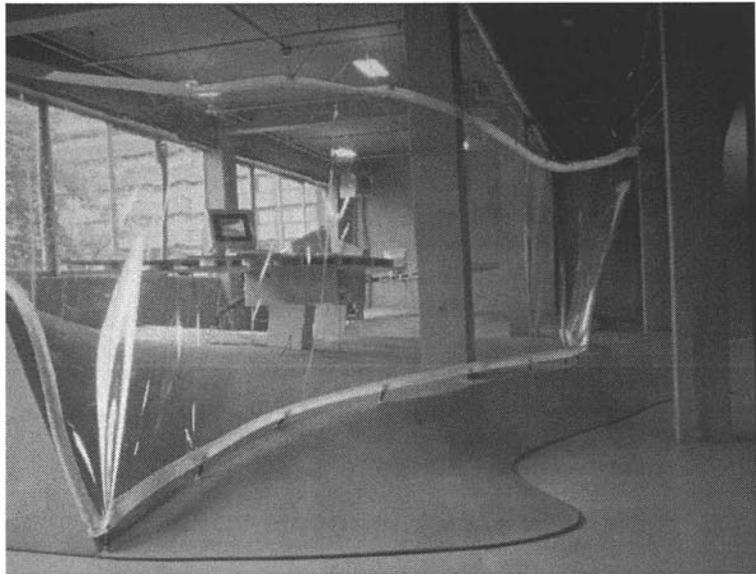


que los ejemplos expuestos en el texto no quieren proponerse como manifiestos de un nuevo habitar, pero está claro que las obras tienen un contenido programático, evidente, entre muchos otros aspectos, también en los criterios de representación gráfica y arquitectónica; ¿Acaso no aspiran una condición de manifiesto residencias como la *Digital House*, la *Casa Möbius* o la *Maison à Bordeaux*? Un rasgo subrayado incluso por las características de sus propietarios: diseñadores gráficos, artistas, brokers de Wall Street, personajes del espectáculo, coleccionistas de arte, escritores, arquitectos... es decir una fiel representación de los sectores profesionales más de moda en la sociedad de los años noventa y que podrían ser el retrato de una élite cultural para la que sigue siendo importante declarar su puesta al día a través de un medio de representación social como la vivienda.

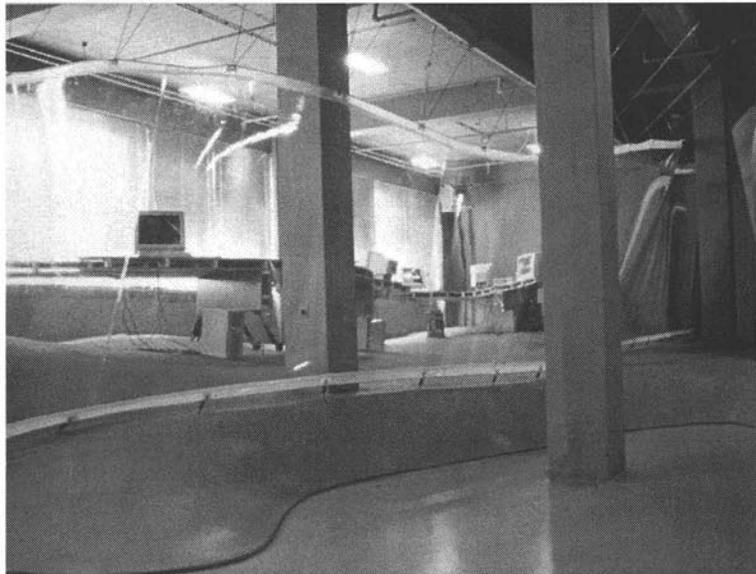
Entre las varias residencias que incluyen espacios dedicados al trabajo, la *Möbius House* (1998) de Ben van Berkel propone el cruce de actividades y funciones como principio organizador de una residencia en el que los propietarios pueden cruzarse durante los momentos de pausa de sus actividades laborales, ambas desarrollados en casa. El teletrabajo y sus herramientas informáticas no se configuran sólo como nuevas presencias reales en el espacio doméstico, sino también como posibilidad de expresión de una moderna estética de la sociedad del capitalismo avanzado: es el caso del *Lipschutz/Jones Apartment* (1988) de F. Lupo y D. Rowen, donde las pantallas de video en las cuales fluyen los datos de las cotizaciones de bolsa mantienen a los propietarios constantemente informados sobre sus transacciones, incluso en el cuarto de baño. Más allá del estímulo que la sugestión o la novedad de estas exigencias suponen para el arquitecto, se evidencia la preocupante realidad de una sociedad cada vez más condicionada por los imperativos de la producción, en la que se diluye el límite entre vida y trabajo, público y privado, realidad y ficción.

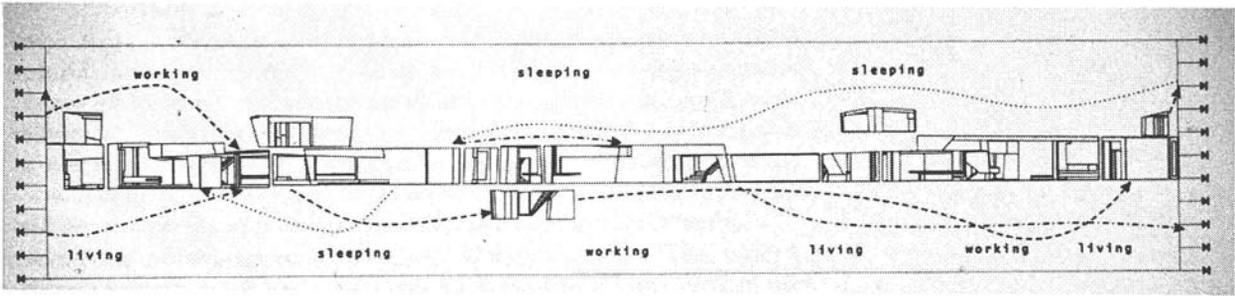
Un último aspecto significativo de las promesas de redención depositadas en las nuevas tecnologías es la oportunidad de solucionar los problemas de localización, garantizándose la recuperación de un contacto con entornos naturales gracias a la indiferencia de la colocación de los teletrabajadores. Por lo tanto, la alta densidad funcional del entorno doméstico —y quizás su predisposición a generar un creciente sentido de claustrofobia— sería compensada por el viejo mito de la recuperación de las relaciones vecinales o de un todavía más idílico «contacto con la naturaleza», que equivale de hecho a la eliminación definitiva de los restos de naturaleza y a la destrucción de los pocos valores ambientales supervivientes.

El tercer aspecto que interesa destacar en este panorama de comienzos del siglo XXI se refiere a la representación del cuerpo en el espacio doméstico. En varios puntos de este escrito he hecho referencia a una pérdida de interés hacia lo físico frente a las nuevas dimensiones de lo virtual y es posible que parte de los fenómenos relacionados a la percepción el cuerpo participen de esta actitud. A partir de los años sesenta se han modificado los esquemas comportamentales relacionados a las libertades personales, entre ellos la ruptura de determinadas inhibiciones sociales con respecto a las prácticas sexua-



Nox, V2\_Media Lab, laboratorio internacional para medios inestables, Rotterdam (1998).



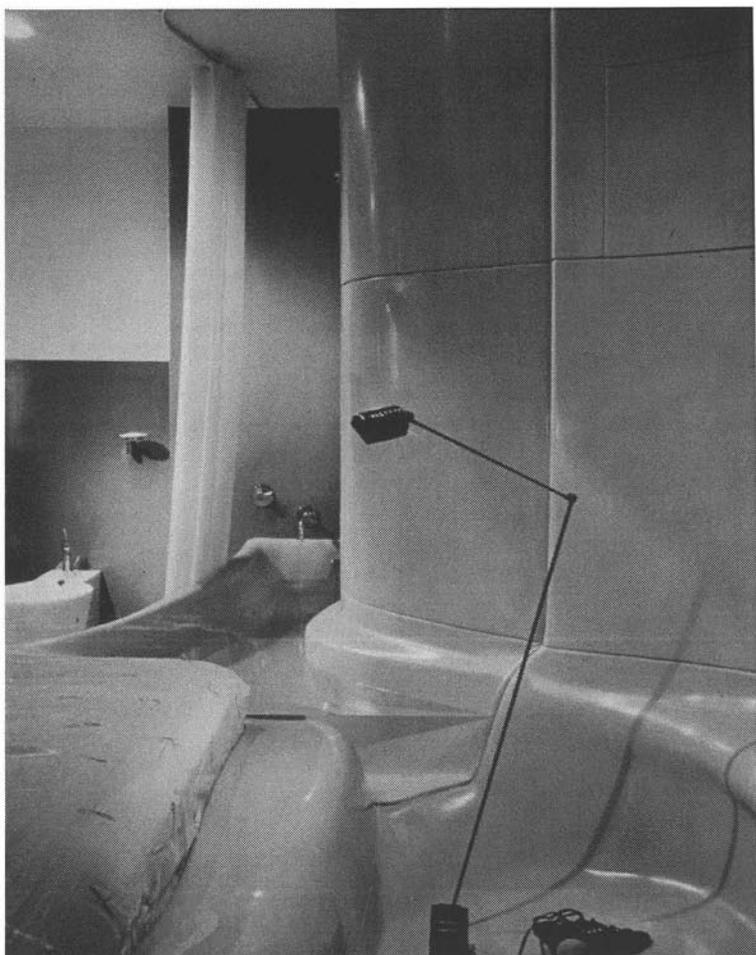


Van Berkel & Bos, *Möbius House*, Het Gooi, Holanda (1993-1998) sección con diagrama de actividades.

les, a la imagen y al uso del cuerpo. Una de las consecuencias de esta desvinculación de los preceptos impuestos por criterios religiosos y morales, ha sido la consideración de que el cuerpo es un objeto susceptible de ser modificado, incluso en profundidad, según los deseos de la persona. Por lo tanto, el cuerpo se convierte en objeto de una construcción ficticia destinada a la satisfacción de las expectativas de cada uno y de los demás, que es quizás una de las demostraciones más evidentes del como un aparente interés esconde un profundo desprecio hacia una imagen que no se ajusta a determinados esquemas dictados por la *doxa*. El paso siguiente en este imaginario de la «insuficiencia» del cuerpo es el cyborg, fruto de la actuación directa mediante la inserción de prótesis destinadas a mejorar las «prestaciones» de un ser que tiene que actualizarse y superar así los límites de su especie, pero es quizás pronto para considerar sus implicaciones con respecto al discurso que nos interesa ahora. Uno de los efectos más interesantes que se producen en una cultura dominada por la imagen es la capacidad de transposición de los modelos representados a las situaciones reales. Si se piensa en los modelos literarios o cinematográficos, este fenómeno no es nuevo, pero en la actualidad presenta aspectos inéditos en la escena de lo doméstico. En varios ejemplos contemporáneos los espacios de la intimidad asumen un carácter a veces claramente escenográfico, determinado por la influencia de una cultura mediática que se dedica a representar la vida privada, pero también a sugerir modelos y pautas de comportamiento. Los dispositivos arquitectónicos para la representación de la fisicidad son diferentes, pero constituyen un elemento de relieve en la

Van Berkel & Bos, *Möbius House*, fotomontaje del interior con los propietarios





Kolatan & Mc Donald, *Ost/Kuttner Apartment*, New York (1995-1997), dormitorio.

casa contemporánea, mucho más allá de la experiencia que pueden proporcionar los materiales y las formas. El cuerpo se convierte en objeto de cautivantes representaciones particulares a cuyo fin se predisponen adecuadas escenografías arquitectónicas.

Podríamos tomar en consideración varias modalidades. La primera puede ser la construcción de la imagen del cuerpo, *body-buliding* en el sentido más literal, que poco tiene que ver con la idea clásica de la actividad física como complemento de la formación intelectual. En la *Hergott Shepard Residence* (1999) proyectada por Michael Maltzan para una pareja gay en Beverly Hills, el protagonismo del gimnasio, compartido con las zonas de estar entendidas como galería de arte, no parece casual y —más allá de la atención a la cultura física— se puede interpretar como materialización del deseo de atribuir a la cura del cuerpo un significado especial relacionado también a la pertenencia a un determinado colectivo social.

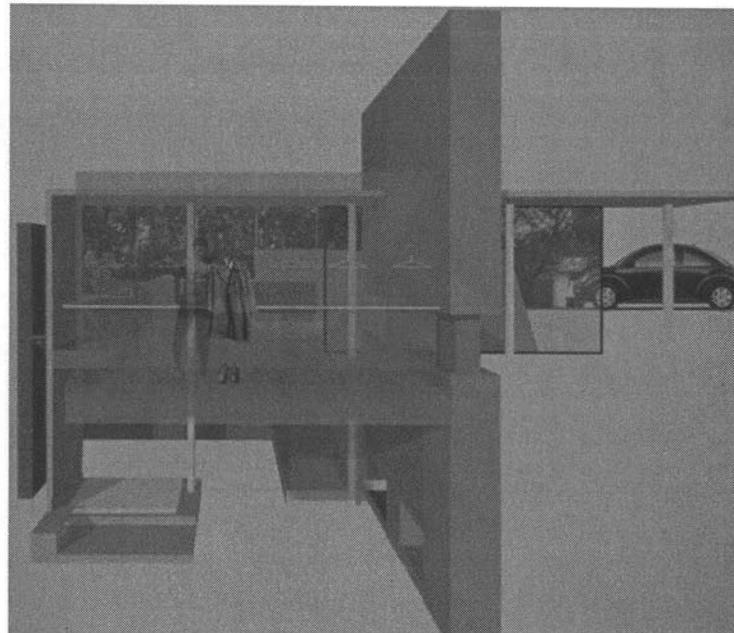
Un segundo ámbito se relaciona con el tratamiento de la imagen del cuerpo como sugestión erótica, evidente en el diseño de algunos dormitorios, donde a menudo se enfatiza la relación directa entre la cama y el cuarto de baño. La intención, más que funcional, es la de generar —o por lo menos sugerir— una expectación sexual, como ponen de manifiesto el recurso a la permeabilidad visual, las paredes traslúcidas o los cristales transparentes que separan la cama de la bañera: este último es el caso del *Ost/Kuttner Apartment* (1997) realizado en Nueva York por Kolatan & MacDonald, donde incluso la elección de las imágenes es significativa: la bañera llenándose de agua y los zapatos de tacón al lado de la cama insinúan la presencia de la mujer desnuda que de un momento a otro podría aparecer en el sensual escenario de fibra de vidrio. El mensaje de estas imágenes parece claro: las situaciones y las ambientaciones a las que nos han acostumbrado infinitas películas se pueden reproducir también en nuestra propia casa, cada cual puede situarse allí y vivir sin complejos sus fantasías eróticas.

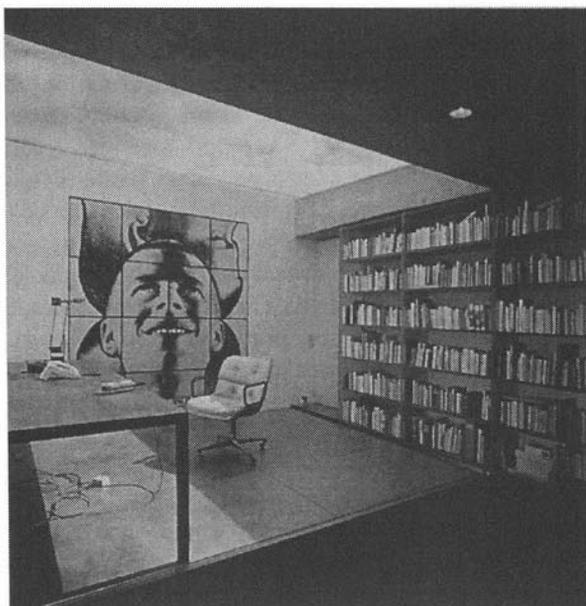
Llegando a los extremos, la casa es el mundo de un hombre cuyos movimientos sólo son posibles a través de un dispositivo mecánico, como pone de manifiesto la *Maison à Bordeaux* (1998) de Rem Koolhaas, proyectada para un propietario forzado a desplazarse en silla de ruedas. Dejando de lado la complejidad de las referencias arquitectónicas que la casa de Koolhaas propone al configurarse como una revisión de varios de los iconos domésticos del siglo XX, es interesante destacar papel jugado por el movimiento. En esta casa el hombre-máquina se mueve según dos directrices, una horizontal, determinada por las ruedas de la silla, la otra vertical, determinada por el dispositivo hidráulico que permite el desplazamiento de una habitación entera entre los tres niveles de la vivienda. Aún siendo un caso límite diseñado para superar una minusvalía, es significativo pensar en la *Maison à Bordeaux* como paradigma de un futuro posible en el que la casa se convierta en único y exclusivo universo, eliminando cualquier necesidad de salir de ella porque a ella todo llega, en forma de átomo o bit.

Las interpretaciones funcionalistas siempre han insistido en el hecho de que la principal razón de ser de la casa es la necesidad de dar protección al cuerpo. La casa representa por lo tanto una extensión de la persona, una piel adicional o una segunda capa de ropa que sirve tanto para revelar y enseñar, como para esconder y proteger. Tradicionalmente esta función ha sido confiada a elementos pasivos capaces de hacer frente con sus características a una serie de exigencias cambiantes. A partir de finales del siglo XIX la casa ha sido objeto de una progresiva tecnificación y se ha dotado de dispositivos, inicialmente mecánicos, y más tarde eléctricos, capaces proporcionar servicios o modificar las condiciones ambientales. Las metáforas de la casa como habitáculo tecnológico por lo tanto han estado bien presentes en el imaginario de los arquitectos durante todo el siglo XX. Sin embargo, en las últimas décadas el horizonte de esta tecnificación se ha desplazado hacia la puesta a punto de sistemas «inteligentes», capaces de hacer frente con un cierto grado de autono-

mía a las supuestas exigencias del habitante. Por lo tanto, la presencia de los terminales es sólo un aspecto de esta más amplia informatización del entorno doméstico que se diluye en las paredes domésticas extendiéndose a todos los aspectos de control ambiental, desde la seguridad hasta los factores climáticos, bajo el dominio de la domótica. La casa se convierte así en un objeto programable, una especie de ordenador habitable, capaz de satisfacer los deseos y a veces incluso de anticiparlos. El cuerpo llega a convertirse por lo tanto en un objeto cada vez menos activo para la percepción y la experiencia, una cáscara todavía necesaria, pero cada vez más obsoleta, superada por el poder de sus mismas prótesis. Frente a las pretensiones de la domótica de llegar a un control ambiental total dirigido por sistemas informatizados, se contraponen la necesidad de crear una casa digital entendida como un ambiente doméstico estimulante en todos los sentidos y rico de nuevas posibilidades experienciales. El debate permanece abierto.

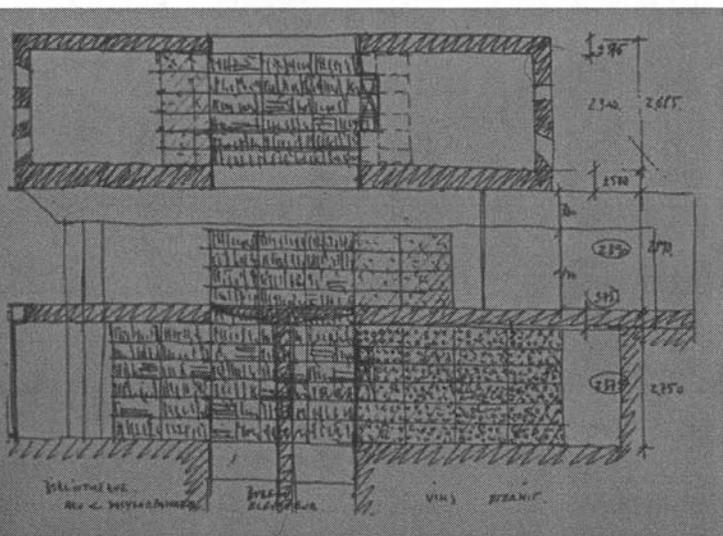
Joel Sanders, *House for a Bachelor*, rendering.





Rem Koolhaas/OMA, *Maison à Bordeaux*, Burdeos (1994-1998),  
vista de la plataforma-ascensor.

Rem Koolhaas/OMA, *Maison à Bordeaux*, croquis de la sección.



## CYBERCITIES, E-TOPIAS Y CIUDADES REALES

«La ciudad global no es un lugar, sino un proceso mediante el cual los centros de producción y consumo se conectan a una red global en virtud de los flujos de información, mientras que a la vez restan importancia a las conexiones con sus entornos territoriales».<sup>4</sup>

Dando por históricamente asentada la relación entre factores socio-culturales y formas urbanas, es cierto que el transferimento al espacio doméstico de actividades tradicionalmente desarrolladas en otros ámbitos tendrá consecuencias a nivel urbano. La transformación de la organización productiva y comercial podría representar un factor positivo porque liberaría espacios para nuevas actividades, pero podría también reducir los ámbitos públicos a un tejido de conexión vacío y secundario con respecto a la otra realidad, virtual y ubicua, de las relaciones de la cyber-city planetaria. Por lo tanto, el papel de los hogares electrónicos plantea algunas preguntas también con respecto al futuro de las ciudades y sus espacios públicos tal como los hemos vivido hasta ahora.

En el imaginario colectivo y en las descripciones «científicas» se ha ido afirmando una visión global del planeta, envuelto en una atmósfera electrónica que permite la interconexión potencial de todos sus puntos. Este criterio de abstracción y representación desde el exterior es la base de cualquier representación cartográfica, y en este sentido el principio no es nuevo. Sin embargo, la cibercultura no se configura como técnica de representación, sino como capacidad de dirigirse instantáneamente a cualquier punto e interactuar con él generando un efecto a distancia en tiempo real. Paul Virilio ha relacionado el nacimiento de esta cultura con la necesidad de crear un *horizonte de sustitución*, de inventar un nuevo mundo disponible para la conquista que surge del agotamiento de la idea mítica de la frontera como límite inalcanzable, central en el imaginario norteamericano. En definitiva, se trata de mantener viva la idea de un mundo abierto, de posibilidades infinitas, frente a la percepción claustrofóbica de un entorno cerrado y cada vez más contraído que asume los rasgos de una ciudad de dimensiones planetarias. Una ciudad que Javier Echeverría ha definido Telépolis, forma urbana que no se caracteriza por la concentración de grandes masas de población en un territorio más o menos extenso, pero en la cual los lazos ciudadanos son lo suficientemente estrechos como

<sup>4</sup> Castells, Manuel, *La era de la información. Economía, sociedad, cultura. Volumen I. La sociedad red*, Madrid: Alianza, 1997, pág. 419

para que se pueda hablar de una nueva forma de *polis*, una ciudad a distancia de proporciones globales.<sup>7</sup> Se plantea así el problema de lo que viene a ser el espacio físico de la ciudad y de la arquitectura frente a la nueva ciudad virtual.

Sin embargo *cyber-city* plantea una paradoja: mientras se afirma que la informatización impulsa los procesos de descentralización, en la realidad se verifica una concentración cada vez mayor de población en las áreas urbanas y en sus *edge cities*, determinada básicamente por la disponibilidad o la proximidad de ciertos tipos de infraestructuras y servicios. Este hecho demuestra que estamos todavía muy lejos de poder considerar el territorio como un conjunto isótropo y homogéneo. Como han demostrado los estudios de Saskia Sassen y de Manuel Castells, la economía informacional se organiza en torno a centros de mando y de control que coordinan, innovan y gestionan un nuevo sistema de producción en red, caracterizado por una fuerte integración entre producción, servicios e investigación.<sup>8</sup> Aunque los sistemas de telecomunicaciones avanzadas posibilitarían la dispersión de los centros decisionales, el modelo espacial actual se caracteriza por la concentración y dispersión simultáneas. Concentración de las funciones más altas en unos centros nodales y dispersión de los servicios en muchas zonas del planeta.

Por otra parte, la ciudad informacional no es un ámbito homogéneo y adquiere formas diferentes según contextos y situaciones locales: puede asumir los caracteres de la ciudad europea, de las mega-ciudades asiáticas o de las *edge-cities* norteamericanas, pero lo que la identifica es el desarrollo de ciertos procesos que a su vez determinan prácticas sociales y privadas, más allá de las diferencias culturales.

Sin embargo, más allá de la retórica de la ciudad sostenible, la dificultad de pensar en propuestas para la ciudad contemporánea es evidente. Si la cultura urbana europea suele defender modelos basados en la concentración, las expresiones más propias de la ciudad informacional hay quizás que buscarlas en la lujosa segregación y la baja densidad de Orange County, el corazón californiano de las nuevas tecnologías. En estos contextos, las formas de relación basadas en comunidades virtuales apuntan a una creciente falta de interés hacia la proximidad física. En consecuencia, el interés hacia los lugares empieza a tomar un sentido diferente o

incluso a carecer de sentido. De hecho los lugares pierden de significado cuando en ellos ya no se desarrollan actividades reales de relación.

Quizás otro avance de *cyber-city* se puede observar en la transformación de las zonas más representativas de casi todas las ciudades, que han llegado a convertirse en prestigiosos centros comerciales o parques temáticos donde la principal y a menudo exclusiva actividad es el consumo tanto de las mercancías como de la memoria. En la actualidad parece que la principal apuesta de las ciudades con respecto a la supervivencia de sus espacios públicos se dirige al ocio y a la espectacularización, cuando no directamente a la venta y al consumo. Expulsando progresivamente tanto las actividades políticas, como las productivas y comerciales —que se desarrollan en el nuevo entorno mediático— o las residenciales, los lugares quedan disponibles como escenarios para la representación de sí mismos o de una reconstrucción disneyana de su pasado. Hasta ahora las ciudades de la monocultura turística —reducidas a representaciones de sí mismas— son el ejemplo más evidente, pero no el único. Cuando no hay pasado disponible, o este no es una atracción suficientemente fuerte, la arquitectura y las artes intervienen con todo su poder de persuasión y crean los nuevos hitos urbanos, evidentemente espectaculares.

En este ámbito la cultura urbana europea parece todavía capaz de expresar potencialidades suficientes para recuperar una tradición del habitar fundamentada en la covivencia y en la densidad que permita seguir pensando en la ciudad en términos distintos de un parque temático, de un centro comercial o de una aglomeración de viviendas. Por estas razones parece importante pensar en la ciudad a partir de un reconocimiento positivo de las diferencias culturales y de la defensa de los valores compartidos frente a una cultura de mercado cada vez más homologante. Por lo tanto, reflexionar sobre las nuevas formas del habitar implica mirar al interior de la vivienda, pero significa preocuparse también de lo que pasa más allá de su umbral, para no verse luego forzados a una existencia blindada, conectados al resto del mundo por un seguro y aséptico terminal, por un sistema de relaciones virtuales en una realidad también virtual.

Paolo Sustersic es arquitecto y doctorando en el Departament de Composició Arquitectònica, ETSAB, UPC.

<sup>7</sup> Echeverría, Javier, *Telópolis*, Barcelona: Destino, 1994.

<sup>8</sup> Castells, Manuel, *La ciudad informacional. Tecnologías de la información, reestructuración económica y el proceso urbano-regional*, Madrid, Alianza, 1995; Sassen, Saskia, *La ciudad global. Nueva York, Londres, Tokio*. Buenos Aires: Ed. Universitarias de Buenos Aires, 1999. Estos estudios rigurosos de la ciudad contemporánea se pueden confrontar con la visión de uno de los profetas de las nuevas tecnologías y su ingenua visión urbana: véase: Mitchell, William, *City of Bits, Place and the infobahn*, Cambridge, Mass./ Londres: MIT Press, 1995 y, del mismo autor, *E-topia. «Urban life, Jim -but not as we know it»*, Cambridge, Mass./ Londres: MIT Press, 1999.